

5月14日の授業中に作成したスケッチ

```
//その1
float x, y;
size(400, 200);
background(150);
fill(255);

x = random(width);
y = random(height);
ellipse(x, y, 20, 20);

x = random(width);
y = random(height);
ellipse(x, y, 20, 20);

x = random(width);
y = random(height);
ellipse(x, y, 20, 20);

x = random(width);
y = random(height);
ellipse(x, y, 20, 20);

x = random(width);
y = random(height);
ellipse(x, y, 20, 20);

x = random(width);
y = random(height);
ellipse(x, y, 20, 20);

x = random(width);
y = random(height);
ellipse(x, y, 20, 20);

x = random(width);
y = random(height);
ellipse(x, y, 20, 20);

x = random(width);
y = random(height);
ellipse(x, y, 20, 20);

//その2
size(400, 200);
background(0);

fill(255);
for (int x=0; x<11; x++) { // 一番外側の繰り返し処理のカウンタ変数はx
  for (int y=0; y<6; y++) { // この繰り返し処理のカウンタ変数y
```

```
    ellipse(40*x, 40*y, 40, 40);
  }
}

//その3
for(int loop=0;loop < 20;loop++){
  println(loop);
}
size(400, 400);
background(255);
noStroke();
for (int y = 0; y < 10; y++) {
  for (int x = 0; x < 10; x++) {
    fill(25*x, 25*y, 20);
    rect(40*x, 40*y, 30, 30);
  }
}

//その4
size(400, 400);
colorMode(HSB,359,99,99);
background(0,0,99);
noStroke();
for (int y = 0; y < 10; y++) {
  for (int x = 0; x < 10; x++) {
    fill(30*x,10*y,99);
    // fill(25*x, 25*y, 20);
    rect(40*x, 40*y, 30, 30);
  }
}

//その5
float x, y;
size(400, 200);
background(150);
fill(255);

for (int i=0; i < 100; i++) {
  fill(random(256),255,255);
  x = random(width);
  y = random(height);
  ellipse(x, y, 20, 20);
}

//その6
size(300, 200);
background(255);
stroke(0);

line(25, 20, 25, 180);
line(50, 20, 50, 180);
line(75, 20, 75, 180);
line(100, 20, 100, 180);
line(125, 20, 125, 180);
```

```
line(150, 20, 150, 180);  
line(175, 20, 175, 180);  
line(200, 20, 200, 180);  
line(225, 20, 225, 180);  
line(250, 20, 250, 180);  
line(275, 20, 275, 180);
```

```
//その7  
size(300, 200);  
background(255);  
stroke(0);  
for (int i=0; i<11; i++) {  
    line(i*25+25, 20, i*25+25, 180);  
}
```

```
//その8  
size(300, 200);  
background(255);  
stroke(0);  
int x=25;  
for (int i=0; i<11; i++) {  
    line(x, 20, x, 180);  
    x = x + 25;// x += 25;  
}
```

```
//その9  
size(300, 200);  
background(255);  
stroke(0);  
int x=0;  
for (int i=0; i<11; i++) {  
    x = x + 25;// x += 25;  
    line(x, 20, x, 180);  
}
```

```
//その10  
int x = 50;  
int y = 50;  
size(400,400);  
background(0);  
fill(0,255,255);  
rect((0+1)*x,1*y,50,50);  
rect((1+1)*x,2*y,50,50);  
rect((2+1)*x,3*y,50,50);  
rect((3+1)*x,4*y,50,50);  
rect((4+1)*x,5*y,50,50);  
rect((5+1)*x,6*y,50,50);
```

```
//その11  
int x = 50;  
int y = 50;  
size(400,400);  
background(0);  
fill(0,255,255);
```

```
for(int i=0;i<6;i++){  
    rect((i+1)*x,(i+1)*y,50,50);  
}
```

```
//その12  
int x=50;  
int y=50;  
size(400,400);  
background(0);  
fill(0,255,255);  
for(int i=0;i<6;i++){  
    rect(x,y,50,50);  
    x = x+50;  
    y = y+50;  
}
```

```
//その13  
void setup(){  
    size(400,400);  
}  
void draw(){  
    background(255);  
    fill(180);  
    rectMode(CENTER);  
    rect(mouseX,mouseY,150,100);  
}
```

```
//その14  
void setup(){  
    size(400,400);  
}  
void draw(){  
    background(255);  
    fill(180);  
    rectMode(CORNERS);  
    rect(mouseX,mouseY,150,100);  
}
```

```
//その15  
void setup(){  
    size(400,400);  
}  
void draw(){  
    background(255);  
    fill(180);  
    rectMode(CORNER);  
    rect(mouseX,mouseY,150,100);  
}
```