|  |  |
| --- | --- |
| サイトから取ってきたコード | 自分が組んだコード |
| /\*\* push balls each other  \* Copyright 2011 Yutaka Kachi  \* Licensed by New BSD License  \*  \* 複数のボールがウィンドウ内を移動する  \* ボール同士もぶつかる。  \*\*/  float SPEED = 5; // 移動量  float R = 5; //半径  Ball a\_ball;  void setup() {  size(250, 250);  frameRate(20);  background(0);  noFill();  stroke(255, 255, 255);  a\_ball = new Ball(width / 2, height / 2, SPEED, SPEED \* 2);  }  void draw() {  fadeToBlack();  a\_ball.move();  a\_ball.draw();  }  class Ball  {  float x, y; //ボールの現在位置（中心）  float vx, vy; //ボールの移動量  //コンストラクタ  Ball(  float \_x, float \_y, float \_vx, float \_vy) {  x = \_x;  y = \_y;  vx = \_vx;  vy = \_vy;  }  void move() {  x = x + vx;  if (x - R <= 0) {  x = R;  vx \*= -1;  }  if (x + R >= width) {  x = width - R;  vx \*= -1;  }  y = y + vy;  if (y - R <= 0) {  y = R;  vy \*= -1;  }  if (y + R >= height) {  y = height - R;  vy \*= -1; }  }    void draw() {  stroke(255);  ellipse(x, y, R \* 2, R \* 2);  }  }  //フェードアウト  void fadeToBlack() {  noStroke();  fill(0, 30);  rectMode(CORNER);  rect(0, 0, width, height);  } | **float** SPEED = 3**;**  **float** R = 20**;**  Ball a\_ball**;**  **void** setup**()** **{**  size**(**400**,** 250**);**  background**(**90**,** 50**,** 50**);**  noFill**();**  stroke**(**5**,** 255**,** 255**);**  a\_ball = **new** Ball**(**width / 2**,** height / 2**,** SPEED**,** SPEED \* 2**);**  **}**  **void** draw**()** **{**  a\_ball**.**move**();**  a\_ball**.**draw**();**  **}**  **class** Ball  **{**  **float** x**,** y**;**  **float** vx**,** vy**;**  Ball**(**  **float** \_x**,** **float** \_y**,** **float** \_vx**,** **float** \_vy**)** **{**  x = \_x**;**  y = \_y**;**  vx = \_vx**;**  vy = \_vy**;**  **}**  **void** move**()** **{**  x = x + vx**;**  **if** **(**x - R <= 0**)** **{**  x = R**;**  vx \*= -1**;**  **}**  **if** **(**x + R >= width**)** **{**  x = width - R**;**  vx \*= -1**;**  **}**  y = y + vy**;**  **if** **(**y - R <= 0**)** **{**  y = R**;**  vy \*= -1**;**  **}**  **if** **(**y + R >= height**)** **{**  y = height - R**;**  vy \*= -1**;** **}**  **}**    **void** draw**()** **{**  stroke**(**155**);**  ellipse**(**x**,** y**,** R \* 2**,** R \* 2**);**  **}**  **}** |

メモを消した。

スピードを遅くした。

ボールの大きさを大きくした。

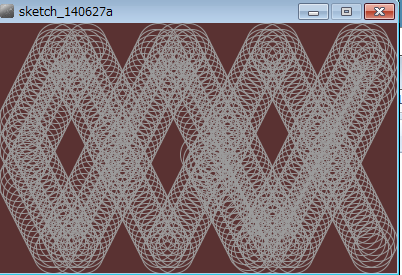
背景の色を赤っぽくした。

画面のサイズを大きくした。

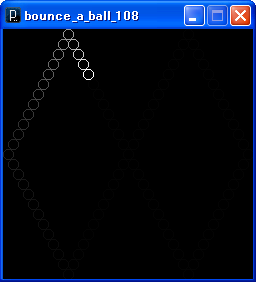
通過したボールが消えないようにした。

取ってきたサイトのURL

<http://www.catch.jp/wiki/index.php?Processing%B4%F0%C1%C3%BA%C7%C2%AE%C6%FE%CC%E7>



自分の



サイトの

何を学習したか

Processingで動くものを作るのが想像以上に難しいとわかった。

だいたいのコードの書き方、コードをカラーにして見やすくできるということ