

Pràctica-5: Carrega-Imatges-PNG-M

```
//Crea objectes amb dues imatges
PImage background;
PImage character;
//Crea un a variable que controlarà la posició X
int posX=100;
void setup()
{
  size(600, 400);
  //Carrega les imatges
  background=loadImage("forest.png");
  character=loadImage("worm.png");
}
void draw()
{
  //Crea un fons negre
  image(background, 0, 0);
  //La imatge es mou amb el ratolí
  image(character, posX, 300, 100, 100);
}
//Mou la imatge amb la tecla polsada
void keyPressed()
{
  //Si polses 'a' la imatge es mou cap a la esquerra.
  if (key=='a')
  {
    posX=posX-1;
  }
  //Si polses 'd' la imatge es mou cap a la dreta.
  if (key=='d')
  {
    posX=posX+1;
  }
}
```

- **Comandos**

- **void keyPressed()** es una función de Processing que se llama cada vez que hay una interacción con el teclado.
- **key** devuelve el valor de la tecla que se ha pulsado.