

4月23日の授業中に作成したスケッチ

```
//その1
void setup(){
  size(400,400);
}

void draw(){
  background(255,255,255);
  if(mousePressed == true){
    fill(255,19,19);
    ellipse(width/2,height/2,300,300);
  }
}

//その2
void setup() {
  size(400, 400);
}

void draw() {
  background(255, 255, 255);
  stroke(255,10,10);
  line(width/2,0,width/2,height);
  // if (mouseX < 200) {
  if (mouseX < width/2) {
  // stroke(0,0,0)などのように RGB の値が同じ場合には、stroke(0)のように表すことができます。
    stroke(0);//storke(0,0,0);
    fill(19);//fill(0,0,0);
    rect(0, 0, width/2, height);
  }
}

//その3
void setup() {
  size(400, 400);
}

void draw() {
  background(255, 255, 255);
  stroke(0);//storke(0,0,0);
  if (mouseX < width/2) {
    fill(19);//fill(0,0,0);
    rect(0, 0, width/2, height);
  } else {
    fill(200, 200, 200);
    rect(width/2, 0, width/2, height);
  }
}

//その4
void setup(){
  size(400,400);
}
```

```
void draw(){
  background(255,255,255);
  stroke(0,0,0);
  if((frameCount / 60) % 2 == 0){
    fill(255,50,50);
  }else{
    noFill();
  }
  rect(100,100,width-2*100,height-2*100);
}
```

```
//その5
void setup() {
  size(400, 400);
}
```

```
void draw() {
  background(255, 255, 255);
  stroke(255,0,0);
  line(100,0,100,height);
  line(300,0,300,height);
  stroke(0);//stroke(0,0,0);
  if ((100 < mouseX) && (mouseX < 300)) {
    fill(19);//fill(0,0,0);
    rect( 100, 0, width-2*100, height);
  }
}
```

```
//その6
void setup() {
  size(400, 400);
}
```

```
void draw() {
  background(255, 255, 255);
  stroke(255,0,0);
  line(100,0,100,height);
  line(300,0,300,height);
  stroke(0);//stroke(0,0,0);
  if ((100 < mouseX) && (mouseX < 300)) {
    fill(19);//fill(0,0,0);
    rect( 100, 0, width-2*100, height);
  }else{
    fill(200);
    rect( 100, 0, width-2*100, height);
  }
}
```

```
//その7
void setup(){
  size(400,400);
}
```

```
void draw(){
```

```
background(255,255,255);
if((mouseX < width/2) && (mousePressed == true)){
  fill(255,10,10);
  ellipse(width/2,height/2,300,300);
}
}
```

```
//その8
void setup(){
  size(400,400);
}
```

```
void draw(){
  background(255,255,255);
  stroke(255,0,0);
  line(0,height/2,width,height/2);
  line(width/2,0,width/2,height);
  if((mouseX < width/2) && (mouseY > height/2)){
    stroke(255,10,10);
    fill(255,10,10);
    ellipse(width/2,height/2,300,300);
  }
}
```

```
//その9
void setup(){
  size(400,400);
}
```

```
void draw(){
  background(255,255,255);
  stroke(255,0,0);
  line(0,height/2,width,height/2);
  line(width/2,0,width/2,height);
  if((mouseX < width/2) || (mouseY > height/2)){
    stroke(255,10,10);
    fill(255,10,10);
    ellipse(width/2,height/2,300,300);
  }
}
```

```
//その10
int y = 0;
```

```
void setup(){
  size(200,400);
}
```

```
void draw(){
  background(255); // background(255,255,255);
  stroke(10,255,10);
  line(0,y,width,y);
  y = y+1;
  if(y == height){
```

```
    y = 0;  
  }  
}
```

```
//その11  
int y = 0;  
int vy = 1;  
void setup(){  
  size(200,400);  
}
```

```
void draw(){  
  background(255); // background(255,255,255);  
  stroke(10,255,10);  
  line(0,y,width,y);  
  y = y+vy;  
  if(y == height){  
    vy = -1;  
  }else if(y == 0){  
    vy = 1;  
  }  
}
```

```
//その12  
int xCenter; // 円の中心の X 座標  
int radius; // 円の半径  
int speed; // 円の移動速度。正の値の時は、左から右に移動する。  
// 負の時は、右から左に移動する。  
void setup() {  
  size(400, 200);  
  xCenter = width/2;  
  radius = 20;  
  speed = 1;  
}  
void draw() {  
  background(255);  
  fill(170);  
  ellipse(xCenter, height/2, 2*radius, 2*radius);  
  xCenter = xCenter + speed;  
  if (((xCenter + radius) >= width) || ((xCenter-radius) < 0)) {  
    speed = -speed;  
  }  
}
```