練習問題

➀

線を描いてみましょう

**public void** set() {

*線を描くためのオブジェクトを生成*

Player player = **new** Player(**this**);

*オブジェクトの表示位置(初期座標)の設定*player.setPoint(500, 400);  
  
*画面上に表示するために上記で生成したオブジェクトをセットする***this**.*viewRendere*.setObject(player);  
  
*オブジェクトの動きを設定するためにActionManagerを生成***actionManager** = **new** ActionManager();  
  
*オブジェクトの動きの設定***this**.**actionManager**.setActionWrite();

線の色を設定

player.setLineColor(Color.BLACK);

*線を描きながら移動をする*player.moveWithLine(100);  
  
*オブジェクトの動きの設定を終了***this**.**actionManager**.setActionWriteEnd();  
}

➁

S字を描いてみよう

**public void** set() {  
  
*線を描くためのオブジェクトを生成*Player player = **new** Player(**this**);  
  
*オブジェクトの表示位置(初期座標)の設定*player.setPoint(500, 200);  
  
*画面上に表示するために上記で生成したオブジェクトをセットする***this**.*viewRendere*.setObject(player);  
  
*オブジェクトの動きを設定するためにActionManagerを生成***actionManager** = **new** ActionManager();  
  
*オブジェクトの動きの設定***this**.**actionManager**.setActionWrite();

線の色を設定

player.setLineColor(Color.BLUE);  
  
*左方向を向く*player.turn(-90);  
  
*線を描きながら移動をする*player.moveWithLine(200);  
  
*下方向を向く*

*線を描きながら移動をする*player.moveWithLine(200);

*右方向を向く*

*線を描きながら移動をする*player.moveWithLine(200);  
  
*下方向を向く*

*線を描きながら移動をする*player.moveWithLine(200);  
  
*左方向を向く*

*線を描きながら移動をする*player.moveWithLine(200);  
  
*オブジェクトの動きの設定を終了***this**.**actionManager**.setActionWriteEnd();  
}

➂

赤い車で四角形、青い車で三角を描こう

**public void** set() {  
  
*線を描くためのオブジェクトを生成*Player player = **new** Player(**this**);  
Player player2 = **new** Player(**this**);  
  
*オブジェクトの表示位置(初期座標)の設定*player.setPoint(200, 200);  
player2.setPoint(600, 200);  
  
*三角を描く方の車を青い車に変更*player2.setTexColor(**BLUE\_CAR**);  
  
*画面上に表示するために上記で生成したオブジェクトをセットする***this**.*viewRendere*.setObject(player);  
**this**.*viewRendere*.setObject(player2);  
  
*オブジェクトの動きを設定するためにActionManagerを生成***actionManager** = **new** ActionManager();  
  
*オブジェクトの動きの設定***this**.**actionManager**.setActionWrite();

線の色を設定

player.setLineColor(Color.RED);

*四角形を描く***for** (**int** i = 0;i < 4;i++) {

}

線の色を設定

player2.setLineColor(Color.BLUE);

*三角形を描く***for** (**int** i = 0;i < 3;i++) {

}  
  
*オブジェクトの動きの設定を終了***this**.**actionManager**.setActionWriteEnd();  
}