Informatica Toets P5JS Bijlage Referentie

Basis Vormen

	Parameters	
Functie	Optionele parameters tussen [v]vierkante haken	Betekenis
circle	circle(x, y, d)	x = x-coordinate of the center of the circle or ellipse. y = y-coordinate of the center of the circle or ellipse. d = diameter of the circle.
ellipse	ellipse(x, y, w, [h])	w = width of the ellipse. h = height of the ellipse
rect	rect(x, y, w, h)	x = x-coordinate of the rectangle or square y= y-coordinate of the rectangle or square w = width of the rectangle. h= height of the rectangle
square	square(x, y, s)	s = side size of the square
triangle	triangle(x1, y1, x2, y2, x3, y3)	Punt 1 is (x1,y1) Punt 2 is (x2,y2) Punt 3 is (x3,y3)
vertex	beginShape() vertex(x, y) endShape()	Geef telkens de x en y van het volgende punt op de shaoe

arc	arc(x, y, w, h, start, stop, [mode])	x y w en h: zie ellipse start : beginhoek van de boog stop: eindhoek van de boog. Bijv 0, QUARTER_PI, HALF_PI, PI, PI+PI mode: manier van tekenen, CHORD, OPEN of PIE

Muis

mouseX	De huidige horizontale positie van de muis t.o.v. de linkerbovenhoek van het canvas.
mouseY	De huidige verticale positie van de muis t.o.v. de linkerbovenhoek van het canvas.
pmouseX	De waarde van mouseX in het vorige frame
pmouseY	De waarde van Y in het vorige frame

Typisch P5

Functie	Parameters	Betekenis
	Optionele parameters tussen [v]vierkante haken	
Translate	translate(x,y)	Translate verplaatst de

push pop	push() pop()	oorsprong (0,0) van de sketch naar de opgegeven locatie. Met push wordt deze translate opgeslagen, samen met bijf fill en stroke. Met push haal je de vorige pop terug.
scale	scale(f)	Het coordinaten systeem word geschaald met factor f.
let const	let x; const y;	Met let definieer je een variabele. Met const definieer je een constante.
map	Map (value, start1, stop1, start2, stop2)	Deze functie levert als resultaat de waarde die is geremapped van de range start1 tot stop1 naar start2 tot stop2.
colorMode color fill() stroke()	colorMode(HSB) colorMode(RGB) c= color(r,g,b) fill(c) stroke(c)	De functie color maakt uit 3 variabelen – afhankelijk van de colorMode RGB resp. HSB- een kleur-0bject die je gebruikt voor fill of stroke.