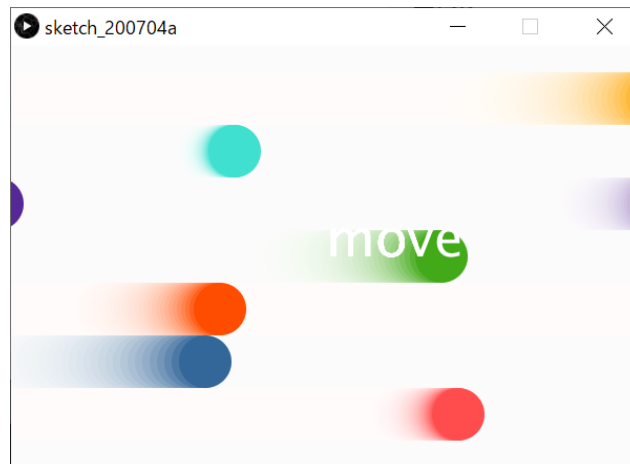


## move

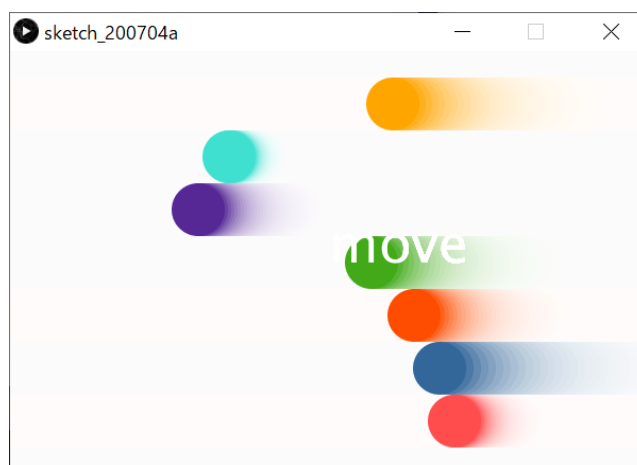


### <内容>

この作品はオブジェクト指向プログラミングの理論に基づき作成しました。  
ボールが右向きに進むクラスを作ることによって速度、位置、色の異なるボールを複製し画面を彩ります。  
動きをテーマとした作品なので、ボールの移動跡を残しスピードを表現しています。  
ボールの残像によって「move」の文字が浮き出ます。

### <インタラクティブ性>

各ボールをクリックするとボールの進行方向が変わります。



## <ソースコード>

```
class Ball{
    int x;
    int y;
    int size = 50;
    int step;
    color ballCol = color(200,20,0);
    boolean touch = false;
    Ball(int x0, int y0,int step0, color ballCol0){
        x = x0;
        y = y0;
        step = step0;
        ballCol = ballCol0;
    }
    void display(){
        fill(ballCol);
        ellipse(x,y,size,size);
    }
    void move(){
        if(touch == false){
            x += step;
            if(x > width+size/2){
                x = -size/2;
            }
        }
        else{
            x -= step;
            if(x < 0-size/2){
                x = width;
            }
        }
    }
    boolean inside(int x1, int y1){
        if(dist(x1,y1,x,y) <= size/2){
            return true;
        }
        return false;
    }
    void mouse(){
        if(inside(mouseX,mouseY)){
            touch = !touch;
        }
    }
}

class Ball2 extends Ball{
    Ball2(int x0, int y0,int step0, color ballCol0){
        super(x0, y0,step0,ballCol0);
    }
}

class Ball3 extends Ball{
    Ball3(int x0, int y0,int step0, color ballCol0){
        super(x0, y0,step0,ballCol0);
    }
}
```

```

class Ball4 extends Ball{
  Ball4(int x0, int y0,int step0, color ballCol0){
    super(x0, y0,step0,ballCol0);
  }
}
class Ball5 extends Ball{
  Ball5(int x0, int y0,int step0, color ballCol0){
    super(x0, y0,step0,ballCol0);
  }
}
class Ball6 extends Ball{
  Ball6(int x0, int y0,int step0, color ballCol0){
    super(x0, y0,step0,ballCol0);
  }
}
class Ball7 extends Ball{
  Ball7(int x0, int y0,int step0, color ballCol0){
    super(x0, y0,step0,ballCol0);
  }
}

Ball b[] = new Ball[7];
void setup(){
  size(600,400);
  noStroke();
  textSize(50);
  b[0] = new Ball (0,height/8,6,color(255,165,0));
  b[1] = new Ball2(0,height/4,1,color(64,224,208));
  b[2] = new Ball3(0,height/8*3,3,color(85,40,150));
  b[3] = new Ball4(0,height/2,5,color(66,170,25));
  b[4] = new Ball5(0,height/8*5,4,color(255,77,0));
  b[5] = new Ball6(0,height/8*6,7,color(51,102,153));
  b[6] = new Ball7(0,height/8*7,2,color(255,77,77));
}
void draw(){
  fill(255,30);
  rect(0,0,width,height);
  for(int i = 0; i < b.length; i++){
    b[i].move();
    b[i].display();
  }

  fill(255);
  text("move",width/2,height/2);
}

void mouseClicked(){
  for(int i = 0; i < b.length; i++){
    b[i].mouse();
  }
}

```