

# Intégrer une animation dans le programme des affiches interactives

## Animation Processing

//Variables globales

void seutp(){ }

void draw(){ }

void mousePressed(){ }

void keyPressed(){ }

// autres méthodes

```
class Animation{
```

*// attributs*

➤ type X ;

*// constructeur*

➤ Animation(...){...}

*// méthodes*

➤ void draw(){ }

➤ void mousePressed(){ }

➤ void keyPressed(){ }

➤ // autres méthodes

```
}
```

## Programme Affiche Interactive

*//Variables globales*

**Animation Anim ; //déclaration objet**

**void setup(){**

*//instanciation objet*

**Anim = new Animation(...);**

**}**

**void draw(){**

*//appel à la méthode draw()*

**Anim.draw();**

**}**

**void mousePressed(){**

*//appel à la méthode mousePressed()*

**Anim.mousePressed();**

**}**

**void keyPressed(){**

*//appel à la méthode mousePressed()*

**Anim.keyPressed();**

**}**

*// classes et méthodes*