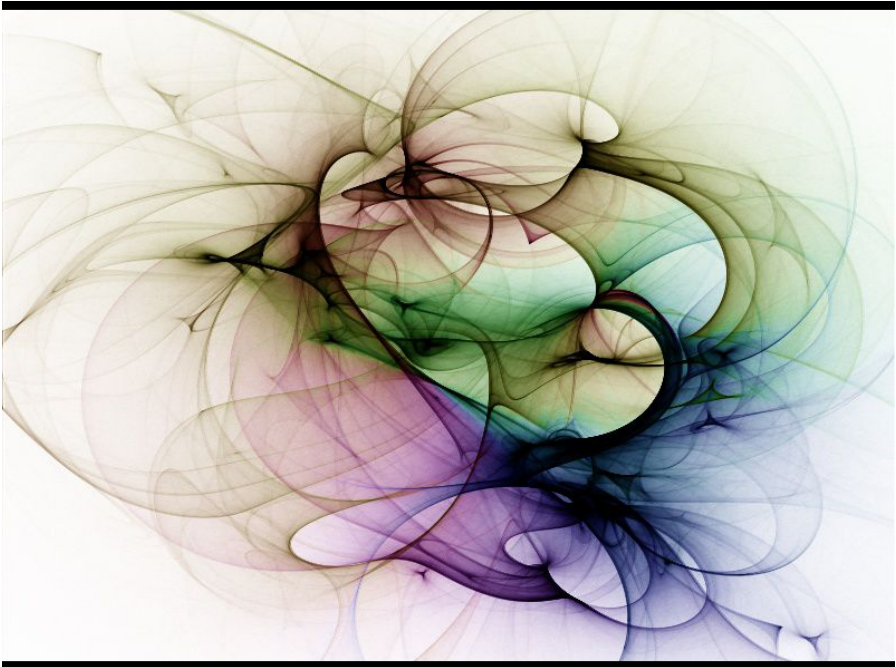


Programmieren statt Zeichnen?



Mit der auf Java basierenden Skriptsprache: Processing.

Inhaltsverzeichnis

1. Processing Fundamentals
 - 1.1 Was ist Processing
 - 1.2 Was kann Processing tun
 - 1.3 Das Processing Format
 - 1.4 Processing IDE

2. Kleine Einleitung für Nicht-Programmierer
 - 2.1 Kommentare
 - 2.2 Sag „Hallo“
 - 2.3 Ausdrücke
 - 2.4 Bedingungen
 - 2.5 Schleifen
 - 2.6 Funktionen
 - 2.7 Das Display Fenster
 - 2.8 Processing Programmfluss

3. Variablen
 - 3.1 Variablen Deklarieren
 - 3.2 Primitive Variablen
 - 3.3 Konvertieren von Variablen
 - 3.4 Gemischte Variablen

4. Kontrollstrukturen
 - 4.1 if-Bedingungen
 - 4.2 switch / case
 - 4.3 Operatoren

5. Funktionen
 - 5.1 Funktionen
 - 5.2 Funktionen definieren
 - 5.3 Parameter übergeben
 - 5.4 Terminierung und Rückgabe
 - 5.2 Rekursive Funktionen

6. Objekt - Orientiertes - Programmieren

- 7.1 Was ist OOP
- 7.2 Klassen und Objekte
- 7.3 Verdeckung
- 7.4 Konstanten
- 7.5 Zerstörung von Objekten
- 7.6 Mehrere Konstruktoren
- 7.7 Vererbung
- 7.8 Super
- 7.9 OOP Dokumentation

7. xxx

- 8.1 xxx
- 8.2 xxx

8. xxx

- 9.1 xxx
- 9.2 xxx

9. xxx

- 10.1 xxx
- 10.2 xxx

10. xxx

- 11.1 xxx
- 12.2 xxx

11. xxx

- 12.1 xxx
- 12.2 xxx

12. xxx

- 13.1 xxx
- 13.2 xxx