

図形を振動

1回限りの処理

```
1 function setup(){
2   createCanvas(400,400);
3   frameRate(10);
4 }
5 let x=0, y=0
6 function draw(){
7   background(220); //0-250
8   push();
9   x += random(-3,3)
10  translate(x,y);
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   pop();
30 }
```

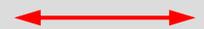
画面の切り替えタイミング
数字を小さくするとゆっくりになります

x方向のランダムな数値発生

translate(x, y); 図形を
x、y方向に動かせる

push(); と pop();で挟んだ図形は
グルーピングして動かせる

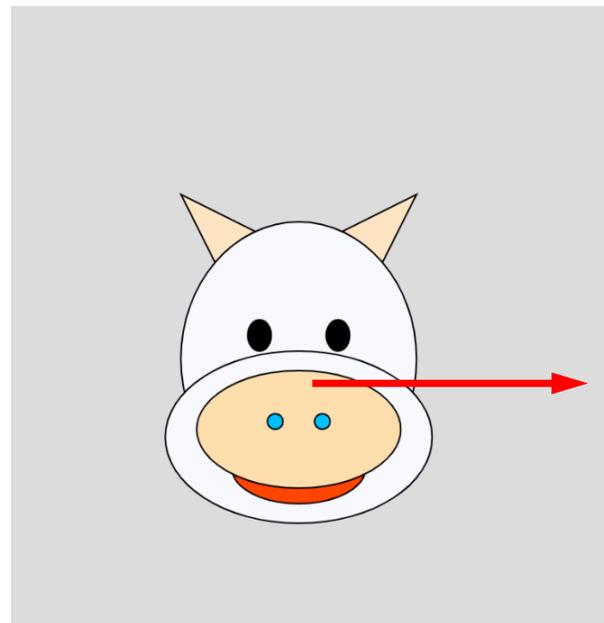
振動



図形を移動

```
1 function setup(){
2   createCanvas(400,400);
3   frameRate(10);
4 }
5 let x=0, y=0
6 function draw(){
7   background(220); //0-250
8   push();
9   x +=5;
10  translate(x,y);
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   pop();
30 }
```

x +=5; 5ずつ移動



移動