|  |  |
| --- | --- |
| 変更前 | 変更後 |
| **int** map\_size = 10**;**  **int** block\_size = 60**;**  **int[][]** map = **new** **int[**map\_size**][**map\_size**];**  **void** setup**(){**  size**(**600**,**600**);**  **for(int** i=0**;** i<map\_size**;** i++**){**  **for(int** j=0**;** j<map\_size**;** j++**){**  *//全て白に*  map**[**i**][**j**]** = -1**;**  **}**  **}**  *//問題を作成*  **for(int** i=0**;** i<30**;** i++**){**  set**(**random**(**width-1**),**random**(**height-1**));**  **}**  **}**  **void** draw**(){**  background**(**0**);**  **for(int** i=0**;** i<map\_size**;** i++**){**  **for(int** j=0**;** j<map\_size**;** j++**){**  **if(**map**[**i**][**j**]** == -1**)**fill**(**255**);**  **if(**map**[**i**][**j**]** == 1**)**fill**(**0**);**  rect**(**i\*block\_size**,**j\*block\_size**,**block\_size**,**block\_size**);**  **}**  **}**  **}**  **void** mousePressed**(){**  set**(**mouseX**,**mouseY**);**  **}**  **void** set**(float** px**,float** py**){**  **int** x = **(int)(**px/block\_size**);**  **int** y = **(int)(**py/block\_size**);**  **if(**x<0 || x>map\_size || y<0 || y>map\_size**)return;**  map**[**x**][**y**]** \*= -1**;**  **if(**x >= 1**)**map**[**x-1**][**y**]** \*= -1**;**  **if(**x <= map\_size-2**)**map**[**x+1**][**y**]** \*= -1**;**  **if(**y >= 1**)**map**[**x**][**y-1**]** \*= -1**;**  **if(**y <= map\_size-2**)**map**[**x**][**y+1**]** \*= -1**;**  **}** | **int** map\_size = 10**;**  **int** block\_size = 120**;**  **int[][]** map = **new** **int[**map\_size**][**map\_size**];**  **int** t**;**    **void** setup**(){**  size**(**600**,**600**);**  **for(int** i=0**;** i<map\_size**;** i++**){**  **for(int** j=0**;** j<map\_size**;** j++**){**  *//全て白に*  map**[**i**][**j**]** = 1**;**  **}**  **}**  *//問題を作成*  **for(int** i=0**;** i<30**;** i++**){**  set**(**random**(**width-1**),**random**(**height-1**));**  **}**  **}**  **void** draw**(){**  background**(**0**);**  **for(int** i=0**;** i<map\_size**;** i++**){**  **for(int** j=0**;** j<map\_size**;** j++**){**  **if(**map**[**i**][**j**]** == -1**){**  fill**(**255**);**  textSize**(**200**);**  text**(**"GAME \nCLEAR"**,**0**,**250**);**  **}**  **if(**map**[**i**][**j**]** == 1**){**  fill**(**0**);**  **}**  rect**(**i\*block\_size**,**j\*block\_size**,**block\_size**,**block\_size**);**  **}**  **}**  **}**    **void** mousePressed**(){**  set**(**mouseX**,**mouseY**);**  **}**    **void** set**(float** px**,float** py**){**  **int** x = **(int)(**px/block\_size**);**  **int** y = **(int)(**py/block\_size**);**  **if(**x<0 || x>map\_size || y<0 || y>map\_size**)return;**  map**[**x**][**y**]** \*= -1**;**  **if(**x >= 1**)**map**[**x-1**][**y**]** \*= -1**;**  **if(**x <= map\_size-2**)**map**[**x+1**][**y**]** \*= -1**;**  **if(**y >= 1**)**map**[**x**][**y-1**]** \*= -1**;**  **if(**y <= map\_size-2**)**map**[**x**][**y+1**]** \*= -1**;**  **}** |

　　