

Cette page peut être supprimée

Skeudennoù-bev gant p5.js

Implijet e vo ar yezh p5.js evit deskiñ tresañ traoù war ar skramm. Ar yezh p5.js a zo diazezet war ar yezh javascript. Graet eo evit bezañ peurgaset diouzh ur merdeer hag aes eo da enframmañ ar poelladoù skrivet ganti e-barzh ur bajenn Web.

Ne'z eus ket ezhomm staliañ netra evit kregiñ da kodiñ gant p5.js. Tu 'zo deoc'h implij un “éditeur” enlinenn, evel [amañ](#).

Tresañ gant livioù

Tresañ gant livioù (Klikit evit diskouez ar c'hod)

liviou.js

```
function setup() {
  createCanvas(400, 400);
}

function draw() {
  background(200, 200, 255); // Livet e vez ar foñs

  fill(10, 220, 50); // Dibabet e vez un liv nevez (tost da gwer)
  rect(280, 100, 80, 80); // Treset e vez ur skouergornek

  fill(255, 60, 200); // Dibabet e vez ul liv nevez (tost da roz)
  ellipse(width/2, height/2, 100, 200); // Treset un elips
}
```

Ar fonksion background a servij da livañ ar prenestr grafik penn-da-benn gant al liv o peus c'hoant. Diverket e vo pep tra a oa bet treset araok. Roet e vez dezhi 3 arguzenn : ur c'hementad a ruz (etre 0 ha 255), ur c'hementad a gwer (etre 0 ha 255) hag ur c'hementad a glas (etre 0 ha 255). Bep gwech ma vez implijet ur fonksion gant livioù e vo roet 3 arguzenn (Ruz, Gwer, Glas) evel-se.

Ar fonksion fill a vez implijet evit dibab ul liv nevez. Gwellet e vo an disoc'h gant pep fonksion tresañ a teuio warlec'h.

Gant ar fonksion rect e vez treset ur skouergornek. Roet e vez dezhi 4 arguzenn : position x, position y, ment x ha ment y.

Gant ar fonksion ellipse e vez treset un elips. Roet e vez dezhi 4 arguzenn : position kreiz x, position kreiz y, ment x, ment y.

https://editor.p5js.org/lise_diwan/sketches/cLT-9X1Gg

Lakaat an traoù da fiñval

Fiñval (Klikit evit diskouez ar c'hod)

finval.js

```
function setup() {
  let x; // Krouiñ ur varienn 'x'
  let y; // Krouiñ ur varienn 'y'

  function setup() {
    createCanvas(400, 400);
    fill(255, 0, 0); // Dibab al liv ruz evit pep elfenn treset

    x = 20; // Deraouiñ ar varienn 'x'
    y = 20; // Deraouiñ ar varienn 'y'
  }

  function draw() {
    background(255); // Livet e vez ar foñs e gwenn kann

    ellipse(x, y, 50, 50); // Treset e vez ur c'helec'h d'an daveenoù 'x' ha 'y'
  }
}
```

```

x += 1; // Kemmet e vez ar varienn 'x'
y += 1; // Kemmet e vez ar varienn 'y'
}

```

Amañ e vez krouet div varienn, x hag y evit derc'hel daveenou ur c'helc'h. Bep gwech ma vez peurgaset ar fonksion draw (30 wech dre eilenn dre ziouer) e vo diverket ar prenest, treset ar c'helc'h gant an daveenou x hag y hag cheñchet an deveenou un tammig. Klaskit cheñch an doare ma fiñv ar c'helc'h.

https://editor.p5js.org/lise_diwan/sketches/Y0rEj1ue5

Wrap around

Ur gudenn on eus. Ma'z a re bell hor c'helc'h e vo er maez eus hor prenestr. Implijet e vo ur framm konsision evit gwiriekat daveenou ar c'helc'h hag adlakaat anezho el lec'h mat ma'z eont kuit eus ar prenestr.

Wrap Around (Kliket evit diskouez ar c'hod)

[wrap_around.js](#)

```

function setup() {
  let x; // Krouiñ ur varienn 'x'
  let y; // Krouiñ ur varienn 'y'

  function setup() {
    createCanvas(400, 400);
    fill(255, 0, 0); // Dibab al liv ruz evit pep elfenn treset

    x = 20; // Deraouiñ ar varienn 'x'
    y = 20; // Deraouiñ ar varienn 'y'
  }

  function draw() {
    background(255); // Livet e vez ar foñs e gwenn kann

    ellipse(x, y, 50, 50); // Treset e vez ur c'helc'h d'an daveenou 'x' ha 'y'

    x += 3.6; // Kemmet e vez ar varienn 'x'
    y += 2.2; // Kemmet e vez ar varienn 'y'

    if (x>width) {
      x -= width;
    }
    if (x<0) {
      x += width;
    }
    if (y>height) {
      y -= height;
    }
    if (y<0) {
      y += height;
    }
  }
}

```

Gwirieket e vez 4 kondision gant ar stadament if : Ma'z eo x er maez eus an tu kleiz $x < 0$, ma'z eo x er maez eus an tu dehou $x > \text{width}$, ma'z eo y re izel $y > \text{height}$ ha ma'z eo y re uhel $y < 0$.

E-barzh ar variennou width ha height e vez dalc'het ledander hag uhelder ar prenestr grafik.

Merzet ho peus maretez e oa tuet fall ax an uhelder. Gwir eo, war ur skramm, al linenn gant an daveen $y=0$ a zo en nec'h tout ha pa vez kresket an daveen y ez a izeloc'h an traoù. Ar poent 0, 0 a zo en nec'h en tu kleiz hag ar poent width, height a zo en traoñ hag en tu dehou eus ar prenestr.

https://editor.p5js.org/lise_diwan/sketches/kCFd7pKGe

Ur bern objedoù o fiñval

War un urzhiataer, pa vez graet un dra gant un elfenn n'eo ket diaes tre ober ar memes tra gant un niver bras tre a elfennoù eñvel.

Ur bern objedou (Klikit evit diskouez ar c'hod)

bern_objedou.js

```
let x = [4, 53, 233, 12, 300, 210]; // Krouiñ ul listenn 'x'
let y = [320, 111, 23, 201, 50, 15]; // Krouiñ ul listenn 'y'

function setup() {
  createCanvas(400, 400);
  fill(255, 0, 0); // Dibab al liv ruz evit pep elfenn treset
}

function draw() {
  background(255); // Livet e vez ar foñs e gwenn kann

  for (let i=0; i<x.length; i++) {
    ellipse(x[i], y[i], 50, 50); // Treset e vez ur c'helc'h d'an daveenoù 'x' ha 'y'

    x[i] += 1; // Kemmet e vez ar varienn 'x' el listenn
    y[i] += 5; // Kemmet e vez ar varienn 'y' el listenn

    if (x[i]>width) {
      x[i] -= width;
    }
    if (x[i]<0) {
      x[i] += width;
    }
    if (y[i]>height) {
      y[i] -= height;
    }
    if (y[i]<0) {
      y[i] += height;
    }
  }
}
```

Amañ e vez gwelet ur bern traoù nevez ha galoudus. Implijet e vez listennoù evit derc'hel meur a variennoù dameñvel. Implijet e vez ar rodell for evit *iteriñ* war pep talvoud kavet e-barzh al listennoù.

Menzioù : Klaskit krouiñ 2 listennad nevez `tizh_x` ha `tizh_y` evit derc'hel un tizh disheñvel evit pep kelc'h. Al listennoù-se a vo ar memes ment eget ar re all (6 elfenn ma n'ho peus ket cheñchet an traoù).

https://editor.p5js.org/lise_diwan/sketches/vSCogDPDm

Let's get Crazy !

Termeniñ pep kelc'h dre dorn a zo skuizus. Penaos ober evit termeniñ un niver bras tre a kelc'hoù (pe traoù all) en un doare aes ? Implijet e vo ar rodell for en-dro evit-se.

Crazy (Klikit evit diskouez ar c'hod)

crazy_objedou.js

```
let x = []; // Krouiñ ul listenn goulo 'x'
let y = []; // Krouiñ ul listenn goulo 'y'
let niver = 500; // Niver a elfennoù da grouiñ

function setup() {
  createCanvas(400, 400);
  fill(255, 0, 0); // Dibab al liv ruz evit pep elfenn treset

  // Amañ e vo leuniet al listennoù dre ur rodell 'for'
  for (let i=0; i<niver; i++) {
    x[i] = random(width);
    y[i] = random(height);
  }
}

function draw() {
  background(255); // Livet e vez ar foñs e gwenn kann

  for (let i=0; i<x.length; i++) {
    ellipse(x[i], y[i], 20, 20); // Treset e vez ur c'helc'h d'an daveenoù 'x' ha 'y'

    x[i] += 1; // Kemmet e vez ar varienn 'x' el listenn
    y[i] += 10; // Kemmet e vez ar varienn 'y' el listenn

    if (x[i]>width) {
```

```

    x[i] -= width;
  }
  if (x[i]<0) {
    x[i] += width;
  }
  if (y[i]>height) {
    y[i] -= height;
  }
  if (y[i]<0) {
    y[i] += height;
  }
}
}
}

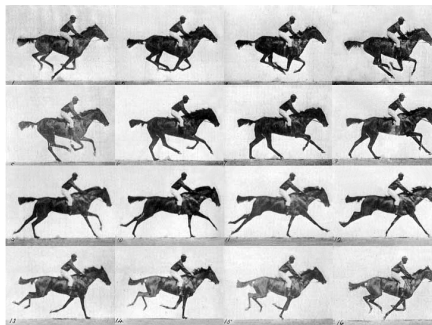
```

https://editor.p5js.org/lise_diwan/sketches/a7_tCZm00

Spritesheets

Gant ar yezh p5.js ez eus tu enframmañ skeudennoù gif bev met pa 'vez kalz a skeudennoù bev disheñvel da implij e-barzh ho poellad e c'hell dont da vezañ luziet buhan a walc'h. Un doare all d'ober a zo lakaat ur bern tresadennoù bihan war ar memes skeudenn, anvet ur "spritesheet". Evit krouiñ ur skeudenn bev e vo diskouezet nemet un lodennig eus ar skeudenn bras bep gwech. Pouezus e vefe eus ar memes ment pep skeudennig eus ar spritesheet.

Ur skouer spritesheet eus ar re gentañ e istor mab den :



Spritesheet (Klikit evit diskouez ar c'hod)

[spritesheet.js](#)

```

let img;
let img_size = 32;
let x_pos, y_pos;

let last_frame;
const frame_dur = 800;

const animation = [[0, 3], [1, 3]];
let frame_i;

function preload() {
  img = loadImage("data/toto.png");
}

function setup() {
  createCanvas(400, 400);
  imageMode(CENTER);
  x_pos = width/2;
  y_pos = height-4*img_size;
  last_frame = millis();
  frame_i = 0;
}

function draw() {
  background(255);

  if (millis() - last_frame >= frame_dur) {
    frame_i += 1;
    last_frame = millis();

    if (frame_i >= animation.length) {
      frame_i = 0;
    }
  }

  image(img, x_pos, y_pos,
        img_size*4, img_size*4,
        img_size*animation[frame_i][0],

```

```

    img_size*animation[frame_i][1],
    img_size, img_size);
}

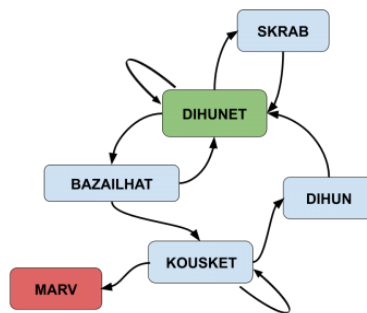
```

https://editor.p5js.org/lise_diwan/sketches/gpLMaorbY5

Aotomata

Setu an teknik diwezhañ a vo gwelet evit krouiñ ur sekañs skeudennoù-bev o cheñch ingal. Gant pep animasion e klot ur stad. Pep stad a zo liammet gant stadoù all ha pa 'vez cheñchet stad ne c'heller nemet mont betek ar stadoù liammet d'ar stad diwezhañ.

Pa vez loc'het ar poellad e vez aet d'ar stad a-orin (an hini gwer war ar skeudenn). Pa 'vez erruet d'ar stad fin (an hini ruz) e vez echu ar c'hoari ("Game Over"). Evit cheñch stad e vez tenet un niverenn er sort (evel gant un diñs) hag hervez an disoc'h e vez aet betek ur stad pe ur stad all.



Aotomata (Klikit evit diskouez ar c'hod)

[aotomata.js](#)

```

// Listenn ar skeudennoù evit pep animasion
const anim_dihunet = [[6, 1]];
const anim_dihun = [[0, 0]];
const anim_bazailhat = [[4, 4], [4, 4], [4, 4], [4, 4]];
const anim_kousket = [[0, 3], [1, 3]];
const anim_skrab = [[5, 2], [6, 2], [5, 2], [6, 2], [5, 2], [6, 2]];
const anim_marv = [[6, 4]];

// Ment pep skeudennig (e pixels)
const img_size = 32;

// Padelez pep skeudenn en animasion
const frame_dur = 400;

// Roadennoù all...
let anim;
let frame_i;
let last_frame;
let stad;
let rand;
let img;
let x_pos, y_pos;

function preload() {
  // Karg ar spritesheet e memor an urzhiataer
  img = loadImage("data/toto.png");
}

function setup() {
  createCanvas(400, 400);
  imageMode(CENTER);
  x_pos = width/2;
  y_pos = height-4*img_size;
  last_frame = millis();
  frame_i = 0;

  stad = "DIHUNET";
  anim = anim_dihunet;
}

function draw() {
  background(255);

```

```

if (millis() - last_frame >= frame_dur) {
  // Tremen d'ar skeudenn da-heul
  frame_i += 1;
  last_frame = millis();

  if (stad == "DIHUNET") {
    rand = int(random(20));
    if (rand == 0) {
      // Bazailhat
      anim = anim_bazailhat;
      frame_i = 0;
      stad = "BAZAILHAT";
    } else if (rand == 1) {
      // En em skrabañ
      anim = anim_skrab;
      frame_i = 0;
      stad = "SKRAB";
    }
  }

  } else if (stad == "DIHUN") {
    anim = anim_dihunet;
    frame_i = 0;
    stad = "DIHUNET";
  }

  } else if (stad == "BAZAILHAT") {
    // Gortoz e vefe echu an animasion araoek cheñch stad
    if (frame_i == anim.length) {
      if (random(6) < 1.0) {
        // Mont da gousket
        anim = anim_kousket;
        frame_i = 0;
        stad = "KOUSKET";
      } else {
        // Dihunet
        anim = anim_dihunet;
        frame_i = 0;
        stad = "DIHUNET";
      }
    }
  }

  } else if (stad == "KOUSKET") {
    rand = int(random(100));
    if (rand == 0) {
      anim = anim_marv;
      frame_i = 0;
      stad = "MARV";
    } else if (rand < 6) {
      anim = anim_dihun;
      frame_i = 0;
      stad = "DIHUN";
    }
  }

  } else if (stad == "SKRAB") {
    if (frame_i == anim.length) {
      anim = anim_dihunet;
      frame_i = 0;
      stad = "DIHUNET";
    }
  }

  } else if (stad == "MARV") {
    anim = anim_marv;
  }

  // Distreiñ en penn kentañ an animation ma'z eo echu
  if (frame_i >= anim.length) {
    frame_i = 0;
  }
}

// Tresañ ar skeudenn
image(img, x_pos, y_pos,
  img_size*4, img_size*4,
  img_size*anim[frame_i][0],
  img_size*anim[frame_i][1],
  img_size, img_size);
}

```

https://editor.p5js.org/lise_diwan/sketches/pOJwECXkE

Article extrait de : <https://lesporteslogiques.net/wiki/> - **WIKI Les Portes Logiques**
 Adresse : https://lesporteslogiques.net/wiki/lise_diwan/skeudennou-bev
 Article mis à jour : **2023/02/19 21:09**