

# JSK 小テスト①

1

```
1  int radius = 40;
2  float x = -radius;
3  float a = 0;
4
5  void setup() {
6    size(240, 120);
7    ellipseMode(RADIUS);
8  }
9
10 void draw() {
11   background(0);
12   arc(①, 60, radius, radius, 0.79 + ②, 5.5 + ②);
13   x ③ 0.5;
14   ④
15 }
```

パックマンが画面左から右へ向かって回りながら移動するプログラムを作りたい。右のプログラムの①～④を埋めて、プログラムを完成させなさい。

このとき、パックマンの移動速度は1フレームに0.5px、回転速度は1フレームに0.01radとする。

①	
②	
③	
④	

2

以下のプログラムの実行結果を右の枠内に描きなさい。

```
1  int radius = 30;
2
3  size(240, 240);
4  ellipseMode(RADIUS);
5  background(255);
6
7  for (int i = 60; i < 240; i += 60) {
8    ellipse(i, i, radius, radius);
9  }
```

