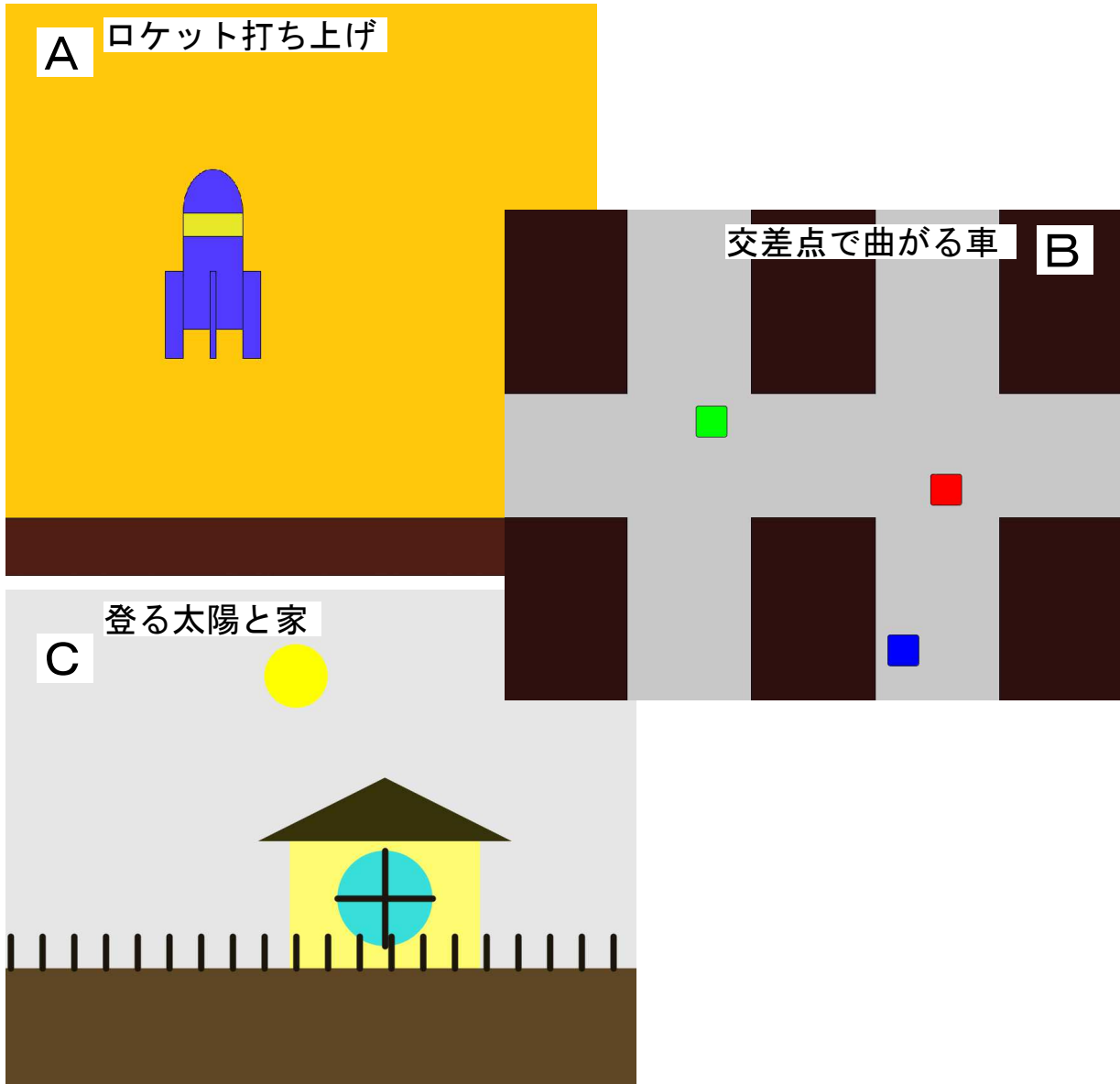


第6回 スペシャル プログラム



下のどれかを選んで完成させたら、自由にコードを加えてオリジナルにしよう。
第6回の授業までに、どんな工夫をするかイメージして、コードを考えてみよう。



参考にしてね。

```
size(X座標, Y座標);  
line(X座標, Y座標, X座標, Y座標);  
ellipse(X座標, Y座標, 横幅, 縦幅);  
rect(X座標, Y座標, 横幅, 縦幅, 0);  
triangle(X座標, Y座標, X座標, Y座標, X座標, Y座標);  
fill(R, G, B, 0);  
stroke(R, G, B);  
noStroke();  
strokeWeight(?);  
background(R, G, B);
```

```
int a; または int a=0;  
float a; または float a=0;  
for(int i=0; i<0; i=i+0または i=i-0)  
if(a<0 または a<=0) { 実行したいコード }  
if(a>0 または a>=0) { 実行したいコード }  
void setup() { }  
void draw() { }  
mouseX, mouseY  
textSize(?);  
text("~~~~~", X座標, Y座標);  
frameRate(?);
```

Processing コマンド一覧 <灰色字は省略可>

N o	区分	コマンドの書き方	書き方の例
1	スケッチ	size(描画ウィンドウ幅,描画ウィンドウ高さ)	size(700,500)
2		width,height 描画ウィンドウの幅と高さ	size(width,height)
3		frameRate(1秒間の実行回数)	frameRate(10)
4	二次元図形	point(点の座標 X,Y)	point(2,5)
5		line(線の始点座標 X,Y,終点座標の X,Y)	line(2,5,50,70)
6		triangle(三 角 形 の 頂 点 座 標 X1,Y1,X2,Y2,X3,Y3)	triangle(10,10,20,20,30,30)
7		ellipse(円の中心座標 X,Y,幅,高さ)	ellipse(10,10,30,40)
8		rect(四角の基準点座標 X,Y,幅,高さ,角の丸み)	rect(10,15,50,30,10)
9	色	fill(色の R,G,B,透明度)	fill(100,200,50,20)
10		noFill(塗りつぶし無し)	noFill()
11		background(背景色の R,G,B 又はグレイスケール値)	background(100,200,256) background(125)
12		stroke(輪郭線色の R,G,B 又はグレイスケール値)	stroke(0,0,255) stroke(125)
13		noStroke(輪郭線を描かない)	noStroke()
14		strokeWeight(輪郭線の太さ)	strokeWeight(4)
15	文字の出力	text(“表示する文字”,座標 X,Y)	text(“love”,10,20)
16		textSize(文字サイズ)	textSize(10)
17	データ型	int 整数の変数	int x
18		float 小数点の変数	float x
19	算術演算子	+、-、×、÷	2+1、5-1、2*2、3/2
20	代入演算子	変数に代入する	a=2
21	比較演算子	等しい、未満、超える、以下、以上	a==2、a<b、a>b、a<=b、a>=b
22	条件分岐と 繰り返し	if (条件式) {条件式が真の時の実行内容}	if (i>0) { i=i+1; }
23		if (条件式) {真の実行内容} else {偽の実行内容}	if (i>0) {i=i+1;} else { i=0; }
24		for (初期条件から; 条件を満たす間は; 条件を実行しながら) {繰り返す実行内容}	for (i=0; i<3; i=i+1) {ellipse(10*i, 10,20,20); }
25	画像	PImage 画像を代入する変数	Pimage boy
26		loadImage (“読み込む画像名”)	boy = loadImage(“boy.png”)
27		image (画像変数名,表示座標 X,Y,幅,高さ)	image(boy,10,10,30,50)
28		void setup () {最初に一度だけ実行する処理}	void setup(){ size(700,500); }
29		void draw () {繰り返し実行する処理}	void draw(){ line(0,0,100, i); }
30	マウス位置	mouseX, mouseY	point(mouseX,mouseY)
31	乱数	random(乱数下限値, 乱数上限値)	random(3, 10)
32	コンソール出力	println(変数又は文字)	println(x)、println(“A”)
33	注釈記入	// コメント	// 線を引く