

E.4 Wie lese ich dieses Buch?

Der Kopfbereich des Codes

Der Codeverweis führt direkt zum passenden Programm, das diesem Kapitel zugrunde liegt → S.018 »Download der Programme«. Erklärt wird immer nur die Basis-Version, welche auf _01 endet. Im Codeordner finden sich oft noch weitere Versionen des Programms (_02, _03 usw.), diese stellen Varianten des ersten Programms dar und sind oft etwas komplexer.

Eine Liste der Interaktionsmöglichkeiten verrät, mit welchen Tasten und welchen Mausektionen Einfluss auf das Programm genommen werden kann. Fast immer gibt es z. B. die Möglichkeit, das erzeugte Bild per Tastendruck auf die Taste S als PNG zu speichern. Oft sind auch Parameter an die Position des Mauszeigers gebunden → S.017 »Das Programm anwenden«.

Der Codeblock

Zum leichteren Verständnis des Codes, den man idealerweise parallel zur Lektüre des Buches am Rechner geöffnet hat, sind einzelne wichtige Teile des Codes abgedruckt und mit Erklärungen versehen. → S.017 »Das Programm anwenden«

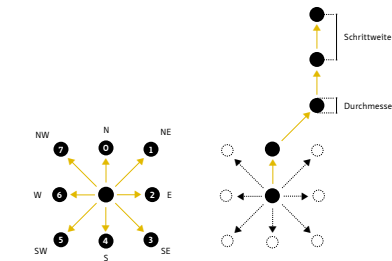
Codemarkierungen heben die wichtigsten Stellen im Code hervor, sodass Sie die Erklärungen leichter zuordnen können.

Das **Syntax-Highlighting** verdeutlicht, welche Begriffe Sprachelemente von Processing sind.

- ... Die drei Punkte bedeuten, dass hier Code ausgelassen wurde.
- Der Pfeil bedeutet, dass der Codeblock auf der nächsten Seite fortgesetzt wird.

P.2.2.1 Kapitelüberschrift

Dieser kurze Einleitungstext beschreibt, worum es in diesem Kapitel geht und was in diesem Kapitel gelernt werden kann. Im Text kann es Verweise auf andere Kapitel oder Weblinks geben.



Maus: Ziehen links: Module zeichnen • Klick rechts: Module löschen
Tasten: G: Raster anzeigen ein/aus • G: Modulwerte anzeigen ein/aus • J: B: Tilesatz auswählen
P: PDF speichern • S: PNG speichern • C: Farbpalette speichern

```

if (direction == NORTH) {
  y -= distance;
  if (y == 0) y = height;
}
else if (direction == NORTHEAST) {
  x += distance;
  if (x >= width) x = 0;
}

int stepSize = 1;
int diameter = 1;

for (int i=0; i<circleResolution; i++){
  x[i] += random(-stepSize, stepSize)*distortionFactor
  + offsetX*100;
  y[i] += random(-stepSize, stepSize)*distortionFactor
  + offsetY*100;
  ...
}
  
```

→ P.2.2.1_01.pde
Neben den Illustrationen wird in kurzen Textabschnitten die allgemeine Funktionsweise des Programms erklärt. Die Erklärung bezieht sich immer nur auf die Programmversion_01 des Kapitels. Die Varianten _02, _03 usw. können vom Funktionsprinzip, das hier erklärt wird, abweichen.
→ W.345 Linkbeschreibung

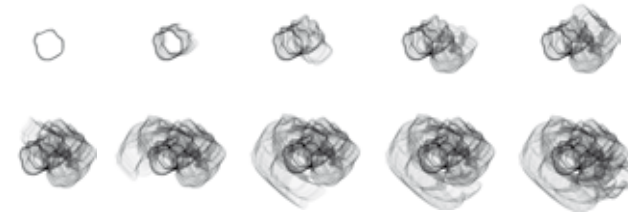
→ P.2.2.1_01.pde

Kleine Illustrationen neben dem Code verdeutlichen hier und da die Funktionsweise einzelner Codeabschnitte.

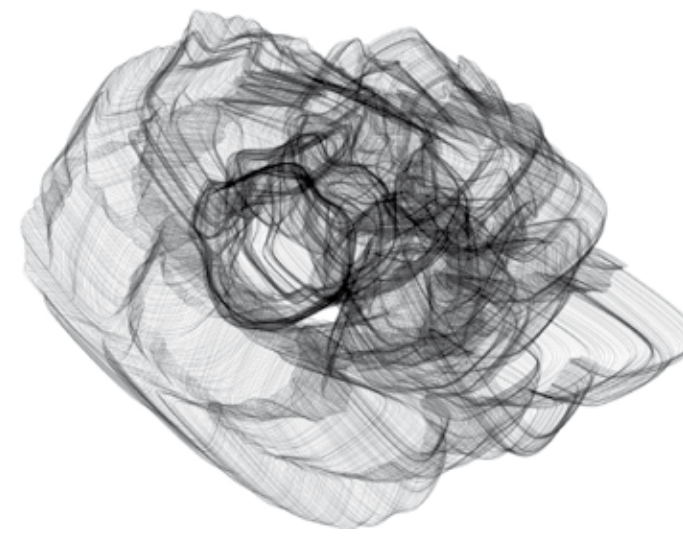
Zur besseren Zuordnung verweist eine Linie auf die richtigen Codezeilen. Wichtige Passagen werden durch eine Hinterlegung hervorgehoben.

An manchen Stellen muss der Code fürs Buch umbrochen werden, obwohl er im Programmfenster in einer Zeile steht.

Drei Punkte zeigen an, dass hier Codezeilen ausgelassen wurden.



Erklärung des Bildes und Beschreibung wie es im Programm erzeugt wurde
→ P.2.2.1_01.pde



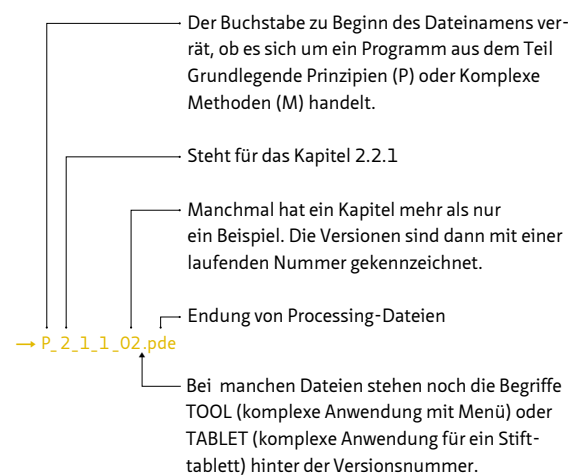
Erklärung des Bildes und Beschreibung wie es im Programm erzeugt wurde
→ P.2.2.1_01.pde

Bilder

In vielen Beispielen, die den Faktor Zeit mit einbeziehen, zeigt eine Sequenz von mehreren kleineren Bildern einen zeitlichen Ablauf.

Die Bildunterschriften beinhalten jeweils eine kurze Erklärung und den Verweis auf das Programm, mit dem das Bild erzeugt wurde.

Die Zusammensetzung der Programm-Namen



Die verschiedenen Arten von Verweisen

- P_1_1_01.pde Verweis auf eine Programm-Datei aus dem Programme-Paket
→ S.018 »Download der Programme und der Library«
- S.123 Verweis auf eine Seite
- Kap.P.1.1.2 Verweis auf ein Kapitel
- W.345 Verweis auf eine Website
Auf → www.generative-gestaltung.de kann der Zahlencode direkt in eine Suchmaske eingegeben werden, ohne eine lange Webadresse abtippen zu müssen → S.019 »Weblinks«