float x=random(width);　　　randomはネットで知って使うことにした

float y=random(height);

void setup() {

size(960,640);

noStroke();

}

void draw(){

x=x+random(10);　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　速度に変化を付けるため

y=y+random(10);

if (x >= width) { x = random(width); }　　　　　端まで行ったら戻ってくるように

if (y >= height) { y = random(height); }　　　　　ランダムにした方が不規則になるから

background(0);

if(keyPressed){　　　　　　　　　　　　　　出す図形を複数作るため条件付けした

if((key== 'r') || (key=='R')){

if (mouseButton == RIGHT){

rect(x,height/2,random(20,200),random(20,200));

fill(random(255), random(255),random(255));

単色だとつまらないので色が次々と変わるようにした

}

if (mouseButton == LEFT){　マウスのボタンで縦・横・ランダムの３つに切り替え

rect(width/2,y,random(20,200),random(20,200));

fill(random(255), random(255),random(255));

}

if (mouseButton == CENTER){

rect(random(width),random(height),random(20,200),random(20,200));

どちらもランダムにしたらどうなるのか試すと変化が多く面白かったので採用した

fill(random(255), random(255),random(255));

}}}

if(keyPressed){

if(key== 'e'){

if (mouseButton == RIGHT){

ellipse(x,height/2,random(20,200),random(20,200));

fill(random(255), random(255),random(255));

}

if (mouseButton == LEFT){

ellipse(width/2,y,random(20,200),random(20,200));

fill(random(255), random(255),random(255));

}

if (mouseButton == CENTER){

ellipse(random(width),random(height),random(20,200),random(20,200));

fill(random(255), random(255),random(255));

}}}

if(keyPressed){

if(key== 'a'){

if(mousePressed){

ellipse((x+y)/3,y,random(20,200),random(20,200));

複雑な動きをさせるために作った物の内ある程度成功したのを付けた。

fill(random(255), random(255),random(255));

}}}}