

Середовище програмування можна завантажити з офіційного сайту <http://www.processing.org/> . До стандартної установки слід додати модулі, що відповідають за роботу із пристроями Android (при потребі) та JavaScript.

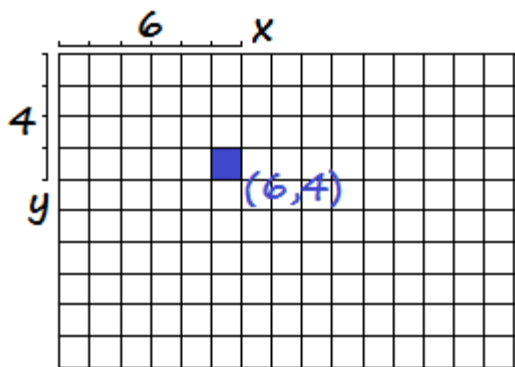
Для того, щоб працював режим JavaScript, скористайтесь версією 3.1.1 середовища Processing

<https://github.com/processing/processing/releases/tag/processing-0250-3.1.1> та пакетом файлів (їх необхідно розпакувати в папку *Processing\modes* в Моїх документах Вашого облікового запису).

Основи графічних побудов

Екран монітора (незалежно від того, в якому пристрої він розміщений: і звичайний монітор, і ноутбук, і смартфон, і планшет мають однакові принципи функціонування моніторів) складається з сітки пікселів, яку можна представити як листок у клітинку.

Ідентифікація місця на цій сітці відбувається через вказання координат **x** та **y**:



Зверніть увагу, що відлік координат починається із лівого верхнього кута.

Встановити розмір вікна

`size(x,y);`

де x - кількість пікселів по горизонталі, а y - кількість пікселів по вертикалі.

Наприклад, щоб одержати вікно 800 пікселів на 600 задають команду

`size(800, 600);`

По замовчуванню розмір вікна 100 x 100.

Точка

`point(x,y);`

де x - координата точки по горизонталі, а y - координата точки по вертикалі.

Наприклад, щоб одержати точку з координатами (240, 60) задають команду

```
point(240, 60);
```