**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.

|  |
| --- |
| Рух на стрілки |
| int x=250,y=250;  void setup()  {  size(500,500);  fill(0);  }  void draw()  {  if (keyPressed){  if ( keyCode == RIGHT ){x++;}  if ( keyCode == LEFT ){x--;}  if ( keyCode == DOWN) {y++; }  if ( keyCode == UP) { y--;}  }  background(204);  ellipse (x,y,30,30);  } |

**Завдання**

Намалювати персонаж і забезпечити його рух на стрілки.

Додатково забезпечити неможливість виходу за межі вікна.

size( screenWidth, screenHeight ) Вікно на весь екран

mouseButton == RIGHT/LEFT/CENTER Натиснення клавіш миші

width, height Розмір вікна

keyPressed() Натиснення клавіші

keyReleased() Відпускаєм клавішу

**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.

|  |
| --- |
| Рух на стрілки |
| int x=250,y=250;  void setup()  {  size(500,500);  fill(0);  }  void draw()  {  if (keyPressed){  if ( keyCode == RIGHT ){x++;}  if ( keyCode == LEFT ){x--;}  if ( keyCode == DOWN) {y++; }  if ( keyCode == UP) { y--;}  }  background(204);  ellipse (x,y,30,30);  } |

**Завдання**

Намалювати персонаж і забезпечити його рух на стрілки.

Додатково забезпечити неможливість виходу за межі вікна.

size( screenWidth, screenHeight ) Вікно на весь екран

mouseButton == RIGHT/LEFT/CENTER Натиснення клавіш миші

width, height Розмір вікна

keyPressed() Натиснення клавіші

keyReleased() Відпускаєм клавішу