

Practice # 1

描画と変数 (Processingの基礎)

課題学習 1 a

課題学習 1 b

課題学習 1 c

締め切り 05.07

原則的に、本授業の課題学習では、
教育上の観点から、
ChatGPT（等LLM）による直接的なコード生成は認めません。
ただし、エラーの意味の確認や用語の調査など、
理解を補助する目的での利用は可とします。
最終的には、
自分で内容を理解した上でコードを記述してください。

work1a.pde

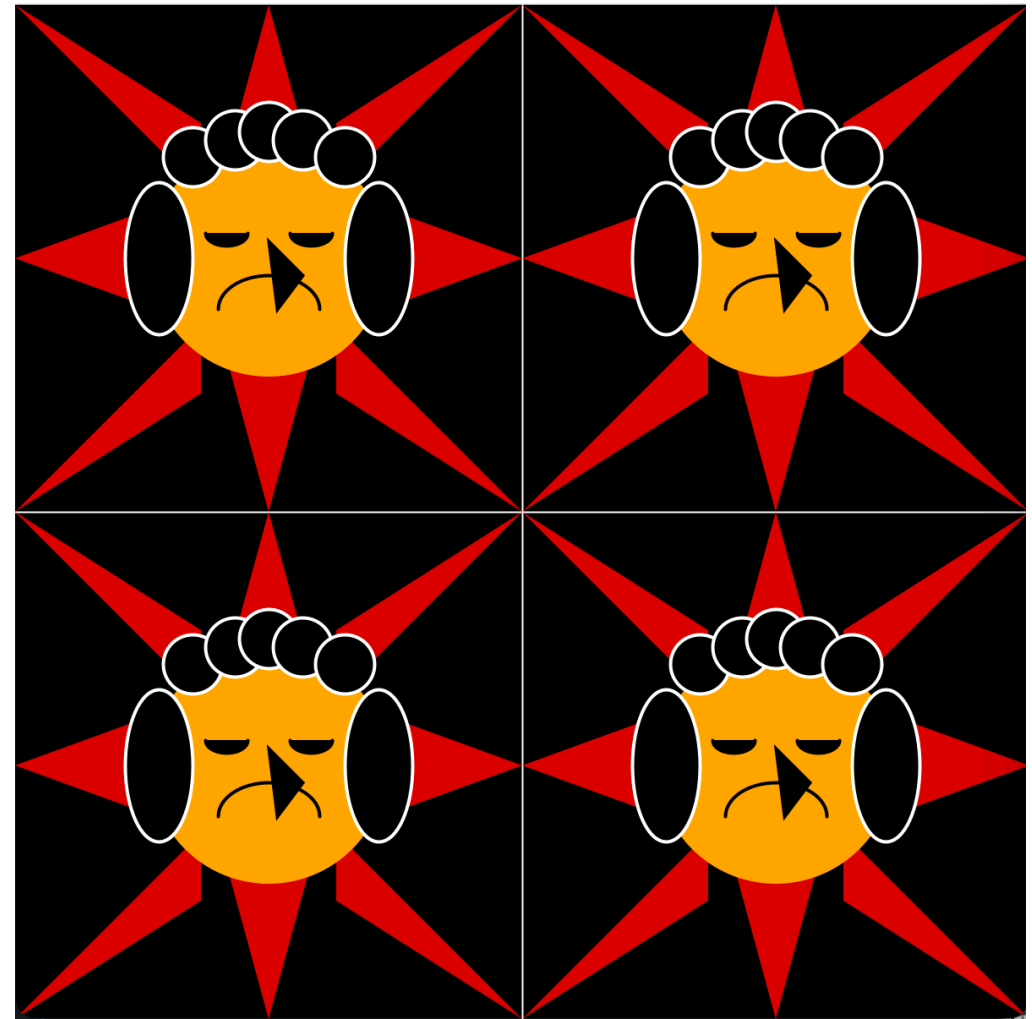
今回学んだ、四角形 (rect), 円 (ellipse), 線 (line) などを使って、800 x 800の画面を4等分したそれぞれの区画に、同じ顔を描画してください。

繰り返し部分は、コードの中のコピーで解決すること。(繰り返し文を使ってはいけません)

何らかの方法で、作成した画像をスキャンして保存し (jpg推奨)、提出フォームからコードと共にアップロードしてください。

ファイル名は「265xxx_名前.jpg」等とすること (先頭に確実に学籍番号を入れてください)。

例

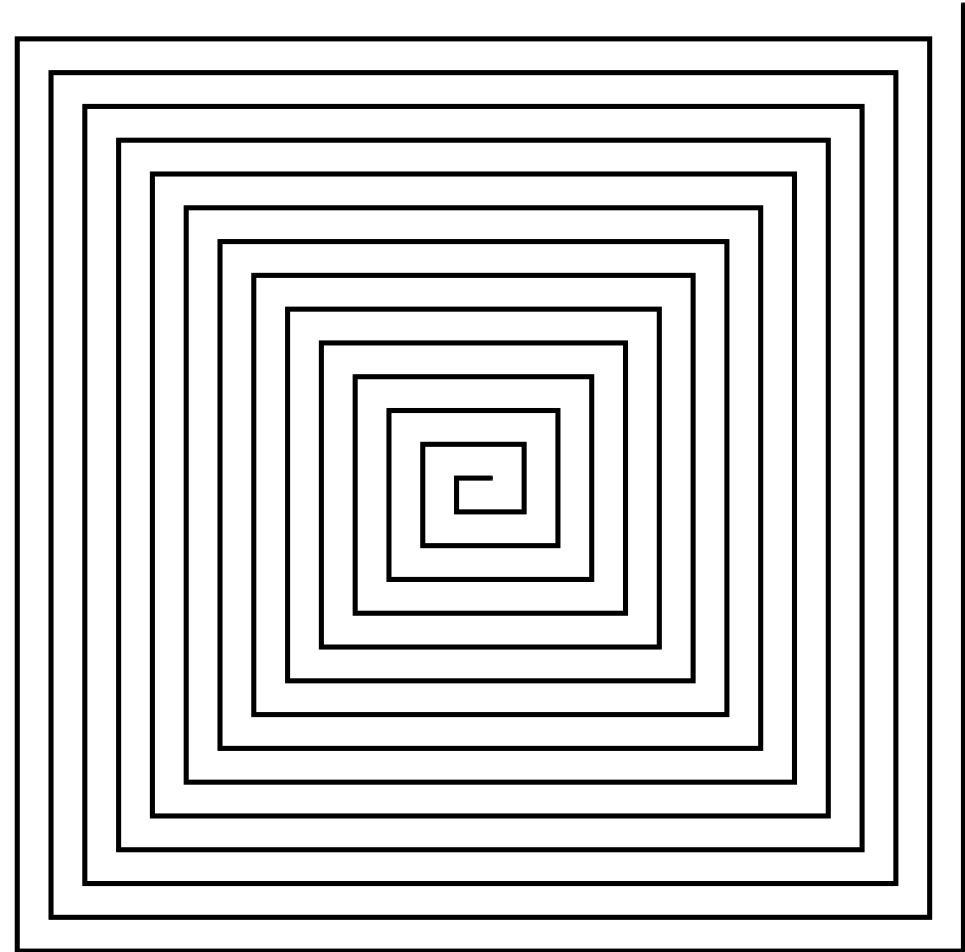


課題1b

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。

work1b.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 1b (ヒント)

140

100

60

20

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

100

60

20



40

80

120

`l += lmin; //線の長さを更新`

40

80

120

課題1c

work1c.pde

右の様に、work1b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)

