

Javascript les 11

how to disappear completely
strategieën om te verdwijnen
(als je een object bent)

een class aanmaken

```
class Note {  
    constructor() {  
        this.x = random(100, 500);  
        this.y = random(100, 500);  
    }  
    teken() {  
        ellipse(this.x, this.y, 25);  
    }  
}
```

één object aanmaken

```
let note1;
```

```
function setup() {
```

```
    note1 = new Note();
```

```
}
```

```
function draw() {
```

```
    note1.teken();
```

```
}
```

meerdere object aanmaken

```
let noteList = [];  
  
function setup() {  
  for (let i = 0; i < 10; i++) {  
    noteList[i] = new Note();  
  }  
}  
  
function draw() {  
  for (let i = 0; i < noteList.length; i++) {  
    noteList[i].teken();  
  }  
}
```

objecten weer laten verdwijnen

- buiten beeld verplaatsen
- niet meer tekenen
- uit een array verwijderen

objecten weer laten verdwijnen

- buiten beeld verplaatsen
- + snel en makkelijk
- het object blijft actief en je sketch wordt dus steeds langzamer

objecten weer laten verdwijnen

- niet meer tekenen

+/- iets makkelijker

+/- object blijft bestaan, maar wordt niet meer getekend dus neemt minder 'ruimte' in beslag

objecten weer laten verdwijnen

- uit een array verwijderen

- + Meest efficiënt

- iets complexer

buiten beeld verplaatsen

```
class Note {
    constructor() {
        this.x = random(100, 500);
        this.y = random(100, 500);
    }
    teken() {
        ellipse(this.x, this.y, 25);
    }
    verdwijnen() {
        this.x = -100;
        this.y = -100;
    }
}
```

niet meer tekenen

```
class Note {
  constructor() {
    this.x = random(100, 500);
    this.y = random(100, 500);
    this.draw = 1;
  }
  teken() {
    if (this.draw == 1)
      ellipse(this.x, this.y, 25);
  }
}
verdwijn() {
  this.draw = 0;
}
}
```

uit een array verwijderen

```
class Note {
  constructor() {
    this.x = random(100, 500);
    this.y = random(100, 500);
  }
  teken() {
    ellipse(this.x, this.y, 25);
  }
  verdwijn() {
    let index = noteList.indexOf(this)
    noteList.splice(index, 1)
  }
}
```

buiten beeld verplaatsen

```
array.splice(vanaf, aantal te verwijderen);
```

objecten weer laten verdwijnen

- buiten beeld verplaatsen
- niet meer tekenen
- uit een array verwijderen

na een bepaalde tijd

- unieke frameCount per object

unieke frameCount

```
class Note {
  constructor() {
    this.x = random(100, 500);
    this.y = random(100, 500);
    this.frameCount = 0;
  }
  teken() {
    ellipse(this.x, this.y, 25);
    this.frameCount++;
    if (this.frameCount == 60) {
      this.verdwijn();
    }
  }
  verdwijn() {
    this.x = -100;
    this.y = -100;
  }
}
```