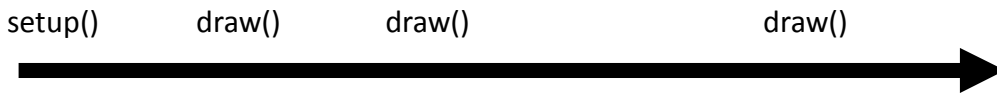
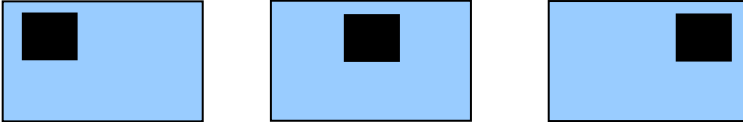


## Animation mit Processing



setup() → Aufruf am Anfang dient Initialisierung



Beispiel:

```
void setup() {  
    //Initialisierung der Variablen  
    //Initialisierung der Zeichenumgebung  
}  
void draw() {  
    //Zeichnung erstellen  
    //Variablen evtl. verändern  
}
```

Reihenfolge der Aufrufe:

```
setup();  
draw();  
... ← 1/60 Sekunde warten  
draw();  
...  
draw();      usw.
```

## Mausposition

Die vordefinierten Variablen mouseX, mouseY repräsentieren die aktuellen Koordinaten des Mauszeigers.

## Maus-Events

In der vordefinierten Funktion mouse pressed() wird die Reaktion auf einen Mausklick definiert.

## Weitere Event-Funktionen

mouseReleased() → Maustaste losgelassen  
mouseMoved() → Maus bewegt  
KeyPressed() → Taste gedrückt  
KeyReleased() → Taste losgelassen