|  |  |
| --- | --- |
| 自分のコード | 参考したコード |
| **float** x**;**  **float** y**;**  **int** a**;**  **int** b**;***//*  **int** point**;**  **int** count**;**  **float** speedx**;**  **float** speedy**;**  **void** setup**(){**  size**(**400**,**600**);**  a=0**;**  b=0**;**  x=300**;**  y=300**;**  point=0**;**  count=0**;**  frameRate**(**100**);**  speedx=1.0**;**  speedy=5.0**;**  rectMode**(**CENTER**);**  **}**  **void** draw**(){**  background**(**0**,**0**,**0**);**  text**(**point**,**50**,**20**);**  **if(**a==0**)**x+=speedx**;**  **if(**x>=width-5**){** a=1**;** speedx=random**(**5**);** **}**  **if(**a==1**)**x-=speedx**;**  **if(**x<=5**){**  a=0**;** speedx=random**(**5**);**  **}**  **if(**b==0**)**y+=speedy**;**  **if(**y>=height**){**  y=0**;**  count++**;**  **}**  **if(**b==1**)**y-=speedy**;**  **if(**y<=5**){** b=0**;** speedy=random**(**5**,**15**);**  **}**  ellipse**(**x**,**y**,**10**,**10**);**  fill**(**255**,**255**,**255**);**  rect**(**mouseX**,**580**,**50**,**10**);**  fill**(**255**,**0**,**0**);**  **if(**x>=mouseX-30 && y>=565 && y<=575 && x<=mouseX+30**){**  b=1**;**  **if(**count<=10**){** point+=100**;** speedx=random**(**3**);** speedy=random**(**3**,**5**);**  **}**  **}**  **if(**x>=mouseX-30 && y>=565 && y<=585 && x<mouseX-10**)**a=1**;**  **if(**x>mouseX+10 && y>=565 && y<=585 && x<=mouseX+30**)**a=0**;**  **if(**y>=575 && x==mouseX-30 && y<=585**){**  a=0**;** b=1**;** **if(**count<=10**){** point+=100**;**  **}**  **}**  **if(**y>=575 && x==mouseX+30 && y<=585**){**  a=1**;** b=1**;** **if(**count<=10**){** point+=100**;** **}** **}**  **if(**count>2**){**textAlign**(**CENTER**);**  textSize**(**28**);**  background**(**0**,**0**,**0**);**  text**(**"GAME OVER"**,**width/2**,**height/2**);**  **}**  **}** | **float** x**;***//ボールのx座標*  **float** y**;***//ボールのy座標*  **int** a**;***//ボールのx軸移動判定*  **int** b**;***//ボールのy軸移動判定*  **int** point**;***//得点*  **int** count**;***//何回落ちたかカウント,ゲームオーバー*  **float** speedx**;***//x方向の速さ*  **float** speedy**;***//y方向の速さ重力の関係で少し早目*  **void** setup**(){**  size**(**400**,**600**);**  a=0**;***//初期ではx軸右側に*  b=0**;***//初期ではy軸下側*  x=300**;***//初期のボールx座標*  y=300**;***//初期のボールのｙ座標*  point=0**;**  count=0**;**  frameRate**(**100**);**  speedx=1.0**;**  speedy=5.0**;**  rectMode**(**CENTER**);***//長方形の基準を真ん中*  **}**  **void** draw**(){**  background**(**122**,**45**,**222**);***//適当な色づけ*  text**(**point**,**50**,**20**);***//得点の表示左上*  *//壁とのあたり判定*  **if(**a==0**)**x+=speedx**;***//aが0なら右へ*  **if(**x>=width-5**){**  a=1**;**  speedx=random**(**3**);**  **}***//ｘ座標が壁ギリギリになったら左へ5は半径（スピード変速システム搭載）*  **if(**a==1**)**x-=speedx**;***//aが0なら左へ*  **if(**x<=5**){**  a=0**;**  speedx=random**(**3**);**  **}***//ｘ座標が壁ギリギリになったら右へ(スピード変速システム搭載)*    **if(**b==0**)**y+=speedy**;***//bが0なら下へ*  **if(**y>=height**){***//ボールが下に落ちた時*  y=0**;***//上に戻ってくる*  count++**;***//GameOverカウント追加*  **}**  **if(**b==1**)**y-=speedy**;***//bが1の時上へ*  **if(**y<=5**){**  b=0**;**  speedy=random**(**3**,**5**);**  **}***//ボールが天井なら下へ(スピード変速システム搭載)*    ellipse**(**x**,**y**,**10**,**10**);***//円の作成*  fill**(**0**);**  rect**(**mouseX**,**580**,**50**,**10**);***//動かす長方形*  fill**(**255**,**0**,**0**);**  *//長方形とのあたり判定とポイントの加算*  **if(**x>=mouseX-30 && y>=565 && y<=575 && x<=mouseX+30**){**  b=1**;**  **if(**count<=10**){**  point+=100**;**  speedx=random**(**3**);**  speedy=random**(**3**,**5**);**  **}**  **}**  **if(**x>=mouseX-30 && y>=565 && y<=585 && x<mouseX-10**)**a=1**;**  **if(**x>mouseX+10 && y>=565 && y<=585 && x<=mouseX+30**)**a=0**;**  **if(**y>=575 && x==mouseX-30 && y<=585**){**  a=0**;**  b=1**;**  **if(**count<=10**){**  point+=100**;**  **}**  **}**  **if(**y>=575 && x==mouseX+30 && y<=585**){**  a=1**;**  b=1**;**  **if(**count<=10**){**  point+=100**;**  **}**  **}**  **if(**count>10**){***//10回以上落ちたらゲームオーバー*  textAlign**(**CENTER**);**  textSize**(**28**);**  text**(**"GAME OVER"**,**width/2**,**height/2**);**    **}**    **}**  http://matukyou2313.seesaa.net/article/323360279.html  色を変更したのと、ボールのスピードを変更しました。  GAMEOVERになった後元はまだゲームを続けることができたので、それをできなくした。 |

