

Practice # 1

描画と変数 (Processingの基礎)

課題学習 1 1

課題学習 1 2

課題学習 1 3

**締め切り 05.08**

work11.pde

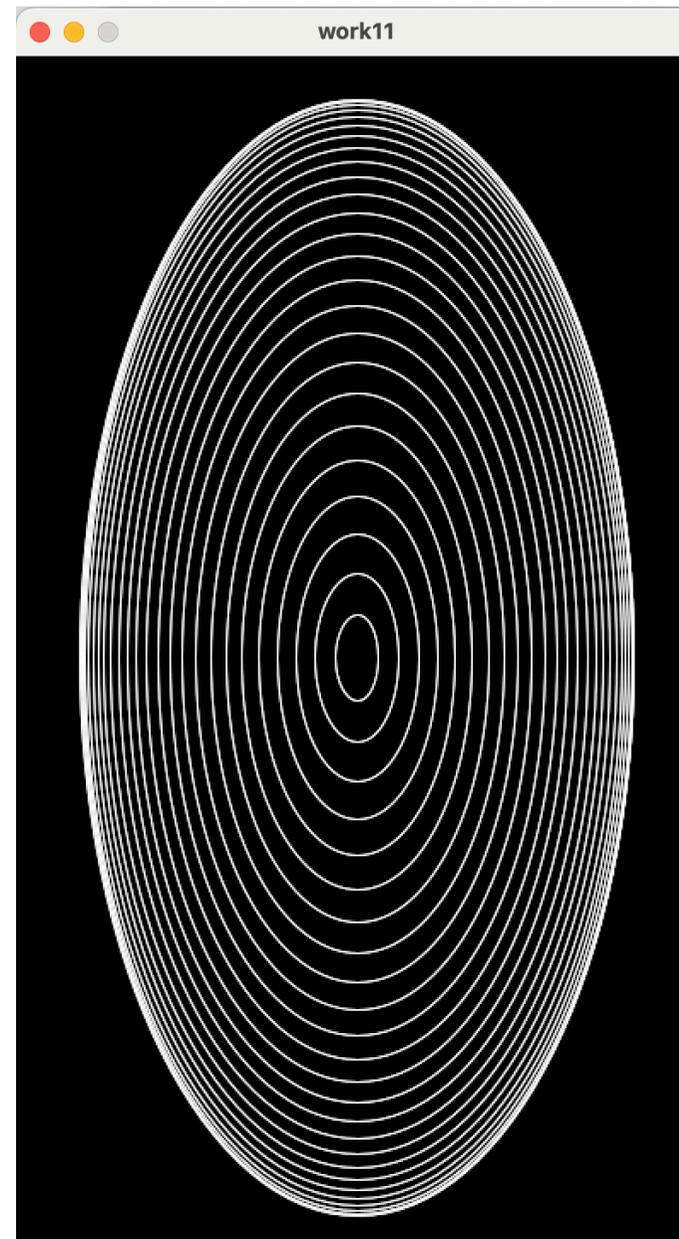
今回学んだ, 四角形 (rect), 円 (ellipse), 線 (line) などを使って、繰り返し構造を含む図形を「繰り返し文」を使わずに自由に描画してください。右図はあくまでも例です。自由にさまざまな描画パターンにトライしてみてください。

繰り返し部分は、コードの中のコピーで解決できるようにする。

余裕があれば、一つの画面に複数の繰り返し構造が混合させてください。

サイズを自由とする。

例



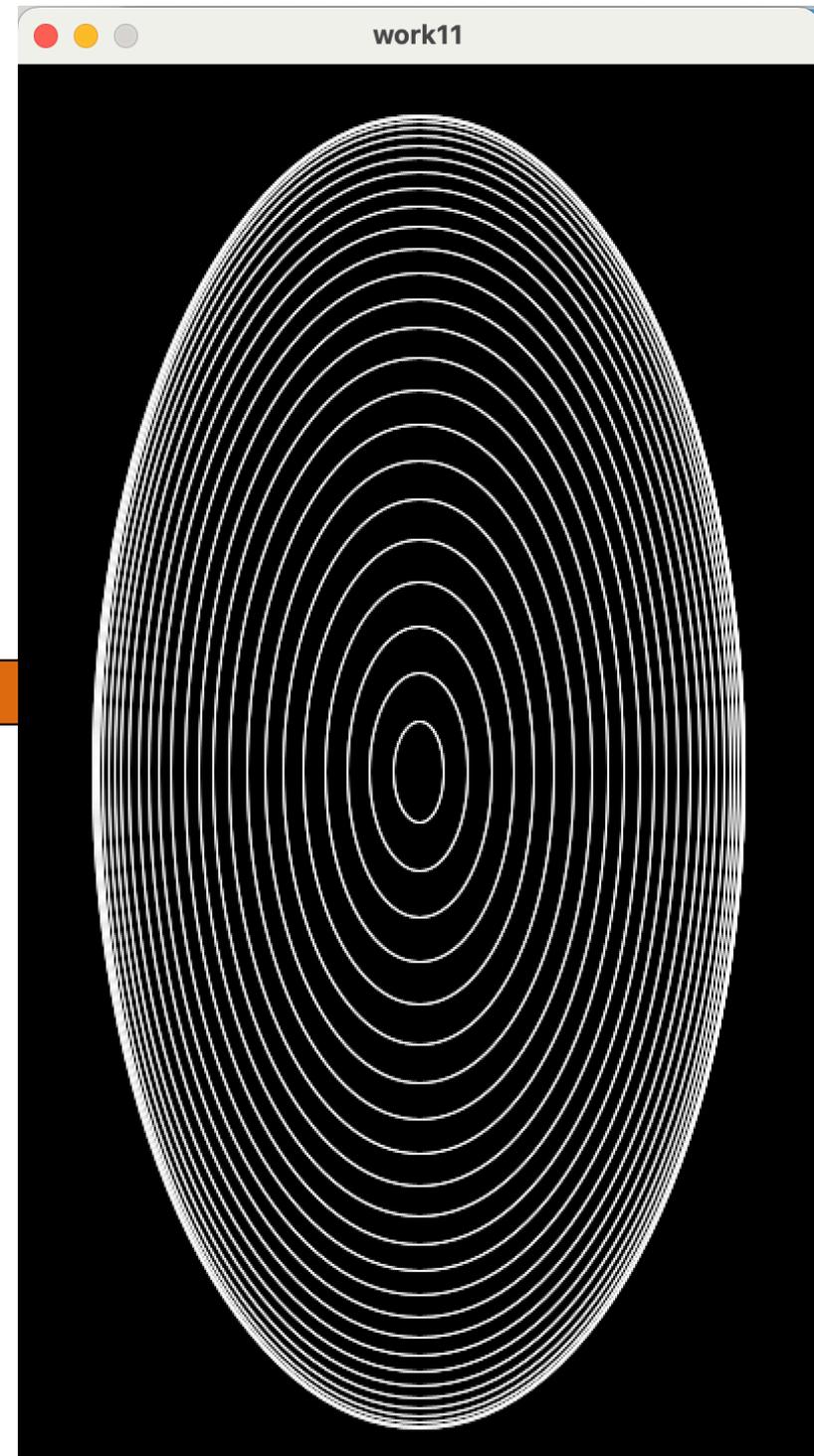
# 課題 1 1 (参考)

```
1 size(400,700); //
2 background(0); //背景を黒に
3 noFill(); stroke(255); //塗り無し、白い線
4
5 //画面の中心座標
6 float cx = 0.5*width;
7 float cy = 0.5*height;
8
9 //円の幅、高さ
10 float xw = 25; float yw = 50;
11 //xw、ywの増分
12 float xadd = xw; float yadd = yw;
13
14 /* 繰り返し構造 */
15 ellipse(cx,cy,xw,yw); //円を描画
16 xadd--; yadd -= 2; //増分を減らす
17 xw += xadd; yw += yadd; //幅と高さを増やす
18
19 ellipse(cx,cy,xw,yw); //円を描画
20 xadd--; yadd -= 2; //増分を減らす
21 xw += xadd; yw += yadd; //幅と高さを増やす
22
23 ellipse(cx,cy,xw,yw); //円を描画
24 xadd--; yadd -= 2; //増分を減らす
25 xw += xadd; yw += yadd; //幅と高さを増やす
26
27 ellipse(cx,cy,xw,yw); //円を描画
28 xadd--; yadd -= 2; //増分を減らす
29 xw += xadd; yw += yadd; //幅と高さを増やす
```

繰り返しユニット



コピペ

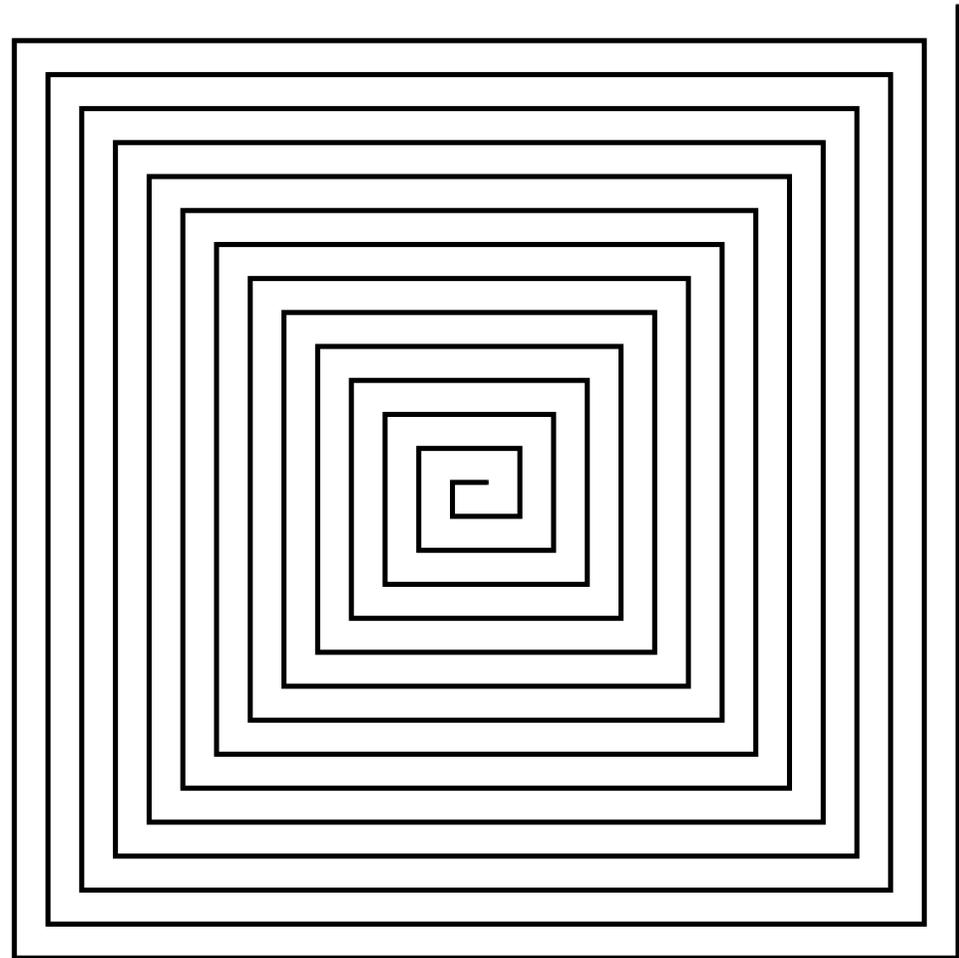


# 課題 1 2

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。

work12.pde

```
1 size(800,800); background(255);
2 strokeWidth(3); //線の太さを3ピクセル
3
4 float x0, y0; //始点
5 float x1, y1; //終点
6
7 //始点の初期値
8 x0 = 0.5 * width; y0 = 0.5 * height;
9
10 float lmin = 20; //線の長さの最小単位（線の初期値）
11 float l = lmin; //線の長さ
12
13 x1 = x0 - l; y1 = y0; //終点を始点の左に設定
14
15 line(x0,y0,x1,y1); //線を引く
16
17 x0 = x1; y0 = y1; //終点を始点にコピー
18 x1 = x0; y1 = y0 + l; //終点を始点の下に設定
19
20 line(x0,y0,x1,y1); //線を引く
21
22 l += lmin; //線の長さを更新
```



# 課題 1 2 (ヒント)

140

100

60

`float lmin = 20; //線の長さの最小単位 (線の初期値)`

20

40

80

120

100

60

20



`l += lmin; //線の長さを更新`

40

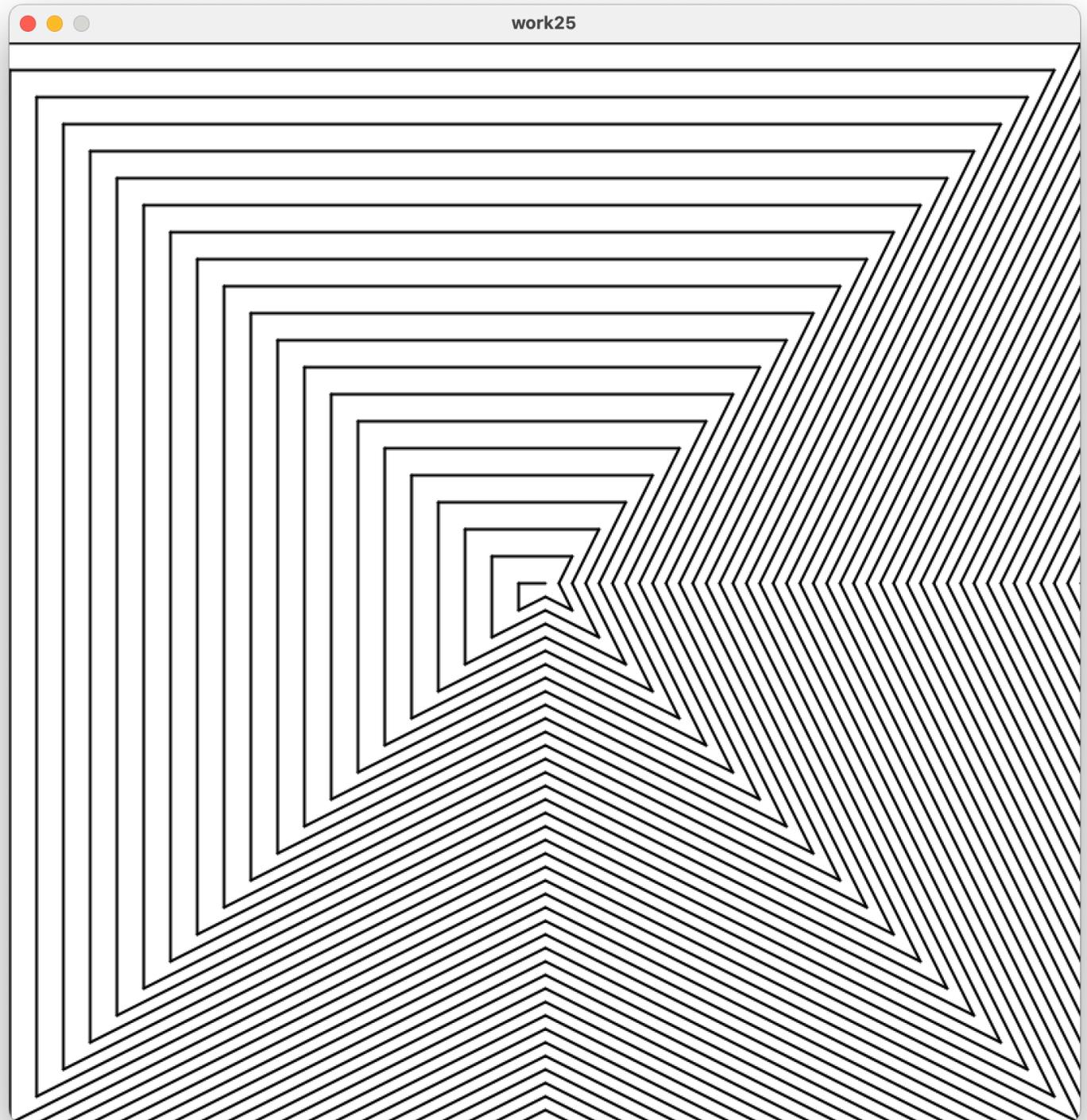
80

120

# 課題 1 3

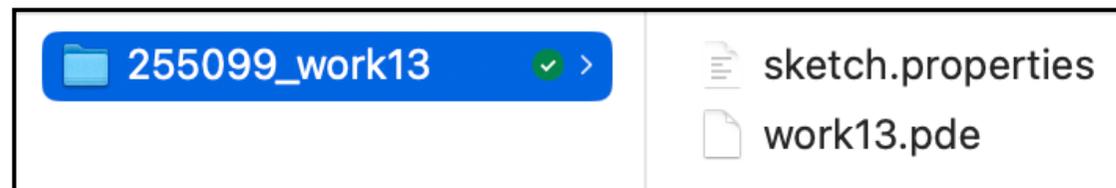
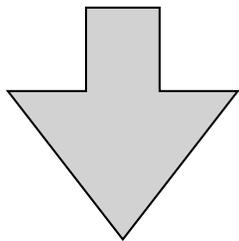
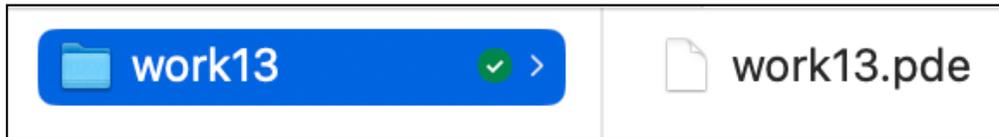
work13.pde

右のように、  
work13のライン  
の一部が歪んだ  
パターンを作っ  
てみてください。  
同様にコピ  
ペで作成するこ  
と。



## 提出方法

フォルダ名のみを2550xx\_work1nと変更します。(pdeファイルを開くと) 同じ階層に設定ファイルができますが気にしないで下さい。



対応する課題のリンクから、フォルダをまるごと提出してください。

<https://lab.kenrikodaka.com/univclass/mediabasic2025/>

課題学習

[課題PDF]

[課題提出 | WORK11]

[課題提出 | WORK12]

[課題提出 | WORK13]

## 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  
WORK25

▸  245099\_work25

⊕ ファイルを追加

名前  メールアドレス



ファイルは kodaka kenri さんの Dropbox に安全にアップロードされます。 [ファイルリクエスト](#)と [Dropbox のプライバシー ポリシー](#) についての詳細をご覧ください。