

### 「DXRuby」によるプログラムの構成


<pre>require 'dxruby'</pre>	DXRuby を使用するための決まり文句
<pre>Window.caption = 'DXRuby Application' Window.width   = 640 Window.height  = 480 Window.bgcolor = C_BLACK</pre>	初期設定部分 ・プログラムの起動時に1回だけ実行される (この例では タイトル、ウィンドウサイズ、 背景色が設定されている)
<pre>Window.loop do   break if Input.key_release?(K_ESCAPE) end</pre>	メインループ部分 ・プログラムの稼働中に繰り返し実行される (デフォルト設定では 1 秒間に 60 回)

### 「画像が動いて見える」しくみ

[サンプルプログラム]

<pre>require 'dxruby'</pre>	
<pre>image=Image.load("image/hero.png") x = 100 y = 240</pre>	初期設定部分 ・画像ファイルの読み込み ・最初に画像を表示する座標(x, y)を設定
<pre>Window.loop do   Window.draw(x, y, image)   x = x + 1 end</pre>	メインループ部分 ・座標(x, y)位置に画像を表示 ・x 座標を 1 だけ増やす ↓ メインループ部分はずっと繰り返されるので x 座標の増加とともに画像表示位置が右に ずれて表示される ↓ 1 秒間に 60 回のはやさで表示されるため 人の目には画像が動いているように見える

座標(x, y)      座標(x + 60, y)      ※1 秒後には 60ドット右の位置に表示される



## 2-3 「DXRuby」によるプログラミング

---

### 考えてみよう...

- (1) 画像をいまの 2 倍の速さで動かすには、サンプルプログラムをどのように直せばよいか？
- (2) 画像を「左」に動かしていくには、サンプルプログラムをどのように直せばよいか？
- (3) 画像を「上」に動かしていくには、サンプルプログラムをどのように直せばよいか？
- (4) 画像を「右斜め下」に動かしていくには、サンプルプログラムをどのように直せばよいか？
- (5) 画像を「右」に動かしていき、画面の右端までいったら今度は「左」に動くようにするにはサンプルプログラムをどのように直せばよいか？