**Інтерактивність**

* Код, який взаємодіє з мишею, клавіатурою та іншими пристроями повинен виконуватися безперервно. Щоб це стало можливим, включите фрагмент коду, який пови нен повторюватися безперервно, в функцію draw ()

Processing має функцію setup (), яка запускається однократно під час запуску програми.

Змінна mousePressed використовується разом з оператором щоб визначити, коли повинна запускатися рядок коду.

|  |  |
| --- | --- |
| Малювання кіл | Малювання мишкою |
| int x=0;void setup(){ size(500,500); fill(0);}void draw(){ fill(0); ellipse(x,250,50,50); x++;} | void setup(){ size(500,500);fill(0);}void draw(){ ellipse(mouseX, mouseY, 9, 9); } |
| Переміщення кола мишкоюФункция background() очищает окно полностью | Малюємо коло в положенні екрану |
| void setup(){ size(500,500); fill(0);}void draw(){background(204); ellipse(mouseX, mouseY, 9, 9); } | void setup(){ size(500,500); fill(0);}void draw(){if (mousePressed){ background(204); ellipse(mouseX, mouseY, 9, 9);}} |

**Інтерактивність**

Код, який взаємодіє з мишею, клавіатурою та іншими пристроями повинен виконуватися безперервно. Щоб це стало можливим, включите фрагмент коду, який повинен повторюватися безперервно, в функцію draw ()

Processing має функцію setup (), яка запускається однократно під час запуску програми.

Змінна mousePressed використовується разом з оператором щоб визначити, коли повинна запускатися рядок коду.

|  |  |
| --- | --- |
| Малювання кіл | Малювання мишкою |
| int x=0;void setup(){ size(500,500); fill(0);}void draw(){ fill(0); ellipse(x,250,50,50); x++;} | void setup(){ size(500,500);fill(0);}void draw(){ ellipse(mouseX, mouseY, 9, 9); } |
| Переміщення кола мишкоюФункция background() очищает окно полностью | Малюємо коло в положенні екрану |
| void setup(){ size(500,500); fill(0);}void draw(){background(204); ellipse(mouseX, mouseY, 9, 9); } | void setup(){ size(500,500); fill(0);}void draw(){if (mousePressed){ background(204); ellipse(mouseX, mouseY, 9, 9);}} |