

PROCESSING

EINE EINFÜHRUNG IN DIE INFORMATIK

Created by Michael Kirsch & Beat Rossmly

INHALT

1. Einleitung

1. Ziele
2. Der Informatiker – Ein Klischee
3. Werkzeug nicht Selbstzweck!
4. Digitale Kunst
5. Grenzbereich digital/analog
6. Graue Eminenz

2. Theorie

1. Programmiersprachen
2. Java eine Sprache von vielen.
3. Warum Java?
4. Processing
5. Processing IDE

3. Anwendung

1. Sprung ins kalte Wasser
2. Wir basteln ein Daumenkino
3. setup? draw?
4. Processing Basics

4. Verknüpfung

1. Kann man Werte speichern?
2. Kann man Werte verändern?
3. Wenn das so ist, dann...
4. Boolesche Operatoren

5. Ausblick

1. Nächste Sitzung
2. Übung

EINLEITUNG

ZIELE

- Programmierung (imperativ und objektorientiert)
- Algorithmen und Datenstrukturen
- Anhand von Java

DER INFORMATIKER – EIN KLISCHEE

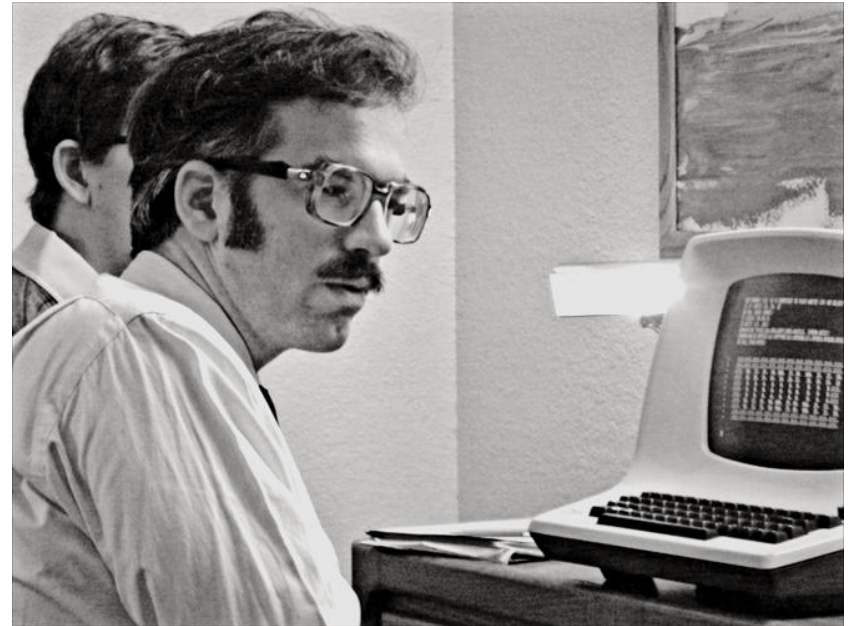
- Programmiert den ganzen Tag zuhause alleine in seinem dunklen Zimmer.
- Beschäftigt sich mit kryptischen Botschaften auf seinem Rechner (vor allem 0en und 1en).



<http://www.cinema52.com/2013/wp-content/uploads/2013/09/Nedry.png>

DER INFORMATIKER – EIN KLISCHEE

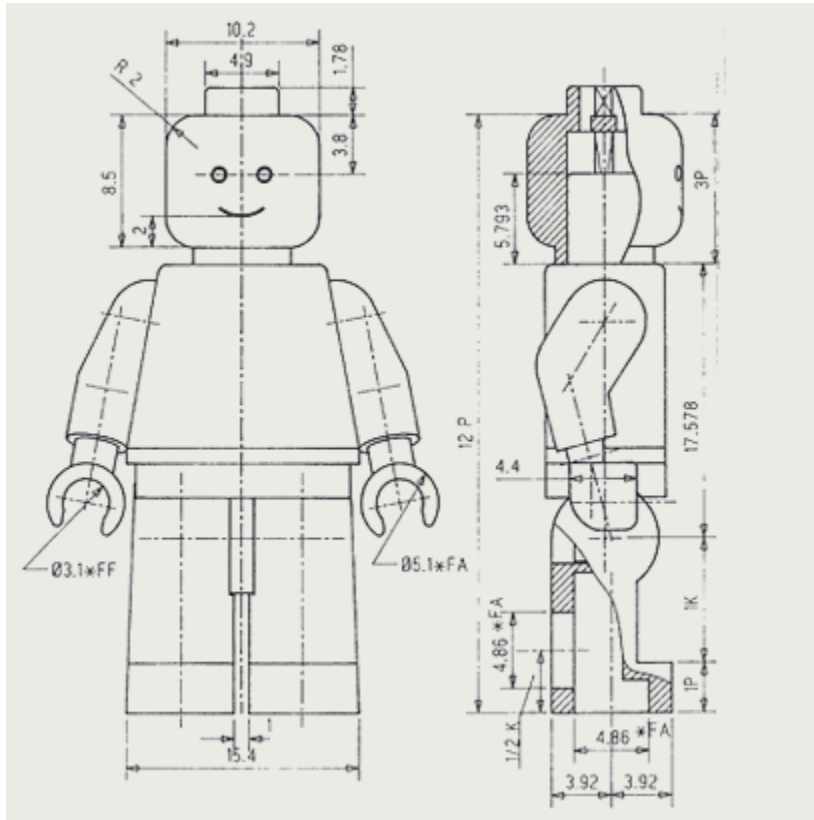
- Das Größte ist für ihn sein System neu aufzusetzen und bei Fehlern anzupassen.
- Programmieren um des Programmieren willens! Wozu auch sonst?



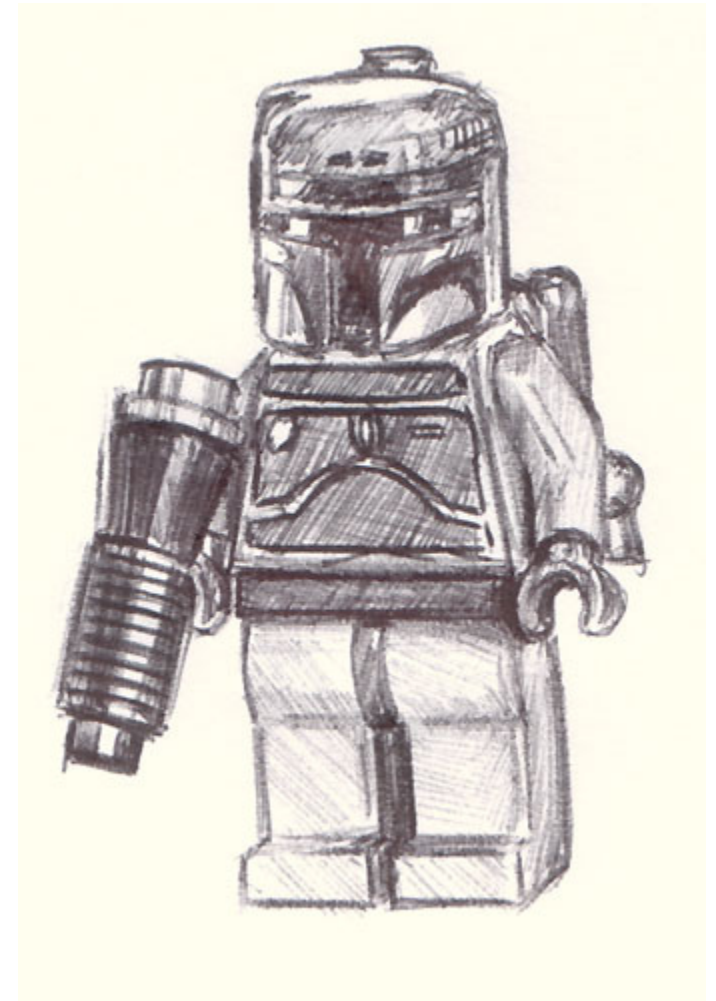
http://h.fastcompany.net/multisite_files/cocreate/imagecache/slideshow_large/slideshow/2013/07/1683410-slide-s-7-vintage-geek-computer-chess-looks-back-at-1980s-era-nerd-culture.jpg

Muss das so sein?

WERKZEUG NICHT SELBSTZWECK!



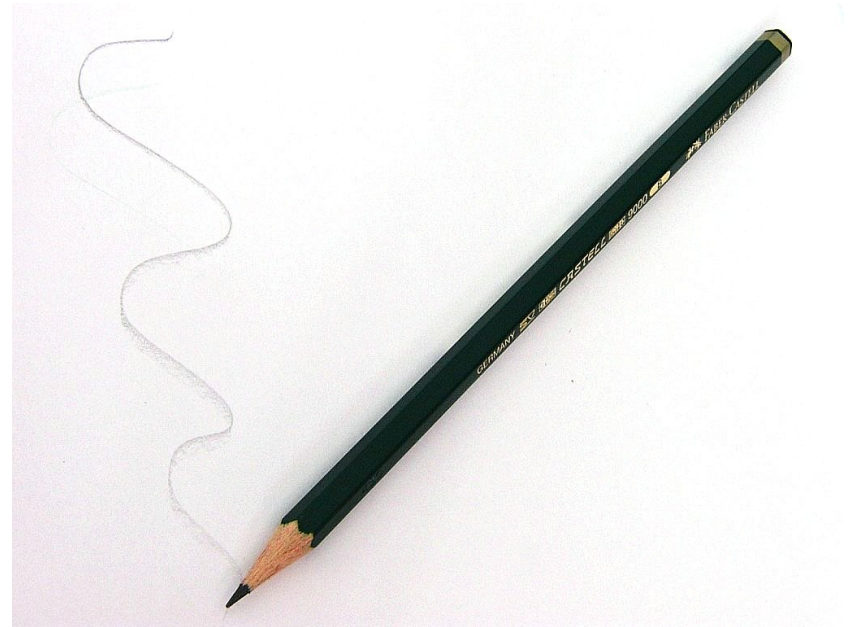
<http://blog.dersven.de/user/files/gadgets/lego30-technischeZeichnung.png>



https://c1.staticflickr.com/1/140/330870137_e8dec5b331.jpg

WERKZEUG NICHT SELBSTZWECK!

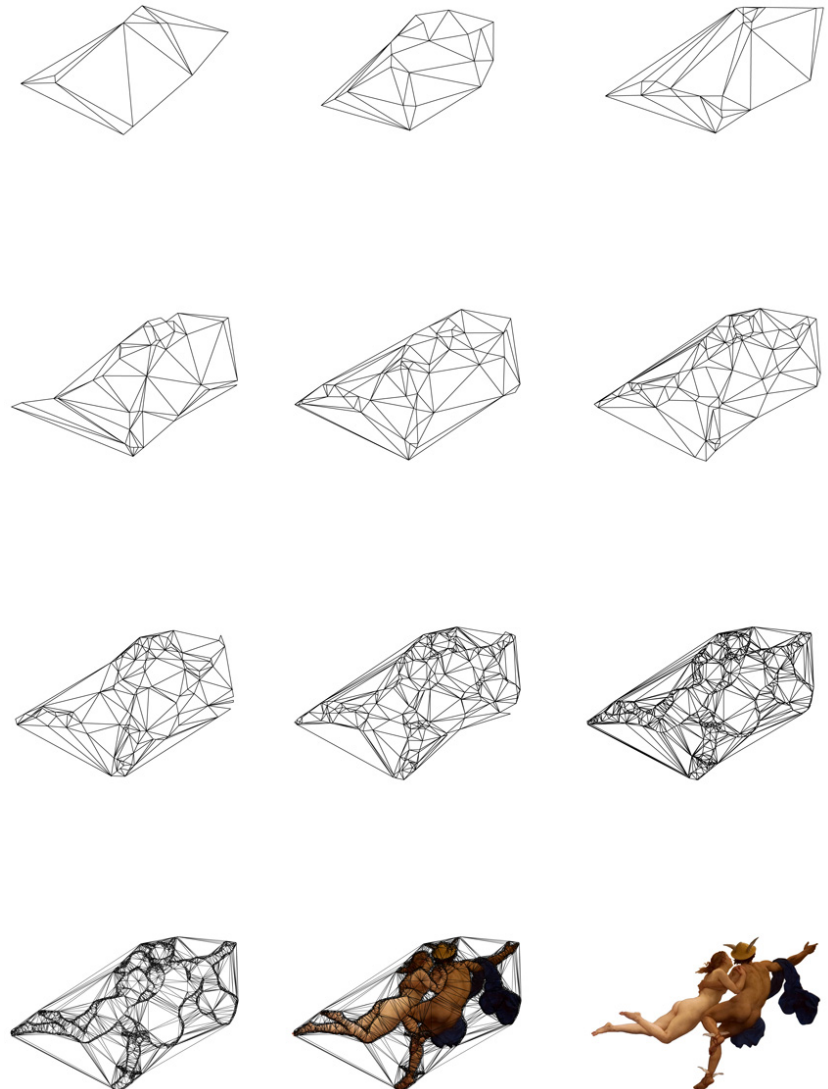
- Informatik kann ein Werkzeug sein wie Malerei, Zeichnung, ...
- Wie und wozu wir diese einsetzen, ist uns überlassen!



<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/23/Bleistift1.jpg>

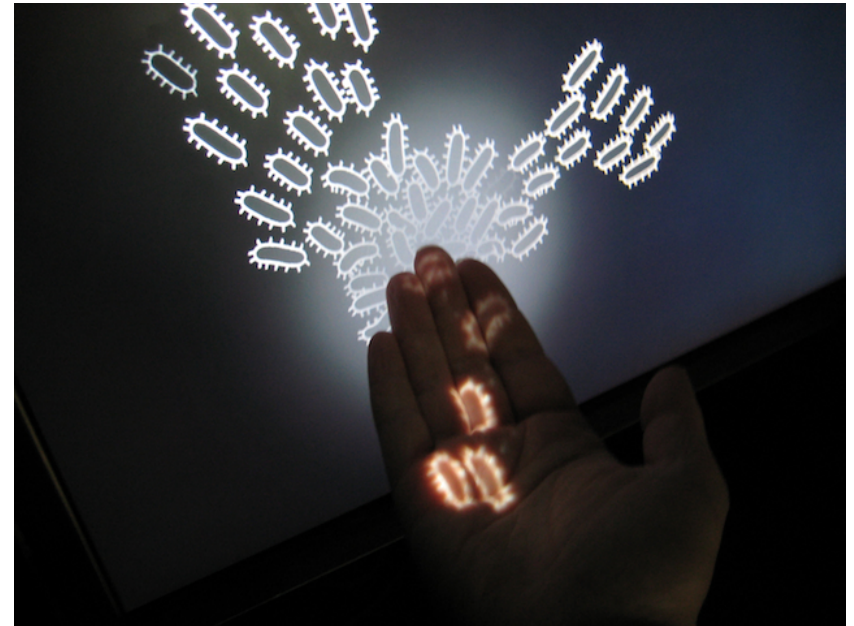
DIGITALE KUNST

- Programmierung als Mittel um Ideen zu verwirklichen, die so nicht mit herkömmlicher Software umsetzbar sind.
- Videoeffekte, 3D-Animation, ...
- [Strata #3](#)



GRENZBEREICH DIGITAL/ANALOG

- Aufeinandertreffen digitaler Technologie und realer Umgebung.
- Programmierung zur Koordinierung und Generierung.
- KEYFLEAS



http://csugrue.com/images/db/db_webpic_1.jpg

GRAUE EMINENZ

- Programmierung als unsichtbares Gehirn hinter Installationen, Maschinen, ...
- Worin steckt eigentlich überall Informatik?
- LIGHT KINETICS



http://payload372.cargocollective.com/1/4/156755/9744712/prt_594x203_1429610653.jpg

THEORIE

PROGRAMMIERSPRACHEN

- Programmiersprache: unser Weg zur Kommunikation mit dem Computer.
- Wie bei jeder Sprache gibt es Regeln und Konventionen, an welche man sich halten muss, damit man auch verstanden wird!

JAVA EINE SPRACHE VON VIELEN.

- Die unterschiedlichen Sprachen unterscheiden sich in ihrer Nähe entweder zur Maschine oder eben zum Menschen.
- D.h.: Eine Sprache ist entweder für uns leicht zu verstehen, muss dann aber für den Computer in mehreren Schritten verständlich gemacht werden (automatisch).
- Oder die Sprache ist schwer zu lesen/verstehen, kann aber schneller vom Computer verarbeitet werden.

WARUM JAVA?

- Java findet die richtige Balance zwischen Verständlichkeit und Computernähe.
- Java ist Plattform-unabhängig (läuft auf Windows, Mac und Linux).
- Java bietet einen Dialekt, der uns den Einstieg noch weiter vereinfacht: Processing!

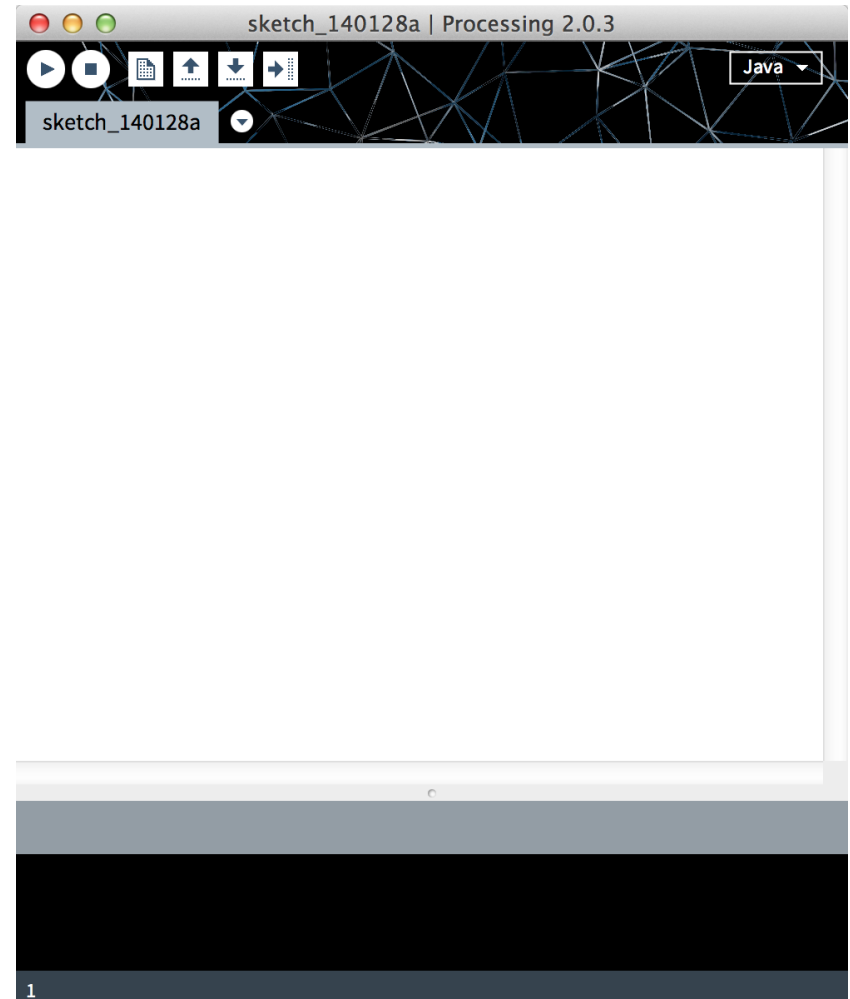
PROCESSING

- Java Dialekt erfunden um Künstlern und anderen Kreativen den Zugang zu Programmierung zu erleichtern.
- Selbe Syntax wie Java.
- Aber weniger Code um grafische Ausgabe zu erreichen!



PROCESSING IDE

- Play/Stop Button zum Starten des Programms.
- Textfeld zur Eingabe unseres Codes.
- Konsole: Textausgabe des Programms an uns, um Fehler mitzuteilen oder Werte zu ermitteln.



ANWENDUNG

SPRUNG INS KALTE WASSER

Was ich sagen möchte:

Wie ich es sage:

Male ein Rechteck!

```
rect(x,y,w,h);
```

Schreibe "Hello World!".

```
print("Hello World!");
```

Erzeuge eine zufällige Zahl
zwischen 0 und 1.

```
random(1);
```

Fülle den Hintergrund schwarz.

```
background(0);
```

WIR BASTELN EIN DAUMENKINO

- Vorbereitung (**setup**): wir schneiden Papier in der Größe 100mm * 100mm
- Zeichnen (**draw**): Male roten Hintergrund, zeichne einen Kreis darauf.

```
void setup () {  
    size(100,100);  
}  
  
void draw () {  
    background(255,0,0);  
    ellipse(50,50,50,50);  
}
```

SETUP? DRAW?

- **setup** wird genau einmal und zwar zu Beginn des Programms ausgeführt.
- **draw** wird danach immer und immer wieder Zeile für Zeile durchlaufen.
- Das betrifft alle Zeilen innerhalb der `{ }`

```
void setup () {  
    size(100,100);  
}  
  
void draw () {  
    background(255,0,0);  
    ellipse(50,50,50,50);  
}
```

PROCESSING BASICS

STRUCTURE

Setup Funktion

```
void setup() {...}
```

Zeichen Funktion

```
void draw() {...}
```

Größe des Programms

```
size(w,h);
```

Schreibe einen Wert in die
Konsole

```
println("something");
```

Semikolon markiert das Ende
von Befehlen

```
...;
```

PROCESSING BASICS

2D PRIMITIVES

Rechteck

```
rect(x,y,w,h);
```

Ellipse

```
ellipse(x,y,w,h);
```

Linie

```
line(x1,y1,x2,y2);
```

Punkt

```
point(x,y);
```


PROCESSING BASICS

COLOR

Hintergrundfarbe

```
background(r,g,b);
```

Füllfarbe

```
fill(r,g,b);
```

Umrissfarbe

```
stroke(r,g,b);
```

VERKNÜPFUNG

KANN MAN WERTE SPEICHERN?

- Vor **setup** können Variablen definiert werden, auf welche im ganzen Programm zugegriffen werden kann.
- In **setup** werden diese initialisiert. D.h. ihr Wert wird bestimmt. Z.B. soll **x** zu Beginn 0 sein.

```
int x;

void setup () {
  x = 0;
  size(100,100);
}

void draw () {
  background(255,0,0);
  ellipse(x,50,50,50);
}
```

KANN MAN WERTE VERÄNDERN?

- **x = x+1**? mathematisch bedeutet das: 0=1?
- = fungiert in Java und Processing als Zuweisungsoperator. D.h. in die Variable **x** wird der Wert **x+1** gespeichert.

```
int x;

void setup () {
  x = 0;
  size(100,100);
}

void draw () {
  x = x+1;
  background(255,0,0);
  ellipse(x,50,50,50);
}
```

Was passiert in diesem Programm?

Wie können wir verhindern, dass der Kreis den sichtbaren Bereich verlässt?

WENN DAS SO IST, DANN...

Bedingungen helfen uns bestimmte Situationen zu behandeln.

```
if (x > 100) {  
    x = 0;  
}
```

if markiert die in den () folgende Aussage als Bedingung.

```
if (x == 100) {  
    x = 0;  
}
```

In den {} steht die daraus resultierende Handlungsabfolge (falls wahr).

```
if (true) {  
    x = 0;  
}
```

BOOLSCHHE OPERATOREN

Größer

```
if (a > b) {...}
```

Größer gleich

```
if (a >= b) {...}
```

Gleich

```
if (a == b) {...}
```

Kleiner gleich

```
if (a <= b) {...}
```

Kleiner

```
if (a < b) {...}
```

Ungleich

```
if (a != b) {...}
```


AUSBlick

NÄCHSTE SITZUNG

- Weitere mathematische Datentypen
- Strukturhilfen
- Processing Reference

ÜBUNG

Unser Kreis soll nun bei Verlassen einer Seite seine Richtung ändern!

QUELLEN

- <http://www.cinema52.com/2013/wp-content/uploads/2013/09/Nedry.png>
- http://h.fastcompany.net/multisite_files/cocreate/imagecache/slideshow_large/slideshow/2013/07/1683410-slide-s-7-vintage-geek-computer-chess-looks-back-at-1980s-era-nerd-culture.jpg
- <http://blog.dersven.de/user/files/gadgets/lego30-technischeZeichnung.png>
- https://c1.staticflickr.com/1/140/330870137_e8dec5b331.jpg
- <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/23/Bleistift1.jpg>
- <http://www.quayola.com/Qsite/wp-content/uploads/2011/07/process.jpg>
- http://csugrue.com/images/db/db_webpic_1.jpg
- http://payload372.cargocollective.com/1/4/156755/9744712/prt_594x203_1429610653.jpg
- http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/5/59/Processing_Logo_Clipped.svg/1000px-Processing_Logo_Clipped.svg.png
- http://codecodigo.com/code/img/prosjs/points/proc_ide_02.png