|  |  |
| --- | --- |
| Before | After |
| Processingを始めよう  P59  P54  P54,P59  P29 | **float** t**;**  **int** r**;**  **void** setup**()** **{**  size**(**480**,** 480**);**  r=120**;**  **}**  **void** draw**()** **{**  **float** x=0**;**  **float** y=0**;**    background**(**40**,** 255**,** 0**);**  *// moving*  fill**(**255**);**  x=r\*sin**(**t**);**  y=r\*cos**(**t**);**  *// cord*  stroke**(**255**);**  line**(**120**,** 240**,** x+240**,** y+240**);**  line**(**360**,** 240**,** x+240**,** y+240**);**  **if** **(**y+240>=240**)** **{**  t+=0.15**;**  **}**  **else** **{**  t+=0.05**;**  **}**  *// diabolo*  noStroke**();**  fill**(**0**);**  ellipse**(**x+240**,** y+240**,** 20**,** 20**);**  fill**(**255**,** 150**,** 0**);**  ellipse**(**x+240**,** y+240**,** 60**,** 60**);**  fill**(**200**);**  ellipse**(**x+240**,** y+240**,** 20**,** 20**);**  **}** |

Processing の作品のコードレビュー

　　　　　　　　　　　　　　　　　　7/4 4518　樋口瑛子

これはコピペをしたのではなく、「processingを始めよう」のさまざまなページから引用し、それ

を応用させたので、ページ数だけを書く結果となった。Processingを始めようは、授業

で勧められていたので、これは買うべきだと思って買った。

工夫をした点は、まず置く関数の数をできる限り少なくした点である。省略した部分もあるが、そこではほかの運動をしていたが、”ｔ”でそろえることでできる限り最終的に書く量

を少なくした。ほかには、stroke とnoStroke との使い分けである。ellipseの後にlineを書くときに、noStroke　のままだと全く線がかけない。この二つの使い分けがとても大変だった。また、速度変換をつけた点である。速度変換は、やり方がわからなかったので先輩にアドバイスをもらい、ある程度のやり方を教えてもらった。それを応用させて、速度の数値を変換し、スムーズに見えるようにした。

