

## **Γραφικά Πραγματικού Χρόνου με Processing – τόσο απλά!**

**Κ. Βασιλειάδης<sup>1</sup>, Ε. Ρόμπολα<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Μηχανικός Η/Υ και Πληροφορικής, μέλος HGDA  
vasileiadi@ceid.upatras.gr

<sup>2</sup> Εκπαιδευτικός ΠΕ19 5<sup>ου</sup> ΓΕΛ Βύρωνα  
eleni.rompola@gmail.com

### **Περίληψη**

Στόχος του εργαστηρίου αυτού είναι η γνωριμία των εκπαιδευτικών με την γλώσσα προγραμματισμού Processing.

Η Processing είναι μια γλώσσα προγραμματισμού η οποία μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την εκμάθηση του διαδικαστικού αλλά και του αντικειμενοστραφούς προγραμματισμού. Είναι προσανατολισμένη στην δημιουργία γραφικών πραγματικού χρόνου και ως εκ τούτου είναι ιδιαίτερος ελκυστική για τους μαθητές.

Πιστεύουμε πως αποτελεί ένα εξαιρετικό εργαλείο στα χέρια του εκπαιδευτικού Πληροφορικής για να προσελκύσει το ενδιαφέρον των μαθητών και να μετατρέψει την εισαγωγή στον προγραμματισμό σε δημιουργική ενασχόληση.