コード解説

void setup:初期段階で表示させる設定(例：画面の大きさ、背景の色)

void draw:連続して表示(描写)する内容(例：背景の色、図形、文字)

text:文字の表示

textSize:表示させる文字の多きさを設定

fill:図形等の枠内の色を設定

for:同じ図形などを等間隔に連続して表示させる設定

int:使える変数の定義、またはその変数に代入する値を設定

if:条件設定とその結果による指示の設定

<=:不等号

>=:不等号

&&:論理和(～かつ～)

苦労した点また工夫した点

はじめにvoid drawの使い方について戸惑いました。連続して表示してくれるから表示させたい全てのコードはこのコードの括弧内に書かねばならないということを先生方や友人から教わって、動作しない原因を解決できました。授業で使ったコードも入れてみたいということでforを使うことにしました。これがどう使ったら良いのかが非常に難しく本を復習がてら見て使い方を思い出し、使うことができました。文字も入れたいと思い、使えるコードを本の中から探したりもしました。条件コードのifを使う上で一番苦労したのは不等号や論理和でした。今までの数学のような感じで条件を入れたらいいのだろうと勝手に思い込んで例えば450<=mouseX<=550などと打ち込み、動作させようとしましたがうまくいかずかなり悩みました。実際本を見てコードを探すことに気づいたのはこのだいぶ後だったので解決策を見つけ出すのにかなり時間を使ってしまいました。このprocessingでは変数を両側から挟んで条件とすることはできない、と知ったときにはかなりの驚きでした。また～かつ～の形にしたいがために&を使っていてうまくいかないときに&&だということを知ったときにもこれは衝撃でした。さらにコードif内において変数を用いたために座標も変数を組み入れていく必要があったので少し頭を使い大変でした。工夫した点は座標を細かく設定したことです。私の作ったこのゲーム自体が直方体に球が触れてはいけないというものだったので、はじめは球の半径のことを考えていなかったので触れているはずなのに反応しなかったりするエラーが起きました。試行錯誤しているうちに気づいたのが座標でした。この座標の扱いにまだぜんぜん慣れていなかった故に起きた問題だったので慣れていく必要があるなと感じました。