



sketch

noun [C]

UK  /sketʃ/ US  /sketʃ/

sketch *noun* [C] (SIMPLE SHAPE/FORM)



Kentaroo
Tryman/Maskot/GettyImages

C1

a simple, quickly-made drawing that does not have many details:

- *My mother made a (pencil) sketch **of** my brother reading a book.*



資料來源:

Cambridge Dictionary:

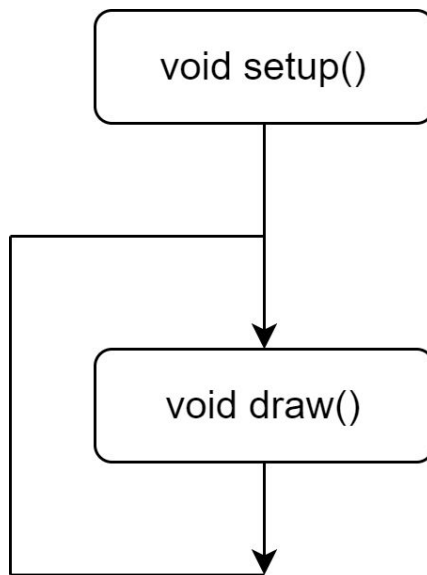
<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/sketch>

用程式碼Sketch你的想法，這就是
Processing程式檔案稱之"Sketch"的原因。

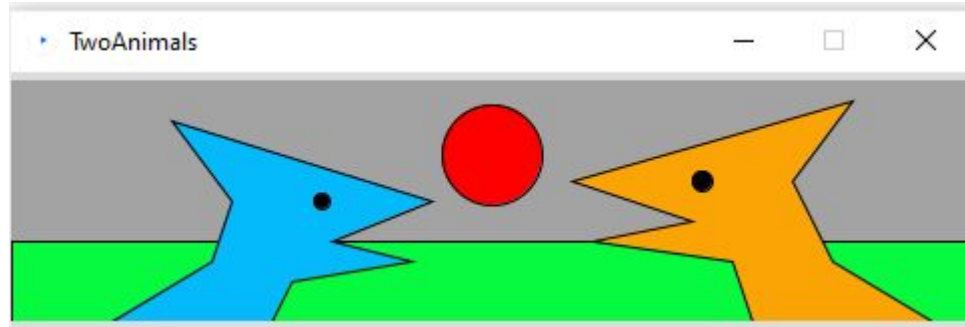


小智教練


🎮 Processing 程式架構

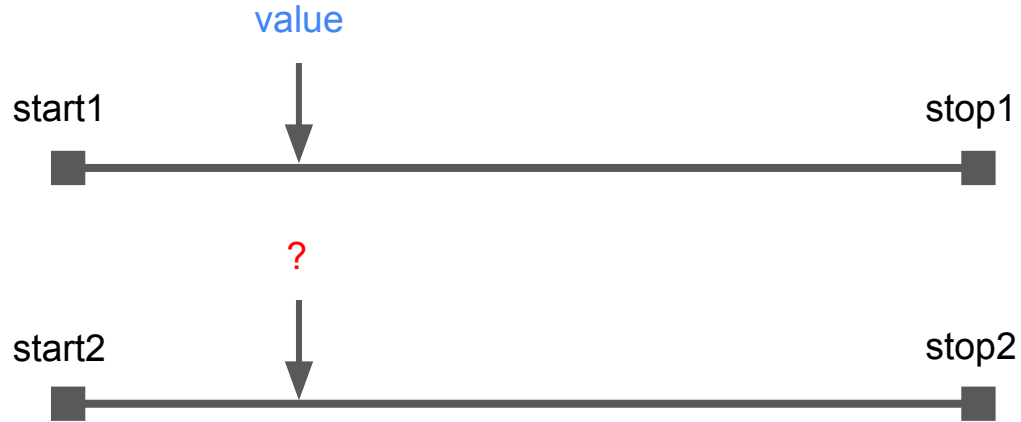


Two Animals



資料來源(參考並修改):
Casey Reas and Ben Fry(2015), *Make: Getting Started with Processing, Second Edition*, Example 3-21 Create Some Creatures

 `map(value, start1, stop1, start2, stop2)`



```
float value = 110;  
float m = map(value, 0, 100, -20, -10);  
println(m); // Prints "-9.0"
```



資料來源：
Processing 官方網站：
https://processing.org/reference/map_.html



課堂作業 A (for 有選課的同學)

畫**流程圖**分析你最喜歡的家電運作流程：

1. 流程圖一定要用到 Termination、Process與Decision這三種圖式。
2. 任何的家用電子產品都可以。
3. 用draw.io或Google Slide 繪製流程圖。



課堂作業 B (for 有選課的同學)

用Processing, 做一幅具有互動性的畫:

1. 看完 <http://hello.processing.org/> 教學, 並搭配課堂上所教, 寫一隻可以用滑鼠游標互動的畫。
2. 畫的內容甚麼都可以, 只要你喜歡。



Hello Processing

by [Daniel Shiffman et al.](#)

Short video lessons introduce coding exercises that lead to designing an interactive drawing program.

1. 將此A、B作業做成一支影片，內容需要包含：
 - a. 自我介紹：姓名、科系、學號，學習近況分享。
 - b. 作品Demo：呈現自己的作業
 - c. 作品製作說明：Code Review，
創作觀念以及其它關於製作方式的描述。
 - d. 總影片不可短於兩分鐘（時間不足退件）。
2. 在上課時間填寫「作業繳交表」。