

Workshop#3 “Object”



Workshop#3は、「クラスを使ったオブジェクトを利用して作品を作ってみよう」という内容のワークショップでした。エージェントやアトラクターなどに続く仕組みを理解するため、サンプルプログラムでもclassを使って実装しています。

```
class Square {  
  int x, y;  
  Square(int x, int y) {  
    this.x = x;  
    this.y = y;  
  }  
  boolean isHover() {  
    boolean isHoverX = x < mouseX && mouseX < x+width/4;  
    boolean isHoverY = y < mouseY && mouseY < y+height/4;  
    return isHoverX && isHoverY;  
  }  
  void draw() {  
    if (isHover()) {  
      fill(0, 0, 100);  
    } else {  
      fill(0, 0, 50);  
    }  
    rect(x, y, width/4, height/4);  
  }  
}
```

カーソルを載せると白くなる
四角形を表す、Squareクラス
を作りました。

関数isHoverによって、カー
ソルが四角形の上に載ってい
るのかを判定します。

Squareクラスを利用するには
、クラスの外でSquareクラス
のインスタンスを作り、関数
drawを呼び出します。