

# Processing 講習会

# 使用するもの

- **Processing** プログラミング言語の名前であり、開発環境の名前でもある。  
ダウンロード先 (バージョンは 4.0 でも 3.5.4 でもOK)
- サンプルプログラム [shooting.pde](#)  
避けゲーのサンプル

# 実行してみる

1. ファイルを開く。以下のどれでもOK。

- Processing を起動して、`ファイル > 開く` からダウンロードした `shooting.pde` を開く。
- pdeファイルに Processing が関連付けられている場合は、`shooting.pde` をダブルクリック。
- Processing を起動して `shooting.pde` をドラッグ&ドロップでも一応動く（ただしスケッチブックの名前が変わってしまう）。

何かメッセージが出てきたときは `OK` とか `Get Started` みたいなボタンをクリック

2. ▶ ボタンをクリックして実行

# 今日やること

- プログラムと実際の挙動の対応を知る

# プログラムの原則

- 原則として上から順に処理されていく。
- 使えるのは基本的に半角文字。
- 変数名、関数名はアルファベット、数字、ハイフンだけで構成される。さらに数字は先頭に来られない。

# コメント in ソースコード

- `\` より右側の部分には何を書いても機械には無視される。
- `/*` と `*/` で囲まれた部分も無視される。
- ソースコードを読む人間向けのメッセージ。
- 一目では分かりにくい処理、このようにプログラムを書いた理由、などを書く。
- **半年後の自分も他人。** 積極的にコメントを書こう。

# 変数は値を入れておく箱のようなもの。

```
(3行目) int BulletNumber = 50;
```

`int` : 整数の値が入る箱を用意しろ、という意味 (Integer の頭文字)。

`BulletNumber` : 箱につける名前。自由につけられるが分かりやすいものが好まれる。

`=` : 箱に値を入れろ、の意。

`50` : 値。ちゃんと整数なので `int` と整合している。

`;` (セミコロン) は読点のようなもの。ここで1つの文が終わる。

# 変数は値を入れておく箱のようなもの。2

```
(8行目) float playerX = 320;
```

- `float` : 実数の値が入る箱を用意しろ、の意 (正確には浮動小数点数 floating point number)
- `320` : 値。これは自動的に `320.0` と解釈されて箱に入れられる。



# 変数は値を入れておく箱のようなもの。3

```
(12行目) boolean gameover;  
(25行目) gameover = false;
```

- `boolean` : 真理値 ( `true` か `false` ) が入る箱を用意しろ、の意。
- `int BulletNumber = 50;` も `int BulletNumber; BulletNumber=50;` と分けて書ける。

(型名) (変数名); を**宣言**、 (変数名) = (値); を**代入**と呼ぶ。

変数の宣言だけしておいて代入は後から、というのも全然できる。  
変数の宣言時に代入される値は**初期値**と呼んだりする。

# 配列は変数が並んだもの。

避けゲーで飛んでくる玉の数は50。でも50個の変数の宣言なんてしてられない。

```
(4行目) float[] bulletX, bulletY; //bullet position (x, y)
(18行目) bulletX = new float[BulletNumber];
(19行目) bulletY = new float[BulletNumber];
```

- `float[]` : float型の配列 (の目印) を宣言。
- `bulletX, bulletY` : 配列名。実は同じ型の変数を宣言するときは並べて書ける。
- `new float[BulletNumber]` : BulletNumber個 (50個) のfloat型の箱を持つてくる。`bulletX` に代入することで、やっと `bulletX` が50個の箱を持つことになる。

# 配列は変数が並んだもの。2

```
(30行目) bulletX[i] = random(0, 640);
```

- 配列名[整数] で配列の 整数 番目の要素にアクセス（値を代入したり取り出したたり）できる。
- 順番は 0 から数え始めることに注意。たとえば bulletX は50個の要素を持っているので、bulletX[0] が最初の要素で、bulletX[49] が最後の要素になる。アクセス時に bulletX[50] などと指定してしまうとエラーになる。

# 小改変でプログラムとゲームの挙動の関連を確かめる

- `BulletNumber` の初期値を `100` とか `1000` にしてみると？
- `bulletR` (敵の半径) を変えると？

## その他の変数：

- `playerX`, `playerY` : 自機の  $x, y$  座標
- `playerR` : 自機の半径
- `gameover` : ゲームオーバー時に `true` になるフラグ
- `bulletX[i]`, `bulletY[i]` :  $i$  番目の敵の  $x, y$  座標
- `bulletVy[i]` :  $i$  番目の敵の  $y$  方向の速さ

# 関数はひとまとまりの処理。

基本的には、数学と同じく入力（**引数**）に対して出力（**返り値**、**戻り値**）を返すもの。

ただ、関数の「処理をまとめる」という機能だけを利用した「何も入力を受け取らず、値も返さない関数」もよく使う。

# 関数はひとまとまりの処理。2

```
(14行目) void setup(){  
          ...  
(27行目) }
```

- `void` : 返す値の型を表す。ここでは `void` すなわち「空っぽ」が指定されているので何も返さない。
- `setup` : 関数名。自由につけられる（が、実は...）。
- `()` : 引数を指定する場所。ここでは何も指定されていない。
- `{...}` : 囲まれた部分に `setup` 関数の処理が書かれている。

# Processing の特殊事情

決まった名前関数を宣言しておく、Processing のシステムから決まったタイミングで呼び出される。

- `setup` : プログラム開始時に呼び出される。
- `draw` : 毎フレーム (60fpsなら1/60秒ごとに1回) 呼び出される。
- `mousePressed` : 右クリックや左クリック時に呼び出される。

また、決まった名前の変数に Processing のシステムから勝手に値が代入される。

- `mouseX` : マウスカーソルの  $x$  座標が代入される。

# 関数はひとまとまりの処理。3

宣言した関数はもちろん呼び出したいもの。

```
(29行目) void resetBullet(int i) {  
          ...  
(33行目) }  
(43行目)     resetBullet(i);
```

関数名(引数) で呼び出せる。なお、ここでは関数宣言時の引数 (**仮引数**) の名前 `i` と呼び出し時に渡している変数名 `i` がたまたま一致しているが、同じ名前じゃないといけないなんてことは全くない。



# 関数はひとまとまりの処理。4

Processing のシステムが用意した関数を呼び出すこともできる。

```
(15行目) size(640, 480); //set window size
```

`size` はウィンドウサイズを調整してくれる関数で、ウィンドウのサイズを横 `640px`、縦 `480px` にしろ、の意味になる。

```
(30行目) bulletX[i] = random(0, 640);
```

`random` は乱数を発生させる関数で、ここでは `0` 以上 `640` 未満の実数をランダムに返せ、の意味になる。返された値を配列 `bulletX` の `i` 番目に代入している。

# 何度でも繰り返す。 `for` 文で。

```
for (int i = 0; i < 繰り返す回数; i++) {  
    処理  
}
```

のように書くと、 `処理` が `繰り返す回数` 回繰り返される。

(詳しく言うと、最初 `i=0` に初期化され、1回 `処理` を行うごとに `i++` が実行されて `i` が1増え、 `i < 繰り返す回数` が満たされなくなると `for` 文を抜ける。)

## 具体例

```
(22行目) for(int i = 0; i < BulletNumber; i++){//initialize bullet  
(23行目)     resetBullet(i);  
(24行目) }
```

# ウィンドウ上の座標

**resetBullet**

# 注意

- 具体的な文法については、Processing 依存のものが多い（C, Javaでも成り立つものも多い。Python はまた全然違うように見えるが、具体的な記法が違うだけでやってることは同じ。）