

### Was ist Processing?

Processing ist eine auf JAVA basierende objektorientierte Programmiersprache, welche auf Grafik- und Animationsanwendungen spezialisiert ist. Für mehr Informationen besuche: <https://processing.org/>

### Wo bekomme ich Hilfe?

Eines der wichtigsten Werkzeuge für jeden Programmierer ist die **Dokumentation** der Sprache und Umgebung mit der er gerade arbeitet. Die Processingdokumentation ist unter <https://processing.org/reference/> zu finden. Dort sind fast alle Methoden, welche euch zur Verfügung stehen (auf Englisch) erklärt.

### Aufbau einer Methode in OOP:

```
Methodenkopf: rückgabetyptyp methodenname(parametertyp parameter){
Methodenrumpf: return rückgabewert;
}
```

Alles, was euer Code "machen soll", wird in Methoden eingebettet. Es ist guter Stil für eine Aufgabe jeweils eine eigene Methode zu schreiben.

### Variablen

```
datentyp variablenname =
anfangswert;
```

Variablen werden zur Speicherung von Werten benutzt, welche sich während der Laufzeit eures Programms ändern. Jede Variable muss **deklariert** werden, bevor ihr sie verwenden könnt.

### Gültigkeitsbereich

Variablen sind nicht von überall aus zugänglich. Eine Methode, welche innerhalb einer Methode deklariert wird, ist nur in dieser gültig. In `Processing` deklariert ihr **globale** Variablen ganz zu Beginn des Programms.

### Wichtigste Variablentypen

Integer	ganze Zahlen
Float	Kommazahlen
Boolean	True/False
String	Zeichenketten
Char	einzelne Zeichen

Jede Variable muss von einem **Variablentyp** sein. Dieser wird bei der Deklaration festgelegt und kann nicht geändert werden.

### Die zwei Standardmethoden in Processing

```
void setup() {
}
void draw() {
}
```

Hier legt ihr eure Fenstergröße, Bildrate und andere Einstellungen fest.

Diese Methode wird mehrfach pro Sekunde aufgerufen (siehe `Framerate`). Hier fügt ihr die Dinge ein, die auf dem Bildschirm angezeigt werden sollen.

### Parameter

In jedem Methodenkopf findet ihr `()`. Manchmal sind diese Klammern jedoch nicht leer. In diesen Klammern übergebt ihr beim Methodenaufruf Werte, mit denen die Methode arbeiten soll. Zum Beispiel die Eckpunkte eines Rechtecks. Es ist wichtig, immer **Parameter** des richtigen Typs zu übergeben.



By [deleted]  
[cheatography.com/deleted-25537/](https://cheatography.com/deleted-25537/)

Not published yet.  
Last updated 12th May, 2016.  
Page 1 of 1.

Sponsored by **ApolloPad.com**  
Everyone has a novel in them. Finish Yours!  
<https://apollopad.com>