

Practice # 2

描画と変数 (Processingの基礎)

課題学習 2 1 (必須)

課題学習 2 2 (必須)

課題学習 2 3 (任意)

課題学習 2 4 (任意)

課題学習 2 5 (任意)

**締め切り 05.06**

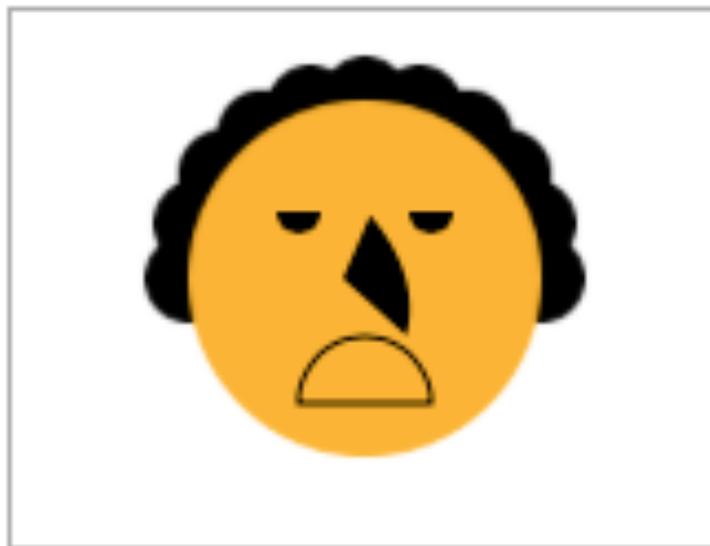
# 課題学習 2 1 (必須)

今回学んだ、四角形 (rect) , 円 (ellipse) , 線 (line) などを使って、自由に人の顔をかいてみてください。

時間に余裕があれば、背景などもどんどん書き足していってしまっても構いません。

サイズは自由とします。

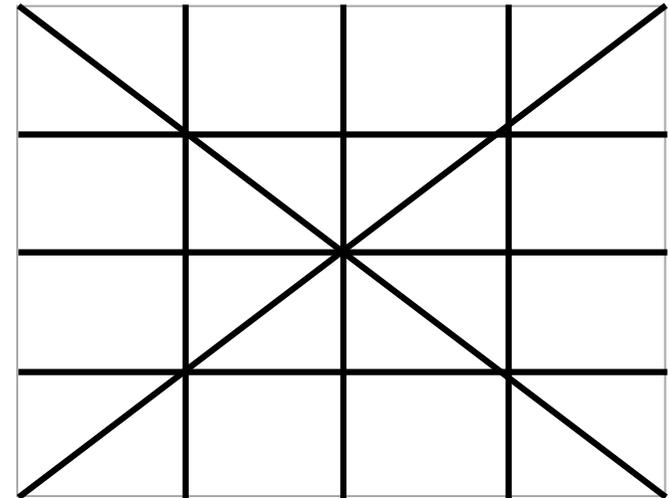
例



work21.pde

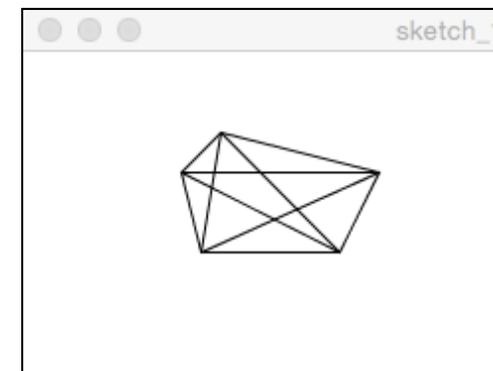
「sample2D\_1.pde」を修正して、任意の描画領域に対して、縦横ともに4等分するグリッド線を描くとともに、対角線を新たに加えた新しいプログラムを作成してください。同様に、width と height を使うこと。

work22.pde



## 課題 2 3 (任意)

まず、適当に定めた5つの頂点について、すべての頂点間で線が引かれる五角形を描画してください。

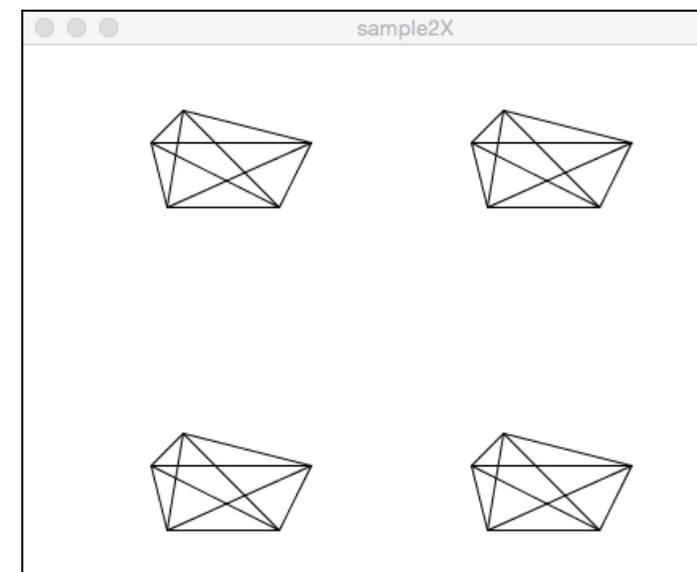


ヒント

5つの頂点に対応する10個のint型の変数

$(x_1, y_1)$ ,  $(x_2, y_2)$ ,  $(x_3, y_3)$ ,  $(x_4, y_4)$ ,  $(x_5, y_5)$  を作成して、

この五角形を、右のように平行移動を繰り返して、三つのコピーを複製してください。変数を新たに追加しないこと！！



work23.pde

ヒント

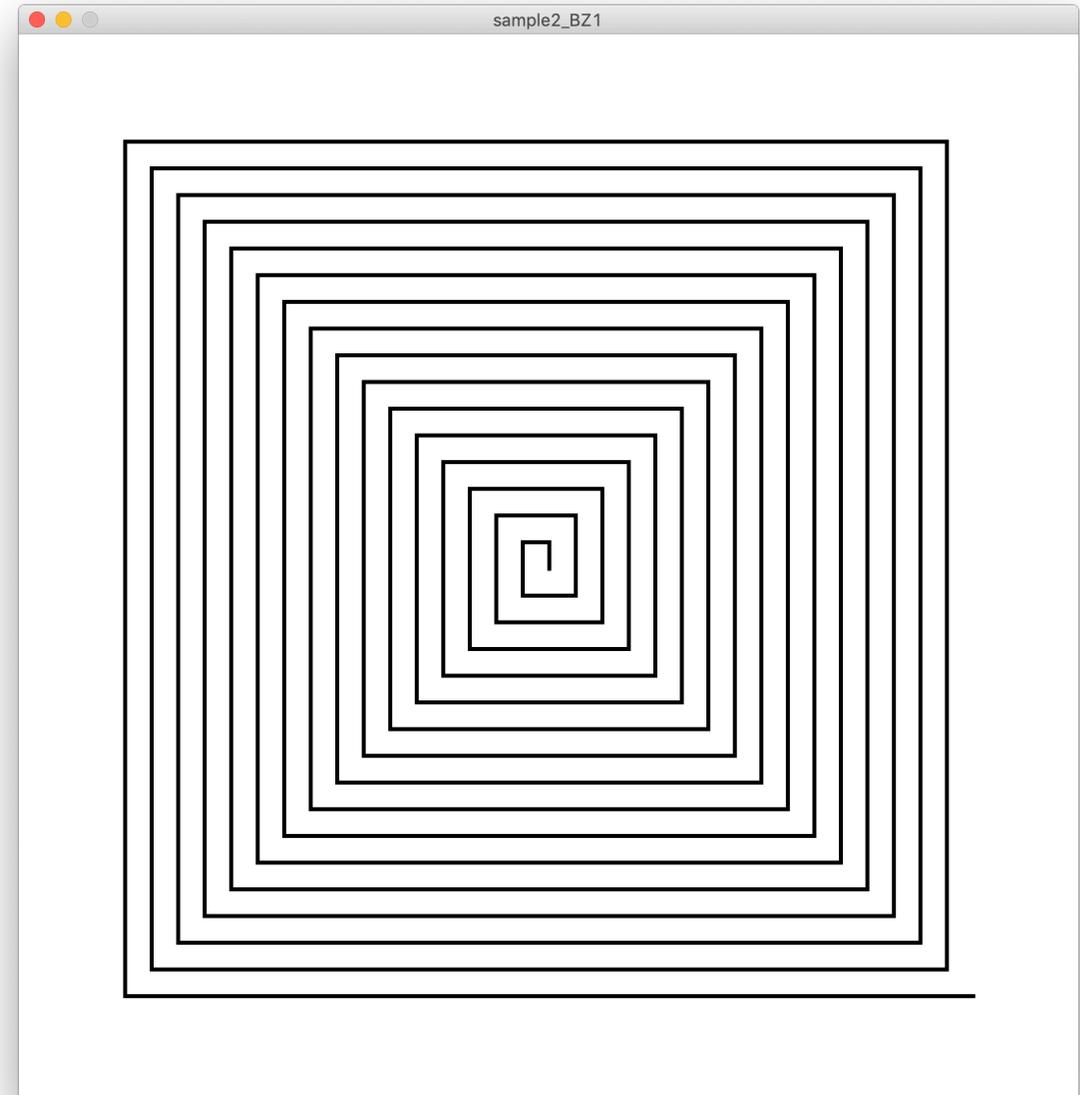
インクリメント ( $+=$ )、デクリメント ( $-=$ ) を使いましょう。

## 課題 2 4 (任意)

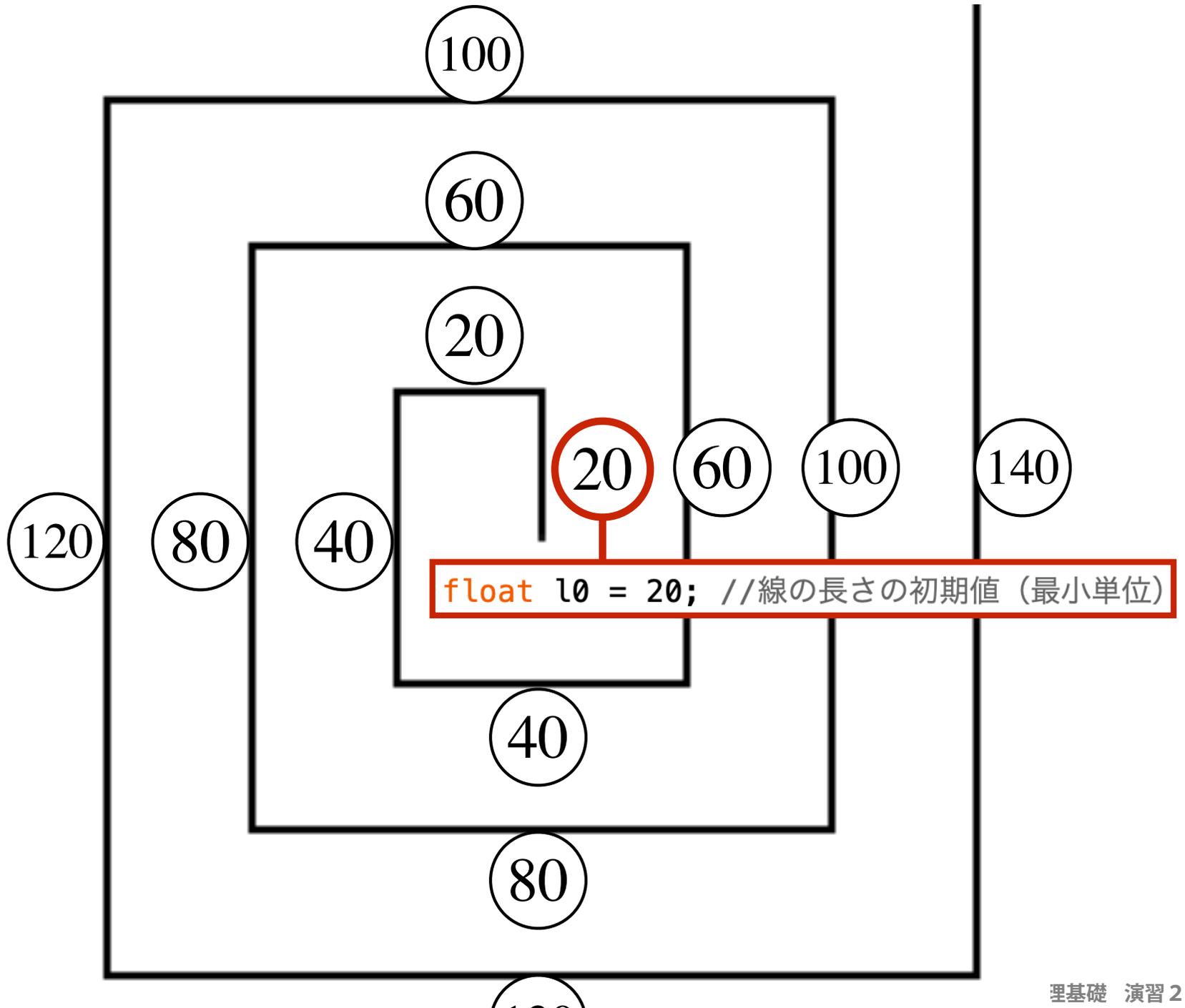
左のコードの続きから、右の描画を完成させてください。  
変数はこれ以上増やさず、繰り返し文（後で習う）の使用も禁止！！  
コピペで解決してください。

work24.pde

```
1 size(800,800); background(255);
2 strokeWidth(3); //線の太さを3ピクセル
3
4 float x, y; //始点
5 float x1, y1; //終点
6
7 //始点の初期値
8 x = width / 2.0; y = height / 2.0;
9
10 float l0 = 20; //線の長さの初期値 (最小単位)
11 float l = l0; //線の長さ
12
13 x1 = x; y1 = y - l; //終点を始点の上に定義
14
15 line(x,y,x1,y1); //線を引く
16
17 x = x1; y = y1; //終点を始点にコピー
18 x1 = x1 - l; y1 = y; //終点を始点の左に定義
19
20 line(x,y,x1,y1); //線を引く
21
22 l += l0; //線の長さを更新
```



# 課題 2 4 (ヒント)

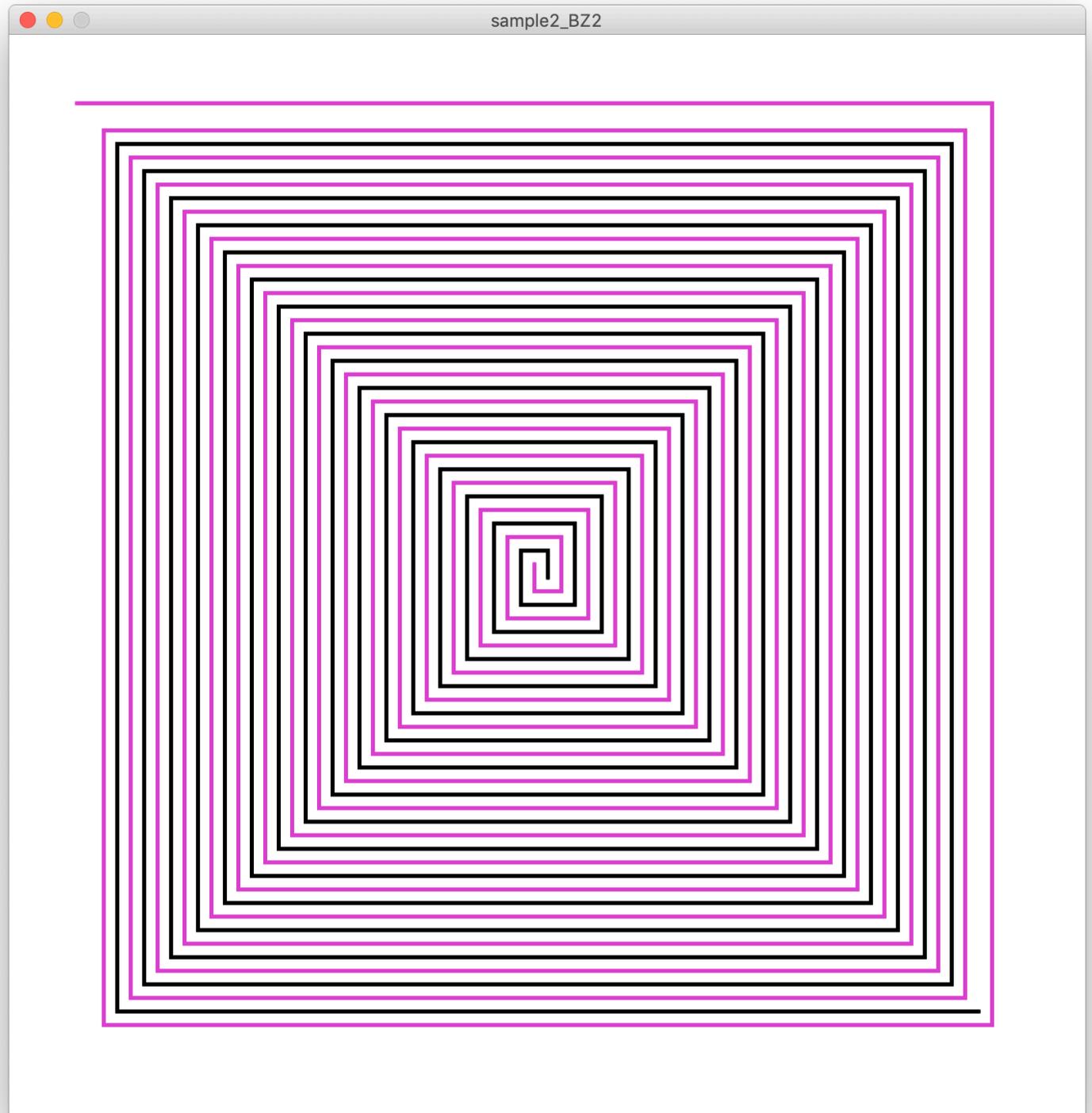


# 課題 2 5 (任意)

work25.pde

右の様に、work24の  
隙間をさらに異なる線  
で埋めてみましょう。

(紫色の線が新たに追  
加したものです)

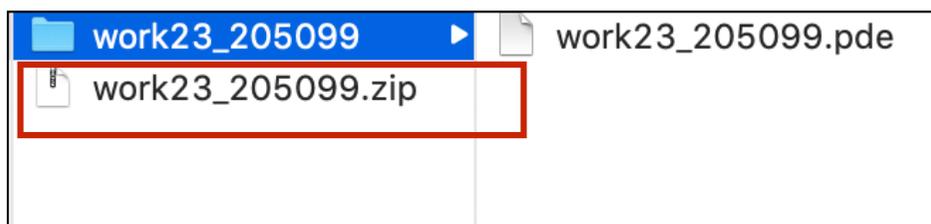
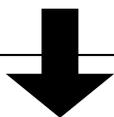
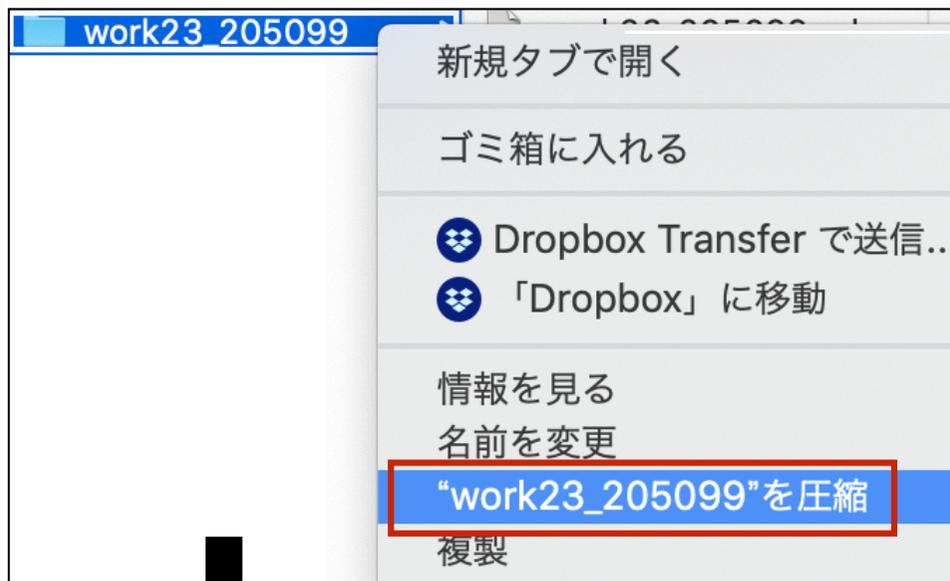


提出方法

ファイル名をwork2x\_215XXXとします.



フォルダを圧縮します.



圧縮したzipファイルをファイルリクエストで提出します.

	[YOUTUBE]
課題学習	[課題提出   WORK21]
	[課題提出   WORK22]
	[課題提出   WORK23]
	[課題提出   WORK24]
	[課題提出   WORK25]

<https://lab.kenrikodaka.com/mediabasic2021/>

## 提出方法

リクエスト時は、名前の先頭に学籍番号を入れるようにしてください。

kodaka kenri さんからのリクエストです 

### WORK21

---

 work21\_2150xx.zip

⊕ ファイルを追加

---

名前

メールアドレス