Processingコード解説・意図

6633 中堀　佑紀

ゲームみたいなのを作りたいと思ったが球を動かすことしかできず、ボールが当たった時の判定やランダムに出てきたり、スコアをつけたりなど全く分からなかったのでインターネットで調べました。

インターネットから引用・剽窃してきたものなので、まずどういった関数で動いているのか理解するように努めました。flag1の時にどういった関数を呼び出しているのか、またどこを変えれば呼び出す関数を変更できるのか理解するようにしました。

また流れてくる球の速さを変えてみたり、操作方法をマウスとキーボードのどっちかで動かせるようにしたり、球に色を付けて見やすくしました。

以下が引用先と元のコード

引用元：http://detail.chiebukuro.yahoo.co.jp/qa/question\_detail/q1299339852

int x, flag = 100;

int eflag = 0, ex, ey;

int point = 0;

int num;

void setup()

{

size(200, 200);

colorMode(RGB, 256);

smooth();

textSize(24);

textAlign(CENTER);

x = 100;

}

void draw()

{

if(flag == 100)

{

fact();

fill(256, 0, 0);

text("Press ENTER KEY", 100, 100);

flag = 0;

}

if(flag == 1)

{

fact();

key();

enemy();

mainDraw();

check();

}

if(flag == 0)

{

if(keyCode == ENTER)

{

flag = 1;

keyCode = UP;

}

}

}

void fact()

{

fill(256, 256, 256);

rect(0, 0, 200, 200);

}

void enemy()

{

if(eflag == 0)

{

eflag = 1;

ex = (int)random(200);

ey = 0;

}

if(eflag == 1)

{

ey += 10;

if(ey > 200)

{

eflag = 0;

point ++;

}

}

}

void mainDraw()

{

fill(0, 0, 0);

ellipse(x, 150, 10, 10);

fill(256, 0, 0);

ellipse(ex, ey, 5, 5);

}

void check()

{

num = abs(ex - x) \* abs(ex - x) + abs(150 - ey) \* abs(150 - ey);

if(num < 225)over();

}

void over()

{

fact();

fill(256, 0, 0);

flag = 0;

text("GAME OVER", 100, 87);

text("score=" + point, 100, 113);

point = 0;

eflag = 0;

x = 100;

}