

[ある状態の変化があったとき]

```
int status = 0;      // 状態を覚えておく変数
int last_status = 0; // 直前の状態を覚えておく変数

void setup() {
  size(800, 600);
}

-> void draw() {
  // 今この瞬間の状態 (status)
  // マウス X を 0~100 に整える
  status = int(map(mouseX, 0, width, 0, 100));

  // 今この瞬間の状態 (status) と、直前の状態 (last_status) が異なる時
  if (status != last_status) {
    // 背景色をランダムに変える
    background(random(255), random(255), random(255));
  }

  // 直前の状態として、今この瞬間の状態を覚えておく
  last_status = status;
}
```

「ある状態の変化があったときだけ何かをしたい」と思ったときのプログラム例です。よく使います。

考え方としては「今この瞬間の状態と、直前の状態が異なることを調べる」のですが、「直前の状態として覚える変数」は、ループして次の処理を行う時にはじめて、「直前の状態」の意味をなします。ここポイントです。

そして、「今この瞬間の状態と、直前の状態が異なることを調べる」あとに、「直前の状態として今この瞬間の状態を覚える」という順番もポイントです。あれこれやったあと、一番最後に「直前の状態として今この瞬間の状態を覚える」と思っておくとよいと思います。