情報メディア基盤ユニット

繰り返し処理その2

5月19日

情報メディア学科佐藤尚

今日の内容

- 繰り返し処理の続き（1～8ページ）
  - 8～13ページまでは時間があればやります
  - 各自読んでおくこと
- 色相、彩度、明度による色の指定

- 前回：回数指定型の繰り返し処理
- 今回：条件指定型の繰り返し処理

- x = x + 25; //意味は変数xの値を25増やす
- x += 25; //意味は変数xの値を25増やす
- x -= 25; //意味は変数xの値を25減らす
- x --; //意味は変数xの値を1だけ減らす
- --x;
- x++
- ++x

- 繰り返し回数が簡単に求められる: for
- 繰り返し条件（または終了条件）が簡単に設定できる:while

割り算/に注意

- float : 実数
  - 1.0/2.0 -> 0.5
  - 9.0/2.0 -> 4.5
- int : 整数
  - 1/2 -> 0
  - 9/2 -> 4
  - 商を求める

色相、彩度、明度による色指定

- コンピュータから見るとRGBによる指定が自然
- 人間から見るとRGBによる指定は不慣れ

- colorMode(RGB) <-デフォルトの色指定
  - RGBの値を0～255
  - colorMode(RGB,100) <- 0～100の数値で指定
- colorMode(HSB) <- HSBの値を0～255で指定
- colorSelectorの数値
  - H:0～359
  - S,B：0～99

色を表すデータ型

- color型
- color c1 = color(10,100,255);
- color c2 = color(10,100,255,90);