



Girls Who Code At Home

流星キャッチャーゲーム: その 2
リファレンスガイド

流星キャッチャーゲーム: その 2 - リファレンスガイド



このドキュメントには、アクティビティで出される質問に対する回答が載っています。アクティビティに沿って進み、このアイコンを見たら、立ち止まってここで自分の考えを確認してください。

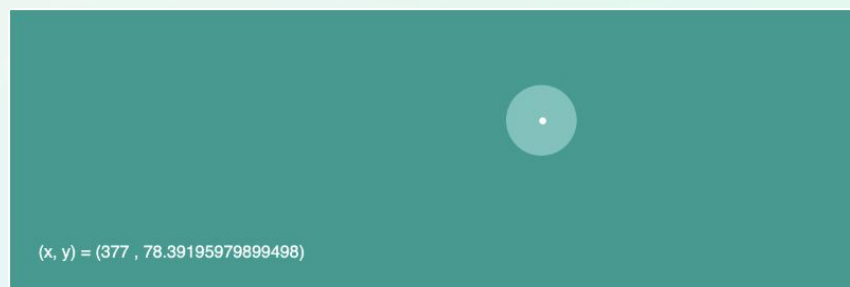
ステップ 1: コマンドで円を描く

色々な書き方があります。ここでは 2 つ紹介します。

- 左側から始めます。右側に 4 スペース、そして上から 2 スペース下に数えます。そこが円の中心です。中心の周りに半径 1 の円を描きます。
- 円の中心は (4, 2) にあります。円の直径は 2 です。

ステップ 2: 座標系を使った練習

このスケッチを見ながら、マウスを使って円の中心、幅、高さを推定してみてください。



- 中心: (376, 78)
- 幅: 50
- 高さ: 50

ステップ4：流星を描く

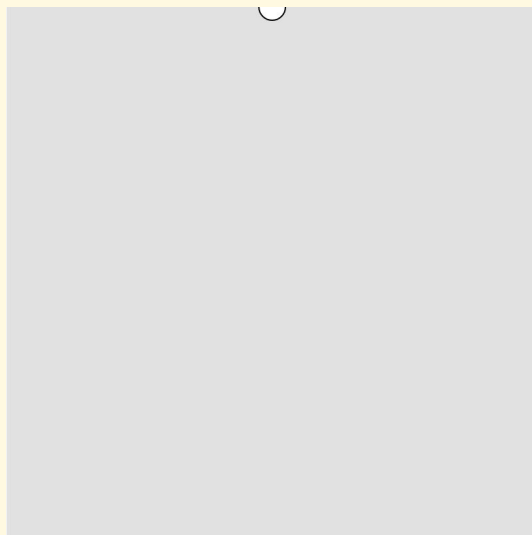
JavaScript

```
function setup()
{ createCanvas(400,
  400);
}

function draw()
{ background(225);

  // 流星を描く
  ellipse(200, 0, 20, 20);
}
```

結果



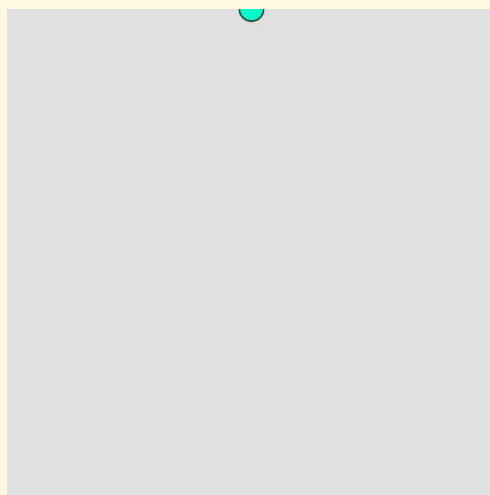
ステップ5：流星を塗りつぶす

JavaScript

```
function setup()
{ createCanvas(400,
  400);
}
function draw()
{ background(225);

  // 流星を描く
  fill(0, 254, 202);
  ellipse(200, 0, 20, 20);
}
```

結果



ステップ6：輪郭の変更

JavaScript

```
function setup()
{
  createCanvas(400,
    400);
}

function draw()
{
  background(225);
  noStroke();

  // 流星を描く
  fill(0, 254, 202);
  ellipse(200, 0, 20, 20);
}
```

結果



ステップ7：背景の色を変える

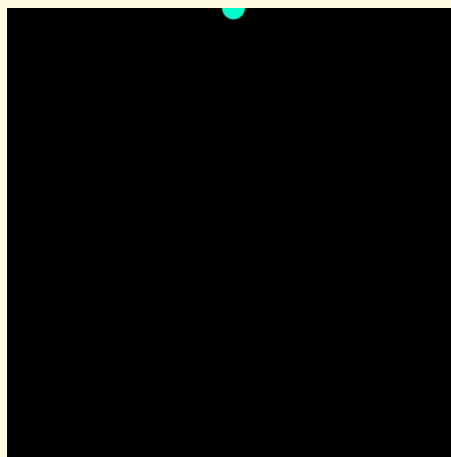
JavaScript

```
function setup()
{
  createCanvas(400,
    400);
}

function draw()
{
  background(0, 0, 0);
  noStroke();

  // 流星を描く
  fill(0, 254, 202);
  ellipse(200, 0, 20, 20);
}
```

結果



ステップ 9：理解度の確認

下のコードの、図形の位置、大きさ、色を説明してください。

```
function setup()
{ createCanvas(100, 100);
}

function draw()
{ fill(0, 0, 255);
  ellipse(50, 50, 5, 5);
}
```

キャンバスの中央に幅と高さが5の赤い丸があります。xとyの位置がキャンバスの幅と高さの半分になっているので、中央にあることがわかります。