Processing作品を作ったことについて

　理工学部情報科学科27015431　森 耕助

ボールを動かすプログラムについて

|  |  |
| --- | --- |
| ボールの初期位置と動かし方のソース |  |
| **if(**mousePressed**){**  38: noStroke**();**  39: smooth**();**  40: fill**(**100**,**200**,**0**);**  41: ellipse**(**mouseX**,**mouseY**,**5**,**5**);**  42: **}** **else{**  43: ellipse**(**30**,**30**,**5**,**5**);**  44: **}** | マウスを押しているときだけ、ボールがマウスについてくるようにして、押しているボタンを離せば初期位置に戻るようにプログラムしました。  しかし、このプログラムではどこでマウスをクリックしてもよいことになっていて、ゲームを始めたいところからどこでも始められるようになってしまった。 |

ほとんど全過程を自作したので上記の表で比べるものがありませんでした。

本当は障害物を動いているものにしようとして作っていたのですが、動いている障害物は作れても、その障害物と動かしているボールとの当たり判定がまったくうまくいかず、今回は断念しました。クリックしてボールを運ぶときにボールをnoStrokeにしているのは、色で動いているものとの当たり判定をしようとしていたからです。