

## [ ステートマシン ]

```
int scene = 0; // シーン番号

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

void draw() {
  //scene 変数によって場合分けする
  //if でも書けるけど場合分けが増えると、
  //switch case を使うと見やすい
  switch(scene) {
    case 0:
      background(#283618);
      break;
    case 1:
      background(#606c38);
      break;
    case 2:
      background(#264653);
      break;
    case 3:
      background(#e5e5e5);
      break;
    case 4:
      background(#1d3557);
      break;
  }
}

void mousePressed() {
  scene++;
  if (scene >= 5) {
    scene = 0;
  }
}
```

「switch」と「case」そのあとの「break」がセットになっています。「case」と「break」が対になるので忘れずに。

ここでは背景の色を変えているだけですが、ゲームというなら「最初にタイトル画面がでて、スタートボタンをおすと、ステージが始まる」というような時に使われています。