

```
Meowing safflower
Auto-refresh
sketch.js
1 function setup() {
2   createCanvas(400, 400);
3 }
4
5 let x=0;
6 function draw() {
7   background(220);
8   ellipse(x,200,50,50);
9   x++;
10 }
```

createCanvas(横幅、縦軸) 表示領域

←横がX、縦がY

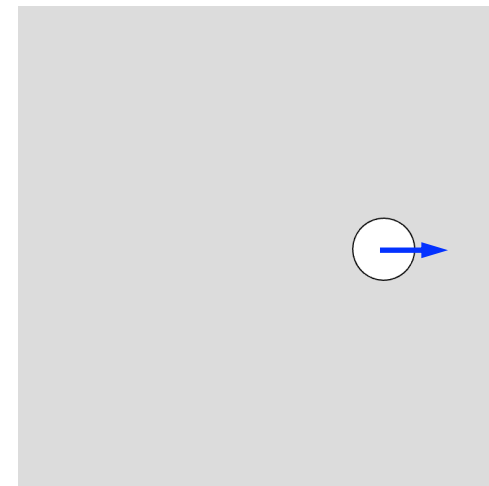
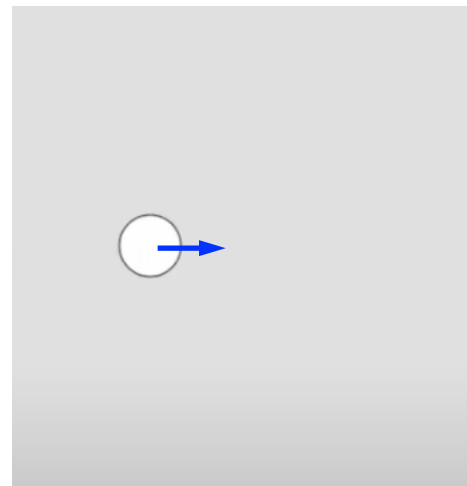
←円: ellipse(横軸、縦軸、横幅、縦幅)

←インクリメント: xに1を加算

変数はグローバルの位置にいるので、
変数xに値が残っていく
0→1→2→.....

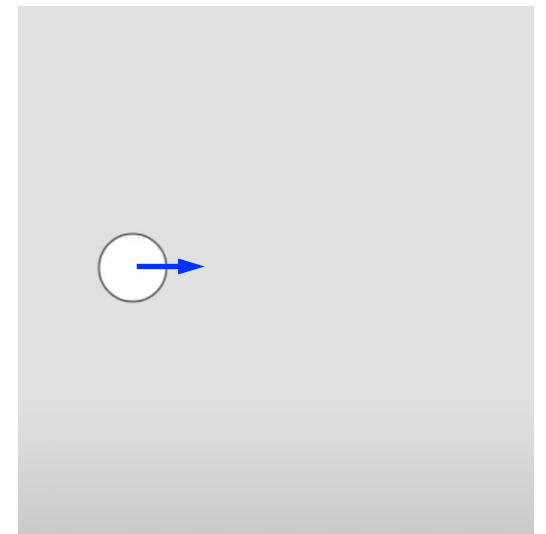
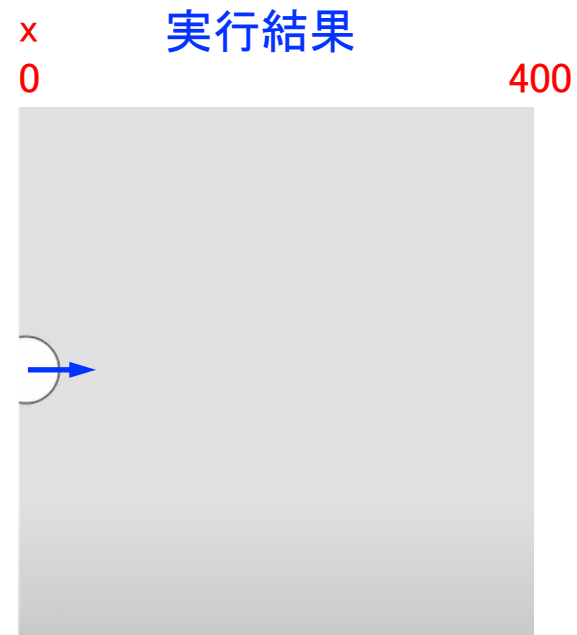
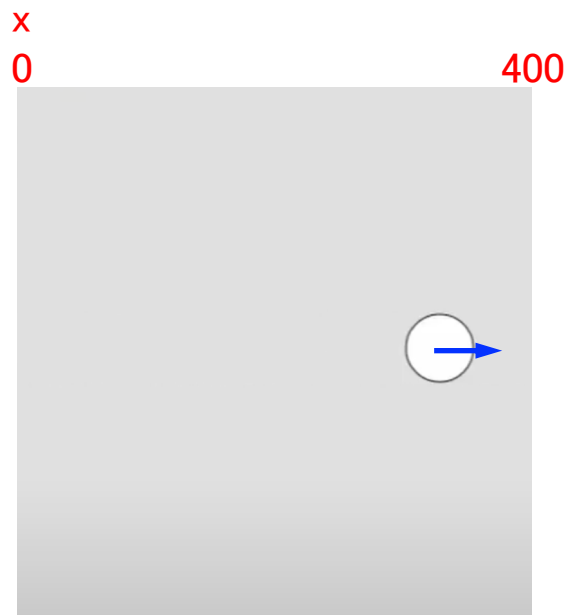
この中は1秒間に60回実行

実行結果



```
1 function setup() {
2   createCanvas(400, 400); //横幅、縦幅
3 }
4
5 let x=0;
6 function draw() {
7   background(220);
8   ellipse(x, 200, 50, 50);
9   x+=5; ← x+=5; xに5を加算
10  if(x>400){
11    x=0;
12  }
13 }
```

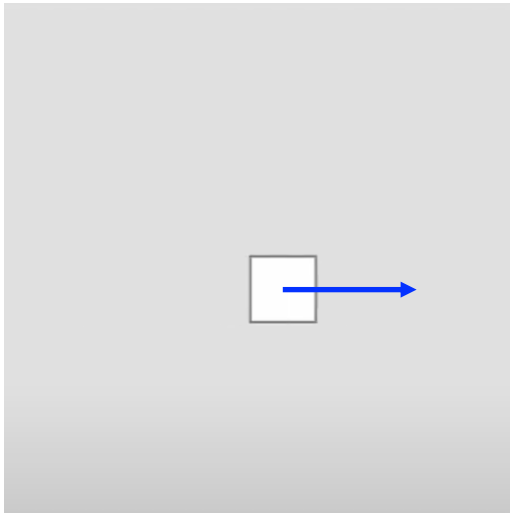
xが400を超えたらx=0;の位置に戻す



```
1 function setup() {
2   createCanvas(400, 400); // 横幅、縦幅
3 }
4
5 let x=0;
6 function draw() {
7   background(220);
8   rect(x, 200, 50, 50); // (x,y,w,h) ;
9   x+=5;
10  if(x>400){
11    x=0;
12  }
13 }
```

四角形: rect(横軸、縦軸、横幅、縦幅)

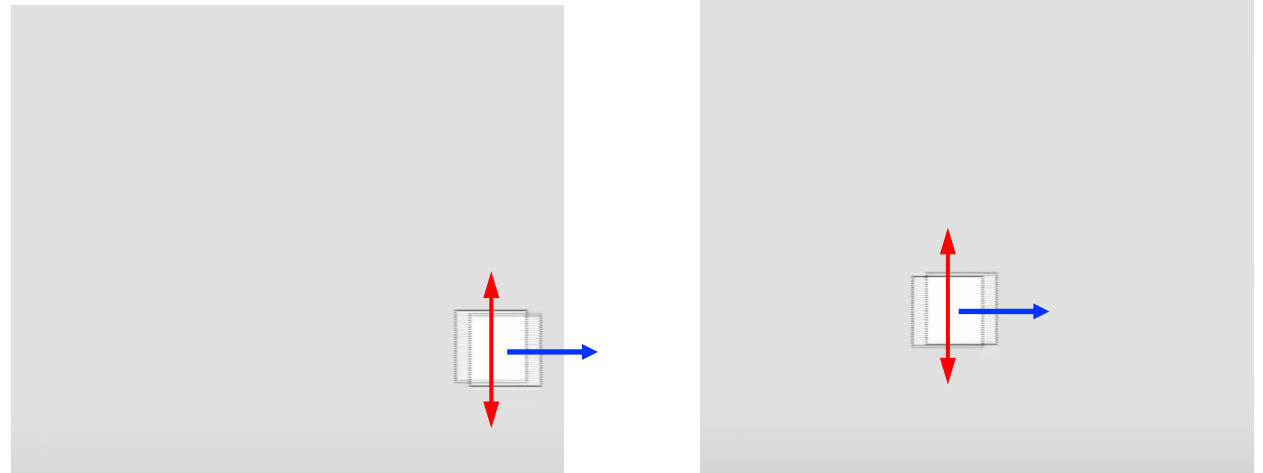
移動 実行結果



```
1 function setup() {
2   createCanvas(400, 400); // 横幅、縦幅
3 }
4
5 let x=0;
6 let r=0;
7 function draw() {
8   background(220);
9   r += random(-2, 2);
10  rect(x, 200+r, 50, 50); // 丸 (x,y,w,h) ;
11  x+=5;
12  if(x>400){
13    x=0;
14  }
15 }
```

y方向のランダムな数値発生

振動しながら移動 実行結果



```

1 function setup(){
2   createCanvas(400,400);
3   background(220); //0-250
4   for(let i=0; i<400; i+=10){
5     line(i,0,i,400);
6     line(0,i,400,i);
7   }
8   // fill(265,232,194);
9   // fill(255,242,204);
10  // fill(152,76,0);
11  fill(255,228,196);
12  triangle(150,175,125,125,175,150); //left ear
13  fill(255,228,196);
14  triangle(250,175,275,125,225,150); //right ear
15  fill(248,248,255);
16  ellipse(200, 230, 150,175); //head
17  fill(0,0,0);
18  ellipse(175, 215, 15,20); //left eye
19  ellipse(225, 215, 15,20); // right eye
20  fill(248,248,255);
21  ellipse(200, 280, 170,110); //tin
22  fill(255,69,0);
23  ellipse(200, 300, 85,45); //mouth
24  fill(255,222,173);
25  ellipse(200, 275, 130,75); //nose
26  fill(0,191,255);
27  ellipse(185, 270, 10,10);
28  ellipse(215, 270, 10,10); //nose hole
29 }

```

} 縦横に10おきに方眼作成

fill(R、G、B) 配色指定

