Processing 作品のコードレビュ-

|  |  |
| --- | --- |
| before | after |
| float theta;  int r;  void setup()  {  theta = 0;  r = 30;  noStroke();  }  void draw()  {  float x,y;  background(0);  theta += 0.1;  x = r\*cos(theta);  y = r\*sin(theta);  ellipse(x+50,y+50,30,30);  } | **float** p**;**  **float** t**;**  **int** r **;**  **int** l**;**  **void** setup**()** **{**  size**(**1000**,** 500**);**    t = 0**;**  r = 150**;**  noStroke**();**  **}**  **void** draw**()** **{**  **float** x**,** y**,** z**,** w**,** a**,** b**,** c**,** d**;**  background**(**0**,**255**,**255**);**  point**(**251**,** 251**);**  t += 0.1**;**  x = r\*sin**(**-t**);**  y = r\*cos**(**-t**);**  z = r\*sin**(**t**);**  w = r\*cos**(**t**);**  fill**(**180**,** 0**,** 80**);**  **for** **(**l=0**;**l<=133**;**l+=1**)** **{**  a = l\*sin**(**-t**);**  b = l\*cos**(**-t**);**  c = l\*sin**(**t**);**  d = l\*cos**(**t**);**  ellipse**(**c+250**,** d+300**,** 10**,** 10**);**  ellipse**(**a+260**,** b+300**,** 10**,** 10**);** |

7/4情報科学科　4531 宮下優理

文字を増やし、多くの円を同じ角速度で円運動させました。ｔの符号を変えることで円の回

転方向を逆にしました。**for** **(**l=0**;**l<=133**;**l+=1**)**を入れることで半径の違う点の連続で直線が時計の針のような動きにできました。

|  |  |
| --- | --- |
| before | after |
|  | **int** ball\_r**;**  **int** ball1\_y**,**ball2\_y**,**ball3\_y**;**  **float** speed**;**  **float** s**;**  ball1\_y=300**;**  ball2\_y=200**;**  ball3\_y=300**;**  fill**(**255**,** 255**,** 0**);**  ellipse**(**z+250**,** w+300**,** 50**,** 50**);**  ellipse**(**x+260**,** y+300**,** 50**,** 50**);**  fill**(**0**);**  textSize**(**100**);**          fill**(**255**,**0**,**200**);**  s+=0.1**;**  speed = 100\*sin**(**s**);**  ellipse**(**650**,**ball1\_y+speed**,**ball\_r**,**ball\_r**);**  ellipse**(**750**,**ball1\_y-speed**,**ball\_r**,**ball\_r**);**  ellipse**(**850**,**ball1\_y+speed**,**ball\_r**,**ball\_r**);** |

前半のbeforeの中からsin の動きのみにし、上下運動を表現した。X座標を一定間隔で３つの円を並べ、Y座標は中央のボールの符号を変えました。

