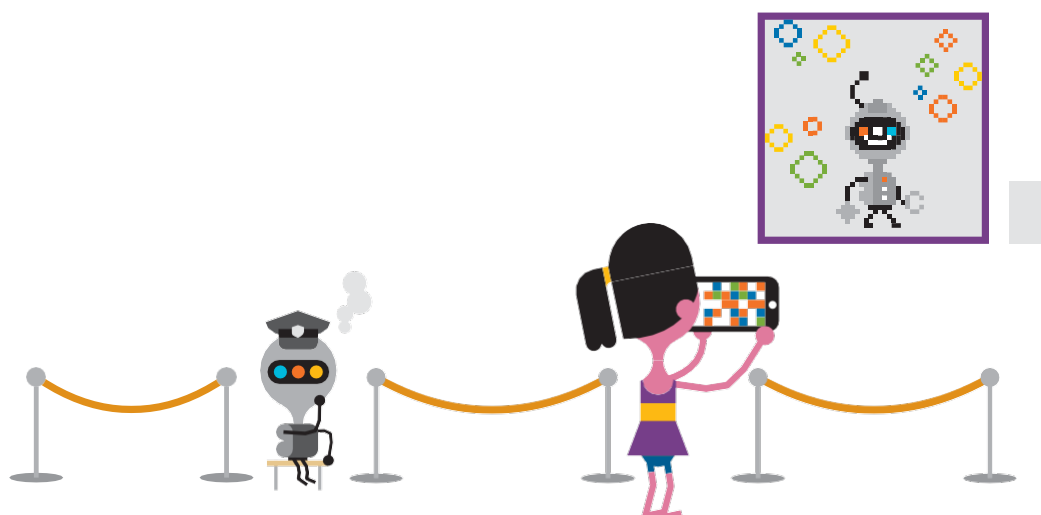


Comandi utili

Forme geometriche

	Comando	Spiegazione
Punto	<code>point(20, 40)</code>	Fa un punto nella posizione (20 40).
Linea	<code>line(30, 20, 85, 75)</code>	Traccia una linea dal punto (30 20) al punto (85 75).
Cerchio	<code>circle(30, 30, 20)</code>	Disegna un cerchio con centro M = (30 30) e diametro 20.
Quadrato	<code>square(30, 20, 55)</code>	Disegna un quadrato con il vertice superiore sinistro nella posizione (30 20). La lunghezza dei lati è 55.
Rettangolo	<code>rect(30, 20, 75, 55)</code>	Disegna un rettangolo con il vertice superiore sinistro nella posizione (30 20), con una larghezza di 75 e un'altezza di 55.
Quadrilatero	<code>quad(38, 31, 86, 20, 69, 63, 30, 76)</code>	Disegna un quadrilatero con i vertici nella posizione (38 31), (86 20), (69 63) e (30 76).
Triangolo	<code>triangle(30, 75, 58, 20, 86, 75)</code>	Disegna un triangolo con i vertici nella posizione (30 75), (58 20) e (86 75).
Elisse	<code>ellipse(56, 46, 75, 55)</code>	Disegna un'elisse con il centro M = (56 46), una larghezza di 75 e un'altezza di 55.



Colori

	Comando	Spiegazione
Sfondo	<code>background(255, 204, 0)</code>	Disegna lo sfondo con il colore codificato RGB (R = 255, G = 204, B = 0).
Linea	<code>stroke(255, 204, 0)</code>	Seleziona il colore codificato RGB per tracciare la linea (R = 255, G = 204, B = 0).
Colore di riempimento	<code>fill(255,204,0)</code>	Seleziona il colore codificato RGB per riempire la figura geometrica (R = 255, G = 204, B = 0)
Nessuna linea	<code>noStroke()</code>	Fa in modo che le figure geometriche non abbiano bordi.
Nessun riempimento	<code>noFill()</code>	Fa in modo che le figure geometriche non vengano riempite.
Spessore della linea	<code>strokeWeight(4)</code>	Imposta lo spessore della penna sul 4 (per le linee e i punti).

Comandi per controllare l'ambiente

	Comando	Spiegazione
Frequenza di aggiornamento	<code>frameRate(10)</code>	Imposta la frequenza di aggiornamento dell'immagine su 10 fotogrammi al secondo.
Numero casuale	<code>random(0, 50)</code>	Genera un numero casuale compreso tra 0 e 50.
Fare uno screenshot	<code>save('bild.png')</code> <code>save('bild.jpg')</code>	Salva il contenuto dell'area dell'immagine in formato PNG o JPG.
Definire l'area dell'immagine	<code>createCanvas(100, 50)</code>	Crea un'area dell'immagine larga 100 e alta 50.