Processing作品で利用した技術

理工学部　情報科学科　5446　藤田稜子

背景はExampleのMotion-Bouncy Bubblesを引用。gravityを無効にすることで円がランダムに動き続けるようにした。（表１）他は「Processingをはじめよう」（Casey Reas, Ben Fry 著, 船田巧 訳 ）を参照。

表１　Example Motion-Bouncy Bubbles （間は省略）

|  |  |
| --- | --- |
| 改良前 | 改良後 |
| **int** numBalls = 12**;**  **float** spring = 0.05**;**  **float** gravity = 0.03**;**  **float** friction = -0.9**;**  Ball**[]** balls = **new** Ball**[**numBalls**];**  **void** move**()** **{**  vy += gravity**;**  x += vx**;**  y += vy**;** | **int** numBalls = 12**;**  **float** spring = 0.05**;**  *//float gravity = 0.03;*  **float** friction = -0.9**;**  Ball**[]** balls = **new** Ball**[**numBalls**];**  **void** move**()** **{**  *//vy += gravity;*  x += vx**;**  y += vy**;** |