// sketch\_160608a\_PK.pde

// Source code is available under the Creative Commons Attribution-ShareAlike License

// cc by Taisei. Okakita, 2016

int x=500, y=700, speedy=0;

float speedx=0;　　random変数を使うためにfloatにしました。

void setup() {

size(1000, 1000);

}

void draw() {

background(0, 255, 0);

noFill();

stroke(255);//goal

strokeWeight(20);

strokeJoin(MITER);

rect(250, 100, 500, 200);

line(0, 300, 1000, 300); 　　　　コートのラインを自分で計算して書くのが大変だった。

line(150, 300, 100, 600);

line(100, 600, 900, 600);

line(900, 600, 850, 300);

strokeWeight(5);

for (int i=300; i<=700; i+=50) {

line(i, 100, i, 300);　　　　　　　　　　ゴールネットを変数を使って楽に書くことが

}　　　　　　　　　　　　　　　　　　　できた。

for (int j=150; j<=250; j+=50) {

line(250, j, 750, j );

}

fill(255, 50, 50);//ball

noStroke();

x+=speedx;

y-=speedy;

ellipse(x, y, 60, 60);

if (y==140) {

if (x>=250&&x<=750) {

fill(0);

textAlign(CENTER);

textSize(200);

text("GOAL!!", 500, 500);

textSize(80);　　　　　　　　　　　　　　　　　ボールがゴールの中または外に

text("Please push some key", 500, 700);　　　　　行った時で表示されるテキストを

} else {　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　変えてみた。

fill(0);

textSize(170);

textAlign(CENTER);

text("DON'T MIND￥n^\_^", 500, 500);

textSize(80);

text("Please push some key", 500, 600);

}

noLoop();

}

fill(0);//kicker

stroke(0);

//for (mouseY>700)

ellipse(mouseX, mouseY-30, 50, 50);

ellipse(mouseX, mouseY+15, 40, 60);

strokeWeight(10);　　　　　　　　　　　　キッカーの腕や足の位置を調節するのに

line(mouseX, mouseY-10, mouseX-30, mouseY+30);　　　手間取った。

line(mouseX, mouseY-10, mouseX+30, mouseY+30);

line(mouseX-5, mouseY+20, mouseX-15, mouseY+70);

line(mouseX+5, mouseY+20, mouseX+15, mouseY+70);

}

void keyPressed() {　　キーボードを押すとやり直しができるようにした。

loop();

x=500;

y=700;

speedy=0;

speedx=0;

}

void mousePressed() {

if (mouseX>=470&&mouseX<=530&&mouseY>=670&&mouseY<=730) {

speedy = 8;

speedx = random(-5, 5);

}

}

マウスで特定の位置をクリックすると変数ｘがランダムで変化して色んな方向にとんでいくようにした。