

プログラミング演習Ⅱ 小テスト（動き）

行番号を付けたサンプルプログラムに、(1)、(2)の動きをさせるために必要な命令を追加・修正する。追加する場合には【1と2行目の間：追加する命令を記入】、変更する場合には【1行目を変更：変更する命令を記入】する。どの問題も複数個所の追加・修正がある。

```
1: int d = 80;
2: float x = 120;
3: float y = 60;
4: void setup() {
5:   size(240, 120);
6: }
7: void draw() {
8:   background(0);
9:   ellipse(x, y, d, d);
10: }
```

(例) 円が左から右へ 1.0 ずつ移動する

解答例

8 と 9 行目の間： `x += 1.0;`

(1) 円が左の画面外から円が右へ 1.0 ずつ移動、右の画面外へ出たら初期位置に戻る

2 行目を変更

```
float x = -40;
```

8 と 9 行目の間

```
x += 1.0;
```

```
if(x > width + 40) {
  x = -40;
}
```

(2) 円が左の画面外から円が右へ 1.0 ずつ移動、右壁に衝突したら停止する

(衝突したら停止する ⇒ 円が右壁に接触したらその位置で動かないということ)

2 行目を変更

```
float x = -40;
```

8 と 9 行目の間

```
x += 1.0;
```

```
if(x > width - 40) {
  x = width - 40;
}
```