Processing作品のコードレビュー

情報科学科　5436　中西瑠海

# １．概要

この作品は、授業で扱われたProcessingの内容を使って作った完全オリジナルのコードです。「いらいら棒」「いらいらマウス」などと呼ばれるこのゲームでは、マウスカーソルを使って迷路の中で円を動かし、壁に当たることなくゴールにたどり着けたらクリアです。（円の中心座標を（mouseX,mouseY)としています。）

# ２．工夫した点

迷路は各種図形を描く関数（line, rectなど）を使って描き、if-else構文を使ってカーソルが壁に当たった際の動作を作りました。他にも背景に色を付けたりと、授業で扱った内容をなるべくたくさん取り入れました。工夫した点としては、当たり判定を付ける際、if(円が壁と当たる)｛○○｝という構文で作ろうとすると難しかったので、逆にマウスカーソルが居て良い領域を考え、そこから出たら終了、という風にしたところです。