

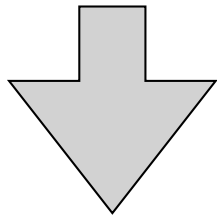
Practice # 3

アニメーション (時間的な処理)

演習 3A 時間処理・イベント処理・変数のスコープ

演習 3B ランダムドロ잉

演習 3C 関数定義・三角関数



課題学習 3D1

課題学習 3D2

課題学習 3D3

締め切り
07.16 [木]

課題内容

独自の発想で、ランダムなアニメーションを3つ完成させてください。

ウィンドウのサイズは自由とします。

すべて、rand関数を使ったアニメーションとしてください。つまり、実行ごとに、異なるアニメーションが描画されることとなります。

授業で習った範囲で、アニメーションを組み立ててください。授業の範囲を逸脱しているものについては、その程度に応じて減点します。

課題学習 3 D 1

課題学習 3 D 2

work3D1とwork3D2は、マウス座標・マウスイベントと無関係のアニメーションを自由に作成してください。ただし、work3D2では、何らかの三角関数（sin、cos、tan、atan2など）を使ってください。

課題学習 3 D 3

work3D3は、マウス座標やマウスイベントによって描画が変わるアニメーションを作成してください。（実行時に僕がマウスを動かしたりクリックしてみます）

マウスイベント処理の解説に加え、工夫したところ、注目してほしいことを数行で書いてください。