今回のProcessingの課題でゲームを作るとみんなと被ると感じたので何か創造性に満ちたものを作りたいと思いデジタル世界時計を作りました。東京オリンピックが近いということでモチーフはオリンピック。東京のほかにアテネ、アトランタ、ロンドンの時間を表示することにしました。３次元の立体的なものが作りたかったのですが自力ではやり方が分からず、引用しました。

引用元　<http://p5aholic.hatenablog.com/entry/2015/06/15/194250>

（引用元のソースコードにライセンスの表示がなかったのでURLを張らせてもらいます。自分のソースコードL21～L56の部分です）

自分がこの作品で工夫したポイントは大きくは２つです。

１つは引用した３次元物体がｘ、ｙ、ｚ軸周りに回るものだったので始めは

デジタル時計を表示したときにその文字も一緒に３次元空間を動き回ってしまいました。

そこで私が考えた解決策は、動きが止まってほしいtextにFrameCountをつかって逆向きの同じ速さの回転をかけることでtextの動きを止めるということです。また３次元物体の周りをまわる円形の文字はあえてｚ軸の回転を打ち消さないことでさらなる立体感を表現しました。

２つ目のポイントはデジタル時計の表示方法です。

世界時計なので外国の時間を表示するのですが、時差を考慮した時間の表示方法を工夫しました。単純に現在時刻のhourから時差を引けばいいと思ったのですがそれでは時間がマイナスで表示されることに気付きました。そこで国ごとに別々の場合分けをして時間がマイナスにならないようにプログラムしました。また、例えば１６：３０のような表示方法にしたのですがhourが一ケタになるときに８時１７分であれば８：１７と表示され、比を表しているようで見にくいと思ったので一ケタになるときは０８：１７のように“０”が入力されるようにしたのもこだわりのポイントです。

時差や表示方法、それだけでなく４か国の時刻を表示するためにかなり細かい場合分けをおこなったことがもうひとつの工夫した点です。