

Deel 1

Opdracht 1

- Lees hoofdstuk 2.6 van de Javascript/p5js Syllabus:
<https://csd.hku.nl/csd1/languages/jsbook/>
- Gebruik voor deze opdracht de p5js-sketch van voor de vakantie.

Opdracht 2

- Maak een `Ball` object-template en zorg dat er opnieuw twee ballen onafhankelijk van elkaar stuiteren.

Opdracht 3

- Maak gebruik van een array om 10 ballen van verschillende grootte en kleur met een willekeurige snelheid door het scherm te laten bewegen en te stuiteren.

Opdracht 4

- Pas je sketch zo aan dat je met een kleine verandering 100 of 50 ballen kan laten stuiteren.

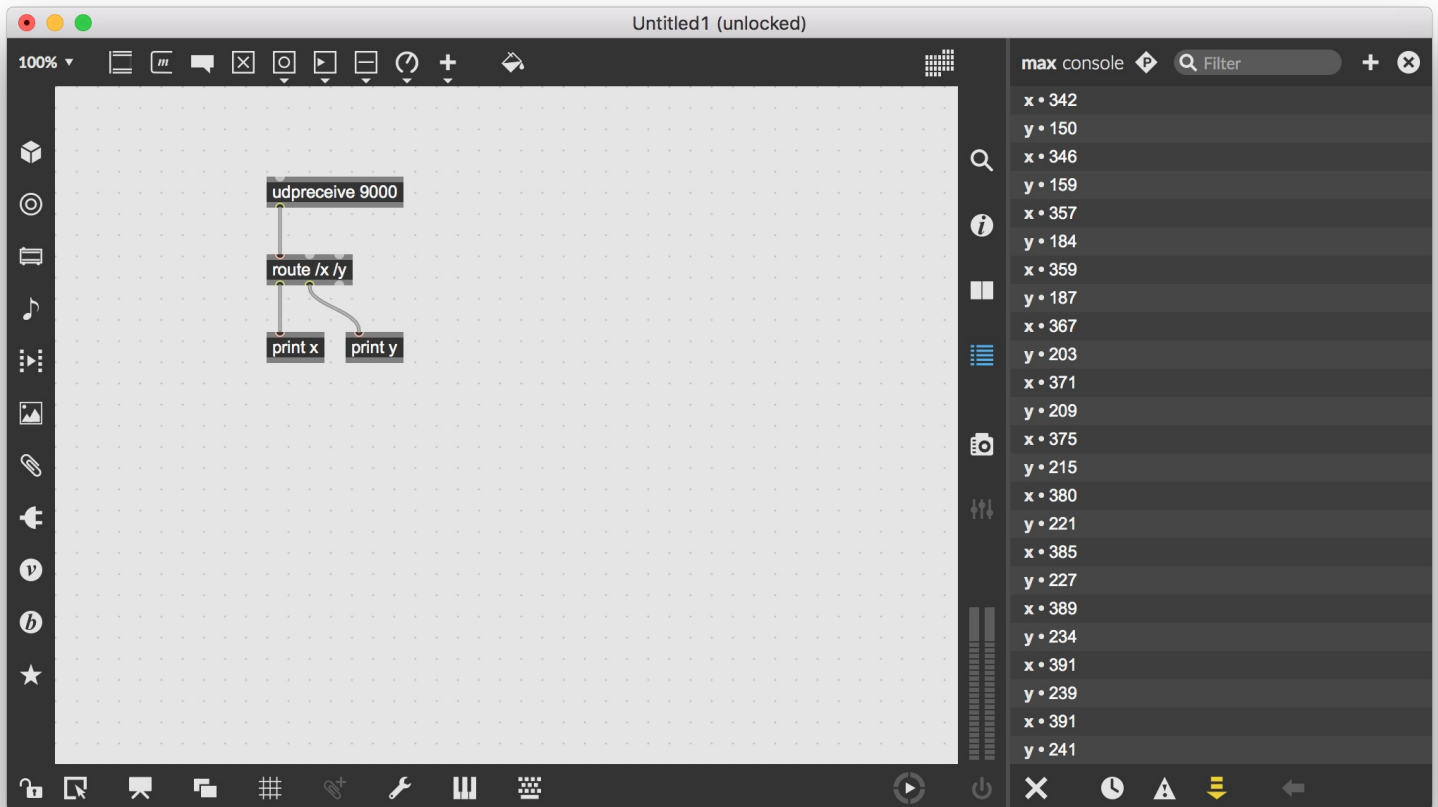
Deel 2

Opdracht 5 – OSC berichten

- Lees hoofdstuk 2.5, 2.6 en 2.7 van de Javascript [Syllabus](#) nog eens door en bestudeer het plaatje in 3.5.1.

Opdracht 6 – OSC data naar Max sturen

- Start de `csdosc-server` in de terminal: `node oscServer.js`
- open `localhost:8001/example_client` in je browser
- Start Max op en maak de patch zoals in het plaatje op de volgende pagina
- Check of de verbinding werkt door de muis binnen het rode vlak te bewegen en te kijken in de console van Max



Opdracht 7

Pas met behulp van het OSC-voorbeeld het eerder gemaakte `Ball` object zo aan dat er bij elke stuiter een OSC berichtje wordt doorgestuurd naar Max. Maak in Max een simpele patch die geluid maakt bij elke stuiter. Denk goed na over welke data je doorstuurt naar Max, zodat elke stuiter een ander geluid kan genereren. Denk hierbij bijvoorbeeld aan de grootte van de bal, de kleur van de bal of de positie van de bal.

Opdracht 8 (optioneel)

Zorg dat de ballen niet alleen tegen de rand stuiteren, maar ook tegen elkaar.