

情報メディア基盤ユニット

6月11日分クイズ

情報メディア学科 佐藤尚、黒川真毅

1. もとのプログラムと同じ動作をするように、未完成のプログラム中の関数 drawMM を定義して下さい。

もとのプログラム	未完成のプログラム
<pre>void setup(){ size(400,400); smooth(); } void draw(){ background(255); noStroke(); fill(100); ellipse(120,150,100,100); ellipse(120-50,150-50,50,50); ellipse(120+50,150-50,50,50); fill(255,0,0); ellipse(300,250,90,90); ellipse(300-45,250-45,45,45); ellipse(300+45,250-45,45,45); }</pre>	<pre>void setup(){ size(400,400); smooth(); } void drawMM(int x,int y,int r){ //ここに追加 } void draw(){ background(255); noStroke(); fill(100); drawMM(120,150,100); fill(255,0,0); drawMM(300,250,90); }</pre>

2. 以下の関数が呼び出されるイベントとして正しいものを解答群から選び、その記号で答えて下さい。

関数名	呼び出されるイベント
keyPressed	(a)
keyReleased	(b)
keyTyped	(c)
mouseClicked	(d)
mouseDragged	(e)
mouseMoved	(f)
mousePressed	(g)
mouseReleased	(h)
setup	(i)

解答群

1. キーボードの押されていたキーが離された
2. キーボードのキーが押された
3. キーボードのキーが押されたときに、一度だけ呼び出される
4. プログラムの開始時に呼び出される
5. プログラムの終了時に呼び出される
6. マウスボタンが押された
7. マウスボタンが離された
8. マウスボタンを押さない状態でマウスが動かされた
9. マウスがドラッグされた
10. マウスがクリックされた