Processingでの作品の参考資料について

情報科学科5443 大嶋浩太郎

1. 作品について

私はprocessingで人がジャンプや移動をしながら3つの動き回る玉を避けるというゲームを作りました。人の動きはマウスのx軸移動に対応しています。ジャンプはクリックで出来ます。また、マウスを長押しすると飛びます。

動く3つの玉のコードだけ参考にさせてもらい、残りは自分で作りました。

そのサイトのURLは<http://wiki.bmoon.jp/wiki.cgi/Programming?page=%A4%BF%A4%AF%A4%B5%A4%F3%A4%CE%BF%DE%B7%C1%A4%F2%C6%B0%A4%AB%A4%B9>です。

1. 引用点について

表1と表2参照。

表1が引用もとのコードで表2が引用したゲーム内のコードです。

表1.引用コード

stroke**(** 0**,** 0**,** 255**,** 100 **);**

fill**(** 0**,** 255**,** 255**,** 100 **);**

ellipse**(** x**,** y**,** r**,** r **);**

x = x + dx**;**

y = y + dy**;**

**if(** y > height-r || y < r **)** dy = -dy**;**

**if(** x > width-r || x < r **)** dx = -dx**;**

表2.ゲーム内でのコード

fill**(**0**);**

stroke**(** 0**,** 0**,** 0**,** 10 **);**

fill**(** 50**,** 205**,** 50**,** 10**);**

rect**(** 0**,** 0**,** width**,** height **);**

stroke**(** 255**,** 0**,** 0**,** 100 **);**

fill**(** 0**,** 0**,** 0**,** 100 **);**

ellipse**(** x0**,** y0**,** r**,** r **);**

x0 = x0 + dx0**;**

y0 = y0 + dy0**;**

**if** **(** y0 > height-r || y0 < r **)** dy0 = -dy0**;**

**if** **(** x0 > width-r || x0 < r **)** dx0 = -dx0**;**

ellipse**(** x1**,** y1**,** r**,** r **);**

x1 = x1 + dx1**;**

y1 = y1 + dy1**;**

**if** **(** y1 > height-r || y1 < r **)** dy1 = -dy1**;**

**if** **(** x1 > width-r || x1 < r **)** dx1 = -dx1**;**

ellipse**(** x2**,** y2**,** r**,** r **);**

x2 = x2 + dx2**;**

y2 = y2 + dy2**;**

**if** **(** y2 > height-r || y2 < r **)** dy2 = -dy2**;**

**if** **(** x2 > width-r || x2 < r **)** dx2 = -dx2**;**

fill**(**255**);**