Processing作品のコードレビュ

7月4日 神田諭志

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| **int** l = 20**;**  **int** n = 20**;**  **int** a = 300**;***//main*  **int** b = 300**;***//main*  **int** r = 10**;**  **int** x**[]** = **new** **int[**10**];**  **int** y**[]** = **new** **int[**10**];**  **int** vx**[]** = **new** **int[**10**];**  **int** vy**[]** = **new** **int[**10**];**  **void** setup**()** **{**  size**(**600**,** 600**);**  background**(**255**);**  **int** i**;**  **for** **(** i = 0**;** i < 10 **;** i++ **){**  x**[**i**]** = **(int)**random**(** r**,** width-r **);**  y**[**i**]** = **(int)**random**(** r**,** height-r **);**  vx**[**i**]** = **(int)**random**(** -5**,** 6 **);**  vy**[**i**]** = **(int)**random**(** -5**,** 6 **);**  **}**  **}**  **void** draw**()** **{**  background**(**255**);**  fill**(**255**);**  stroke**(**0**);**  rect**(**20**,** 20**,** 560**,** 560**);**  ellipseMode**(**RADIUS**);**  stroke**(** 0**,** 0**,** 255**,** 100 **);**  **int** i**;**  **for** **(** i = 0 **;** i < 9 **;** i++ **)**  **{**  fill**(** 0**,** 255**,** 255**,** 100 **);**  stroke**(** 0**,** 0**,** 255**,** 100 **);**  ellipse**(** x**[**i**],** y**[**i**],** r**,** r **);**  x**[**i**]** = x**[**i**]** + vx**[**i**];**  y**[**i**]** = y**[**i**]** + vy**[**i**];**  **if** **(** y**[**i**]** > height-r || y**[**i**]** < r**)** vy**[**i**]** = -vy**[**i**];**  **if** **(** x**[**i**]** > width-r || x**[**i**]** < r**)** vx**[**i**]** = -vx**[**i**];**  **}**  **float** d**[]** = **new** **float[**10**];**  **int** hit=0**;**    **for(**i=0**;**i<10**;**i++**){**  d**[**i**]**=dist**(**a**,** b**,** x**[**i**],** y**[**i**]);**    **if(**d**[**i**]**<=10**){**  hit=1**;**  **}**  **}**  **if** **(**keyPressed && **(**key == CODED**))** **{**  **if** **(**keyCode ==LEFT**)** **{**  a-=4**;**  **}**  **else** **if** **(**keyCode == RIGHT**)** **{**  a+=4**;**  **}**  **else** **if** **(**keyCode == DOWN**)** **{**  b+=4**;**  **}**  **else** **if** **(**keyCode == UP**)** **{**  b-=4**;**  **}**  **}**  **if** **((**a + 10 < 580**)** && **(**a - 10 > 20**)**  && **(**b + 10 < 580**)** && **(**b - 10 > 20**)**  && **(**hit == 0**))** **{**  fill**(**0**);**  **}**  **else** **{**  fill**(**255**);**  background**(**0**);**  textSize**(**20**);**  text**(**"GAMEOVER"**,** 240**,** 270**);**  noLoop**();**  **}**  noStroke**();**  fill**(**230**,**10**,**10**);**  ellipse**(**a**,** b**,** 10**,** 10**);**  **}** | 弾の動きは下記の4527番のハタノさんの作品をコピペし、色の変更frameRateの変更・draw内のforの式を変更しました。  **int** r = 10**;**  **int** x**[]** = **new** **int[**10**];**  **int** y**[]** = **new** **int[**10**];**  **int** vx**[]** = **new** **int[**10**];**  **int** vy**[]** = **new** **int[**10**];**  **void** setup**()**  **{**  size**(**300**,** 300**);**  ellipseMode**(**RADIUS**);**  background**(**0**,**0**,**0**);**  frameRate**(**50**);**    **int** i**;**  **for(** i = 0**;** i < 10 **;** i++ **)**  **{**  x**[**i**]** = **(int)**random**(** r**,** width-r **);**  y**[**i**]** = **(int)**random**(** r**,** height-r **);**  vx**[**i**]** = **(int)**random**(** -5**,** 6 **);**  vy**[**i**]** = **(int)**random**(** -5**,** 6 **);**  **}**  **}**  **void** draw**()**  **{**    noStroke**();**  fill**(** 0**,** 0**,** 0**,** 10**);**  rect**(** 0**,** 0**,** width**,** height **);**    stroke**(** 0**,** 0**,** 255**,** 100 **);**  fill**(** 0**,** 255**,** 255**,** 100 **);**  **int** i**;**  **for(** i = 0 **;** i < 10 **;** i++ **)**  **{**  ellipse**(** x**[**i**],** y**[**i**],** r**,** r **);**  x**[**i**]** = x**[**i**]** + vx**[**i**];**  y**[**i**]** = y**[**i**]** + vy**[**i**];**  **if(** y**[**i**]** > height-r || y**[**i**]** < r**)** vy**[**i**]** = -vy**[**i**];**  **if(** x**[**i**]** > width-r || x**[**i**]** < r**)** vx**[**i**]** = -vx**[**i**];**  **}**  **}**  Random関数での弾の当たり判定がうまくいかなかったのでhit判定を追加しました。  **初めてのProcessing**  キーボードによる操作  **初めてのProcessing**  接触判定  **初めてのProcessing**  文字挿入  Gameover後ゲームが稼動し続けるのでnoLoopをいれてみました。 |