



プログラミング演習 (2)

アニメーションしてみよう

中村、小林、三武、辻野



- アニメーションに挑戦してみる
 - 勝手に動くものを作る
 - マウスに連動して動くものを作る
- 標準出力を理解する



命令名 (命令の詳細, 命令の詳細, ...);

- 例: size, background, line, ellipse, ...
- **すべて半角英数字**
 - 日本語はダメ! 大文字小文字に注意!
- 命令の詳細は括弧の中に!
 - 複数あるときはカンマで区切る
- **最後はセミコロン!**
- プログラムは上から順に実行される



- Processing には、大きく分けて
 - **setup (準備)** と **draw (描画)** がある
 - 「**準備**」では、プログラムが実行されるときに**最初に1回だけ何を行うか**ということを記述する
 - ウィンドウサイズの指定
 - 利用する画像や音声の読み込み
 - 「**描画**」では、プログラムが実行されている際に、**毎回繰り返し何を描画するか**ということを記述する
 - 画面上での何らかのアニメーション
 - 画像の表示や音声の再生



```
void setup()  
{  
  size(400, 300);  
  background(255, 255, 255);  
}
```

- 「**void setup(){**」から「**}**」までの間に準備の内容を記述する
- 上記の例では、400x300のウィンドウを作り、背景の色を白色（255,255,255）に指定している



```
void draw()  
{  
    fill(255, 0, 0);  
    ellipse(200, 150, 150, 150);  
}
```

- 「**void draw(){**」から「**}**」までの間に毎回描画する内容を記述する
- 上の例では、塗り色を赤色(255, 0, 0)に指定し、(200, 150)の位置に直径150の円を描画
– 円の位置が動かないのであまり意味が無いが…



voidとか()とか{}とか

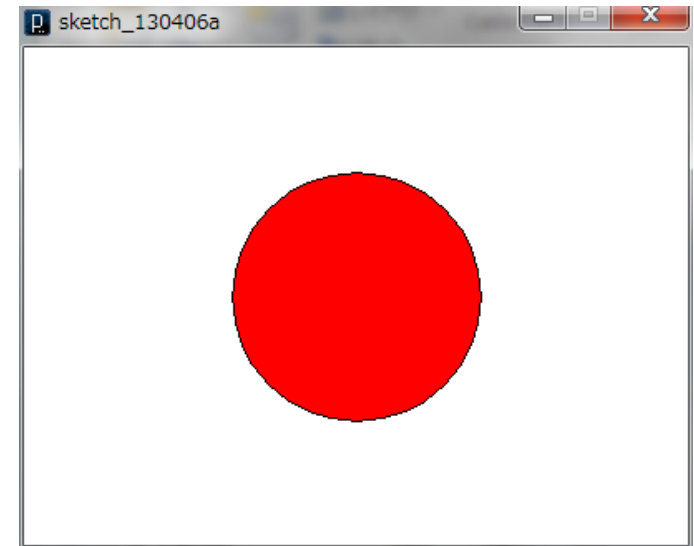
- setup や draw の前後の **void** と **()** は、
まずはおまじないだと思って下さい（後に
説明します）
- 重要なのは、**{** から **}** までが1まとまりで、
括弧内が上から下にまとめて実行されるという事
- 開いたら閉じる！！
 - **(** には必ず対応する **)** が必要！
 - **{** には必ず対応する **}** が必要！
 - 後に登場しますが **[** にも **]** が必要！

日本の国旗の例を



- 試しに入力してみましよう

```
void setup()  
{  
  size(400, 300);  
  background(255, 255, 255);  
}  
  
void draw()  
{  
  fill(255, 0, 0);  
  circle(200, 150, 150);  
}
```



日本の国旗の例を



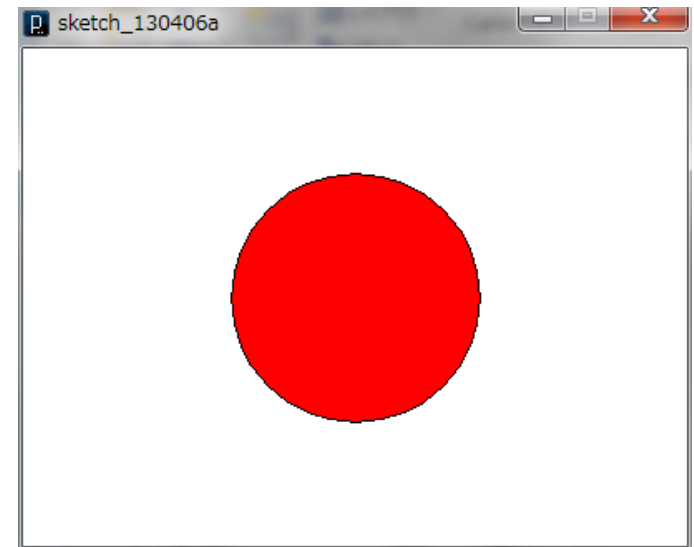
- 試しに入力してみましょう

```
void setup()
{
  size(400, 300);
  background(255, 255, 255);
}
```

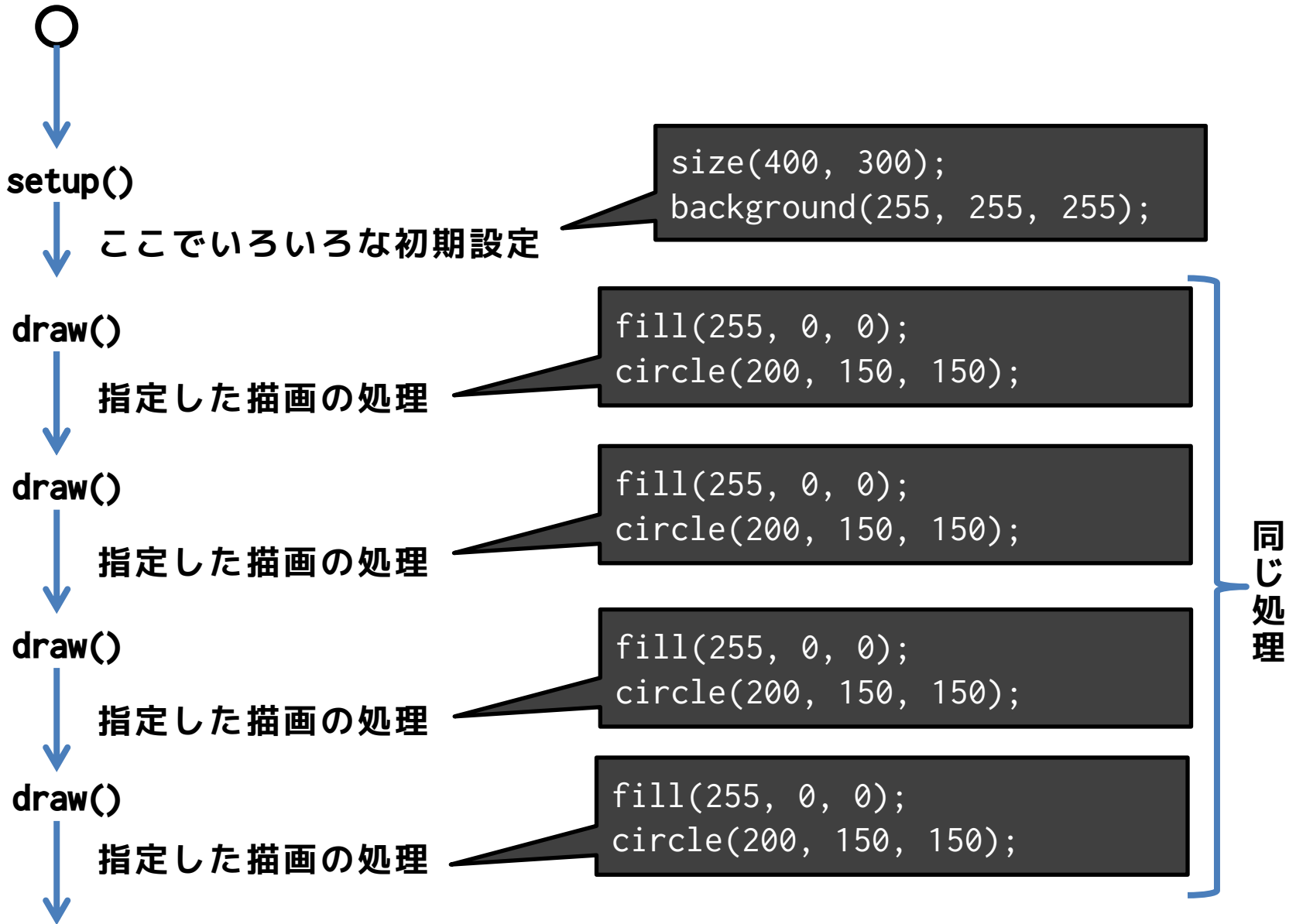
最初に一度だけ

```
void draw()
{
  fill(255, 0, 0);
  circle(200, 150, 150);
}
```

描画の度に



流れ



今回使うもの



- draw が何回呼び出されたか
 - frameCount
- マウスのX座標
 - mouseX
- マウスのY座標
 - mouseY

赤丸を動かす



- 試しに入力してみましょう

```
void setup()  
{  
  size(400, 300);  
  background(255, 255, 255);  
}
```

最初に一度だけ

```
void draw()  
{  
  fill(255, 0, 0);  
  circle(frameCount, 150, 150);  
}
```

描画の度に

赤丸を動かす



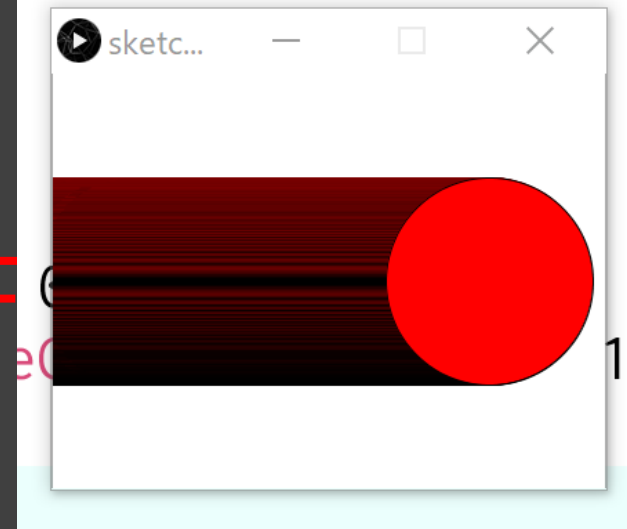
- 試しに入力してみましょう

```
void setup()
{
  size(400, 300);
  background(255, 255, 255);
}
```

最初に一度だけ

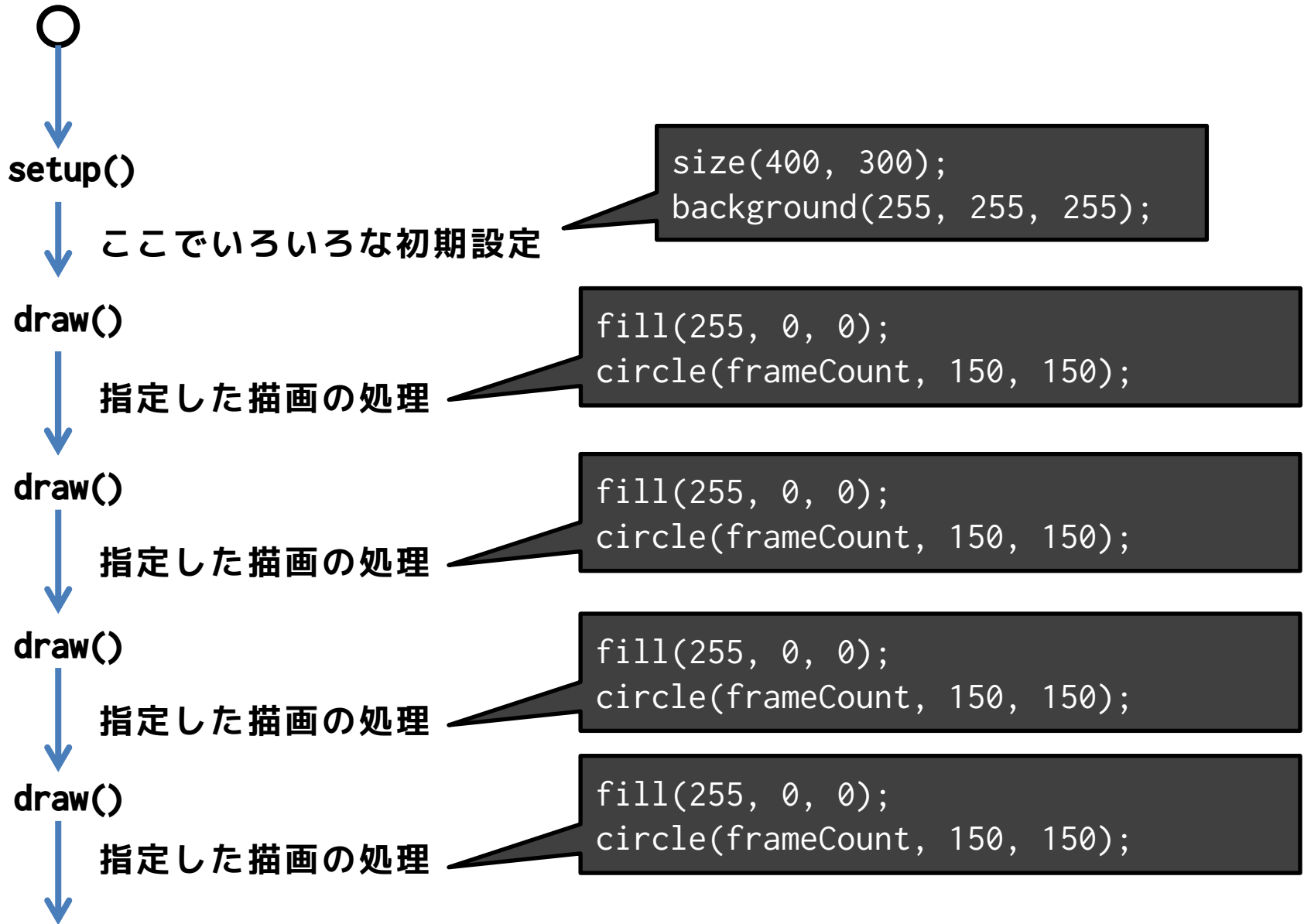
```
void draw()
{
  fill(255, 0, 0);
  circle(frameCount, 150, 150);
}
```

描画の度に



前のが残って汚い感じ

流れ（問題）



流れ（解決）



背景を毎回白色で塗り直す！



setup()

ここでいろいろな初期設定

```
size(400, 300);
```

draw()

指定した描画の処理

```
background(255, 255, 255);  
fill(255, 0, 0);  
circle(frameCount, 150, 150);
```

draw()

指定した描画の処理

```
background(255, 255, 255);  
fill(255, 0, 0);  
circle(frameCount, 150, 150);
```

draw()

指定した描画の処理

```
background(255, 255, 255);  
fill(255, 0, 0);  
circle(frameCount, 150, 150);
```

draw()

指定した描画の処理

```
background(255, 255, 255);  
fill(255, 0, 0);  
circle(frameCount, 150, 150);
```

赤丸を動かす

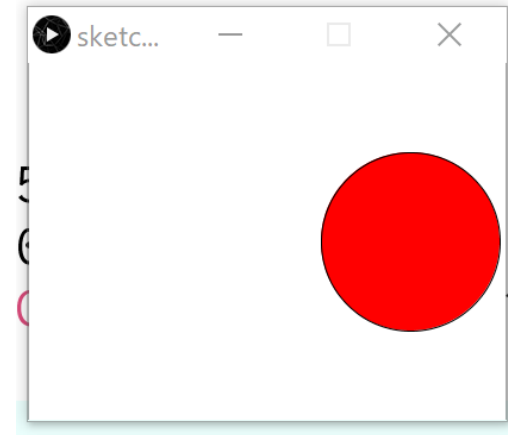


- 試しに入力してみましょう

```
void setup()
{
  size(400, 300);
}

void draw()
{
  background(255, 255, 255);
  fill(255, 0, 0);
  circle(frameCount, 150, 150);
}
```

描画の度に背景を白色に



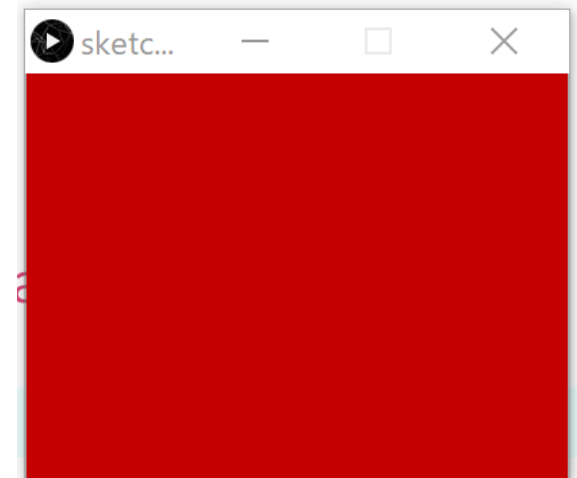
背景を黒色→赤色にする



- 試しに入力してみましょう
 - 黒色(0, 0, 0) から赤色(255, 0, 0)へと変化させる

```
void setup()
{
  size(400, 300);
}

void draw()
{
  background(frameCount, 0, 0);
}
```



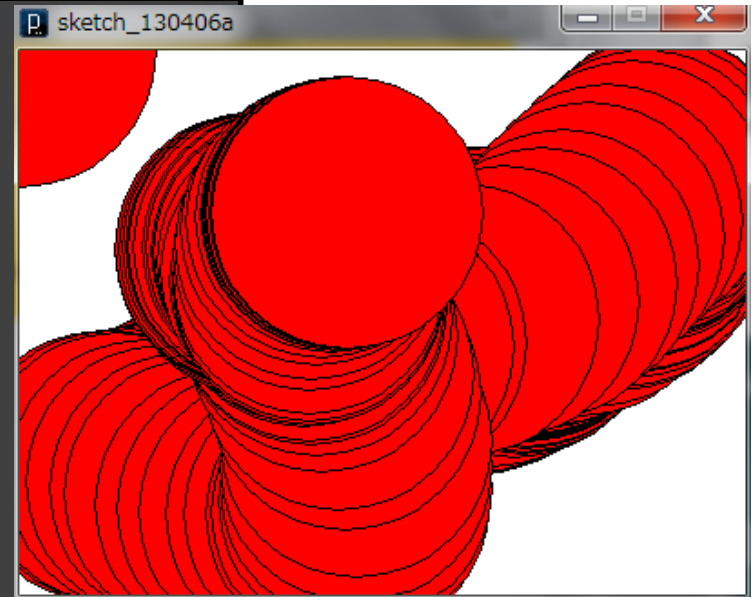
赤丸をマウスの場所に



```
void setup()
{
  size(400, 300);
  background(255, 255, 255);
}

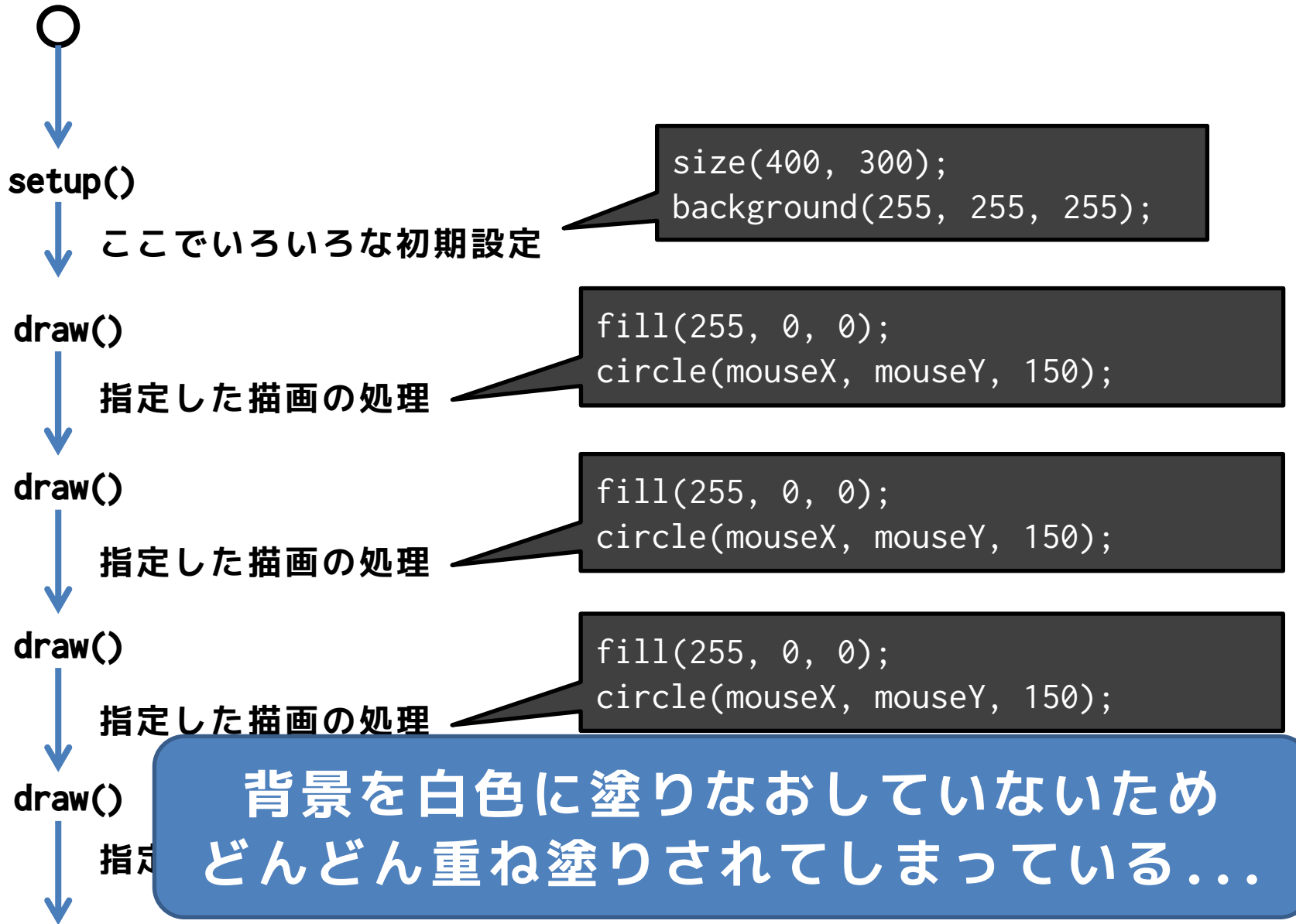
void draw()
{
  fill(255, 0, 0);
  circle(mouseX, mouseY, 150);
}
```

マウスのXY座標



ぐちゃぐちゃになってしまう

流れ（問題）



流れ（解決）



背景を白色で塗り直す！



setup()



ここでいろいろな初期設定

```
size(400, 300);
```

draw()



指定した描画の処理

```
background(255, 255, 255);  
fill(255, 0, 0);  
circle(mouseX, mouseY, 150);
```

draw()



指定した描画の処理

```
background(255, 255, 255);  
fill(255, 0, 0);  
circle(mouseX, mouseY, 150);
```

draw()



指定した描画の処理

```
background(255, 255, 255);  
fill(255, 0, 0);  
circle(mouseX, mouseY, 150);
```

draw()



指定した描画の処理

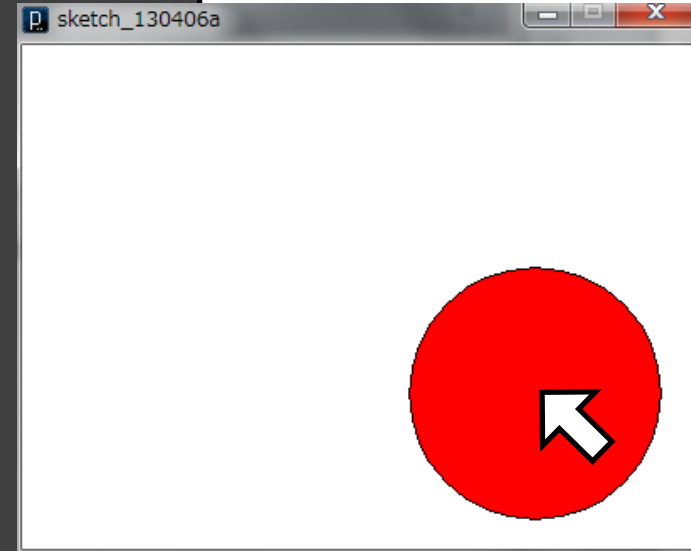
```
background(255, 255, 255);  
fill(255, 0, 0);  
circle(mouseX, mouseY, 150);
```

赤丸をマウスの場所に



```
void setup()
{
  size(400, 300);
}

void draw()
{
  background(255, 255, 255);
  fill(255, 0, 0);
  circle(mouseX, mouseY, 150);
}
マウスのXY座標
```

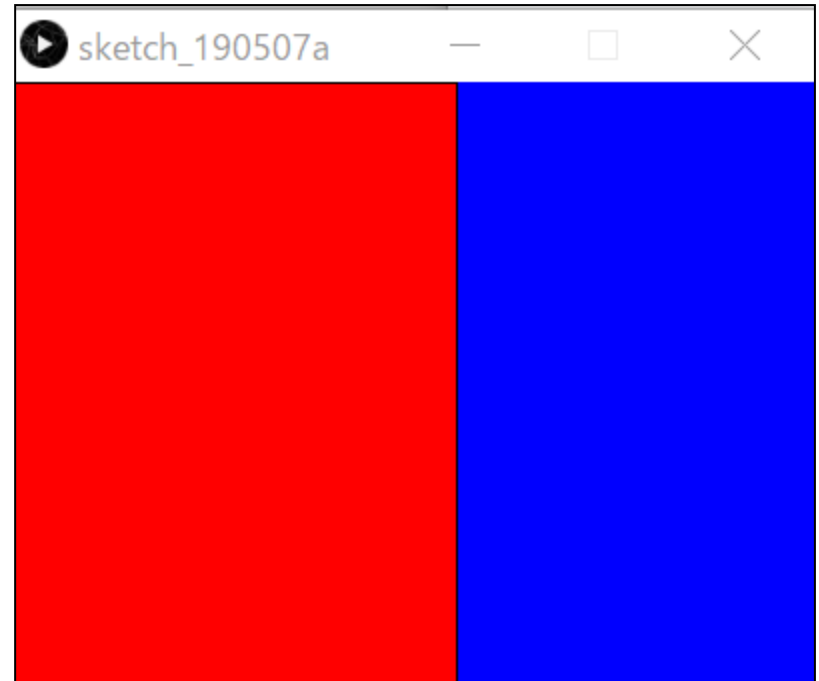
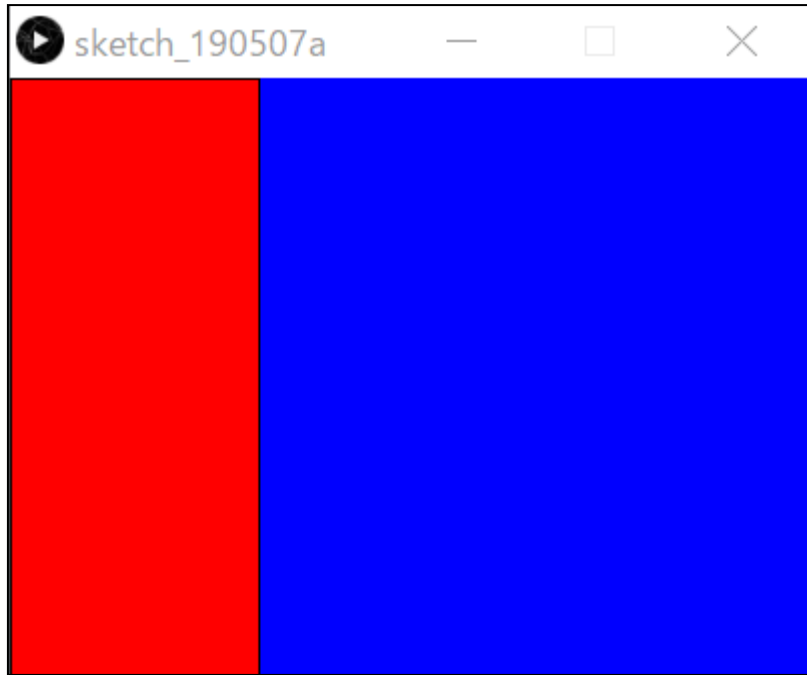


- mouseX と mouseY はカーソルの位置
- draw の中で mouseX や mouseY を利用するとその点に絡めた描画が可能

プログレスバーを実現



- 最初青一色の画面の左端から赤色の領域が増えてきて、最終的には全面が赤色になるプログラムを作成せよ



– 背景を青色で塗りつぶして、frameCountの横幅

小テスト

になる赤色の四角形を描けばよい！

プログレスバーを実現



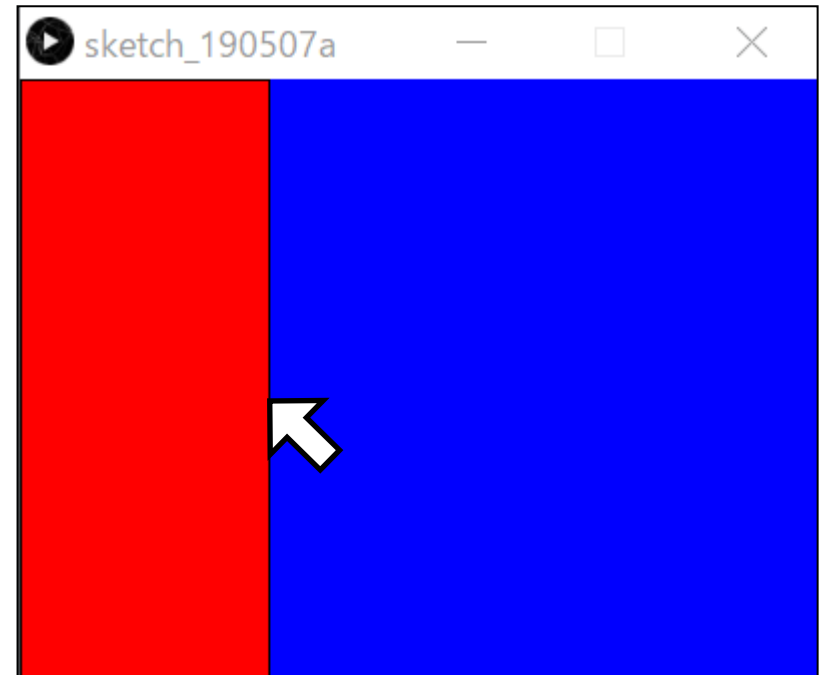
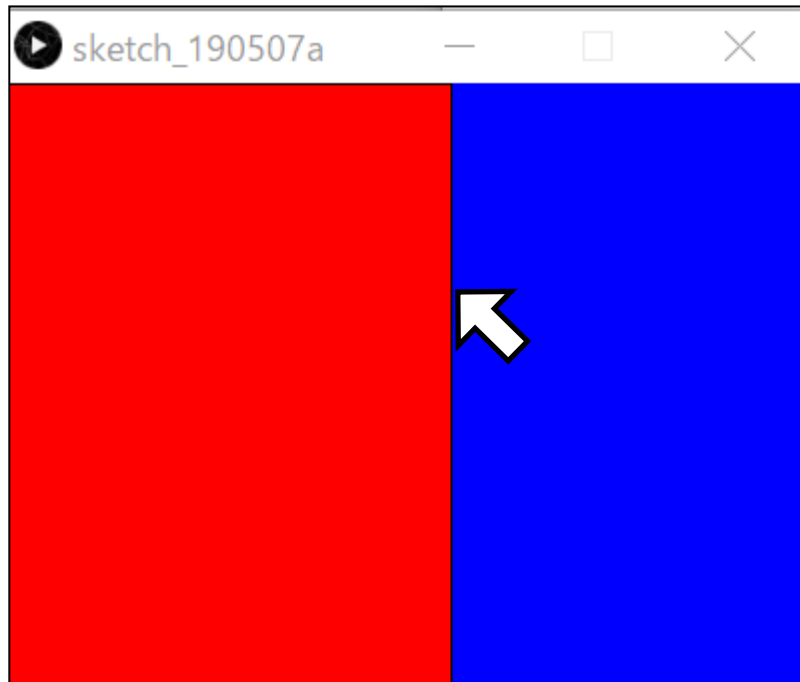
```
void setup()
{
  size(400, 300);
}

void draw()
{
  background(0, 0, 255);
  fill(255, 0, 0);
  rect(0, 0, frameCount, 300);
}
```

マウス位置で2つの領域を



- マウスの位置に応じて赤色と青色の領域が変わるようにするにはどうしたら良いか？



- 背景を青色で塗りつぶして，マウスの位置まで赤色の四角形を描けばよい！

マウス位置で2つの領域を



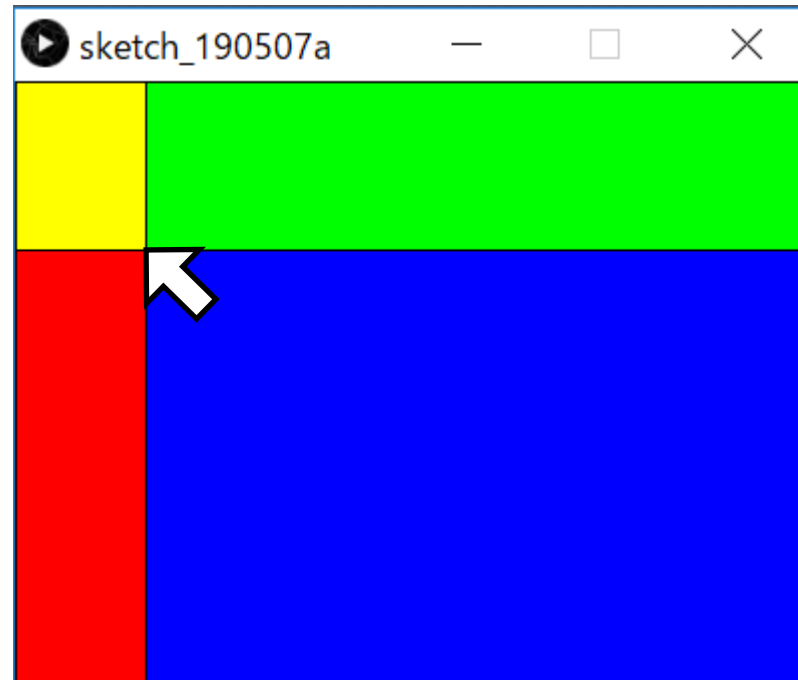
```
void setup()
{
  size(400, 300);
}

void draw()
{
  background(0, 0, 255);
  fill(255, 0, 0);
  rect(0, 0, mouseX, 300);
}
```

マウス位置で4つの領域を



- マウスの位置に応じて赤色と青色と黄色と緑色の領域が変わるようにするには？



- 背景を青色で塗りつぶして，赤色と緑色と黄色の四角形をそれぞれ描けばよい！

マウス位置で4つの領域を



```
void setup()
{
  size(400, 300);
}

void draw()
{
  background(0, 0, 255);
  fill(255, 0, 0);
  rect(0, 0, mouseX, 300);
  fill(0, 255, 0);
  rect(0, 0, 400, mouseY);
  fill(255, 255, 0);
  rect(0, 0, mouseX, mouseY);
}
```

アニメーション速度調整



- アニメーションは, 1秒当たり何回 draw() で描画するかによってその速度や滑らかさが変わる
 - 1秒間に60フレーム (60 fps) なのか
 - 1秒間に10フレーム (10 fps) なのか
 - 1秒間に1フレーム (1 fps) なのか

```
frameRate(1秒間のフレーム数);
```

```
void setup()  
{  
  size(400, 400);  
  frameRate(60);  
}
```

```
void setup()  
{  
  size(400, 400);  
  frameRate(10);  
}
```

```
void setup()  
{  
  size(400, 400);  
  frameRate(1);  
}
```

プログレスバーをゆっくり

明治大学総合数理学部
先端メディアサイエンス学科
中村研究室



- 青一色の画面の左端から赤色の領域が増え、40秒後に全面が赤色になるようにせよ
 - 横幅400ピクセルで、40秒後なので $400 / 40 = 10$ の速度で徐々に描画していけばよい！

```
void setup()
{
  size(400, 300);
  frameRate(10);
}

void draw()
{
  background(0, 0, 255);
  fill(255, 0, 0);
  rect(0, 0, frameCount, 300);
}
```



- 400x300のウィンドウの画面上端から下端に向けて動いていく直径150ピクセルの赤い丸を描け（なお，円の動く速度は一定とし，視認できるレベルとせよ）
 - 赤丸を動かすプログラムを改良するだけ！



- 255x255のウィンドウを用意し, マウスのX座標に応じて背景の色を黒色から赤色に変更するようにせよ
 - 左端の場合に黒色(0, 0, 0)で, 右端の場合に赤色(255, 0, 0)になるようにする

違いを見るために



```
println("表示したい文字列");
```

(ぷりんとえるえぬです。ぷりんとあいえぬではないです)

を入れてどのように動作しているか調べてみよう

```
void setup()
{
  size(400, 300);
  println("background");
  background(255, 255, 255);
}

void draw()
{
  print("fill");
  fill(255, 0, 0);
  println("ellipse");
  ellipse(mouseX, mouseY, 150, 150);
}
```

```
void setup()
{
  size(400, 300);
}

void draw()
{
  println("background");
  background(255, 255, 255);
  print("fill");
  fill(255, 0, 0);
  println("ellipse");
  ellipse(mouseX, mouseY, 150, 150);
}
```

エディタ下の表示に注目



The screenshot shows the Processing IDE with the following code in the editor:

```
void setup() {  
  size( 400, 300 );  
  println( "background" );  
  background( 255, 255, 255 );  
}  
  
void draw() {  
  println( "fill" );  
  fill( 255, 0, 0 );  
  println( "ellipse" );  
  ellipse( mouseX, mouseY, 150, 150 );  
}
```

The console output at the bottom shows the following sequence of text:

```
background  
fill  
ellipse  
fill  
ellipse  
fill  
ellipse  
fill  
ellipse  
fill  
ellipse  
fill  
ellinse  
13
```

An orange callout box contains the text: **ここには println で指定された文字が表示される**

The screenshot shows the Processing IDE with the following code in the editor:

```
void setup() {  
  size( 400, 300 );  
}  
  
void draw() {  
  println( "background" );  
  background( 255, 255, 255 );  
  println( "fill" );  
  fill( 255, 0, 0 );  
  println( "ellipse" );  
  ellipse( mouseX, mouseY, 150, 150 );  
}
```

The console output at the bottom shows the following sequence of text:

```
background  
fill  
ellipse  
background  
fill  
ellipse  
background  
fill  
ellipse  
background  
fill  
ellipse  
background  
13
```

An orange callout box contains the text: **ここには println で指定された文字が表示される**

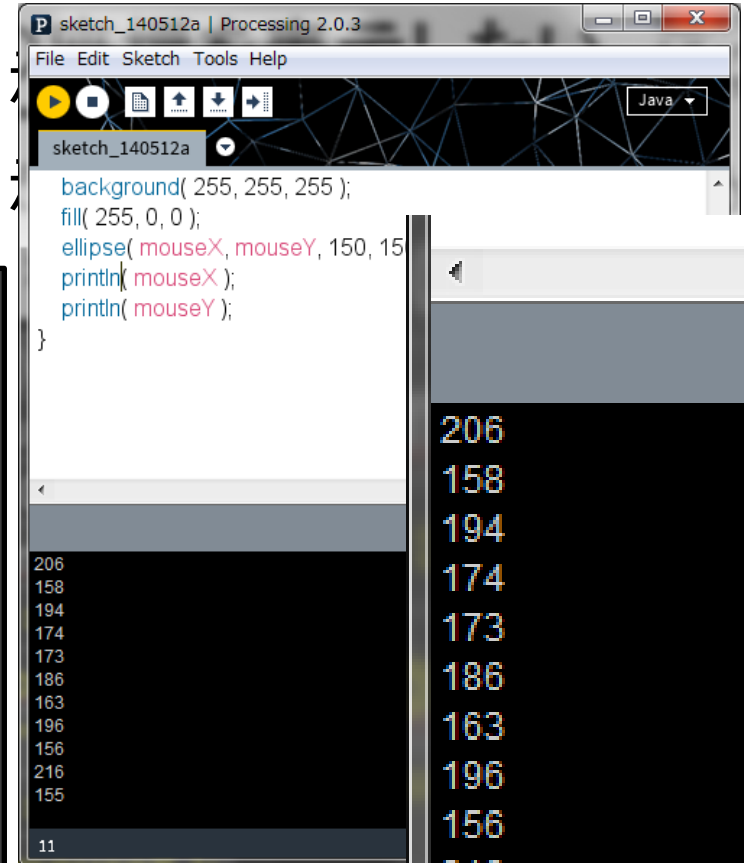
マウスの座標を知りたい



- println で mouseX の値を表示
- println で mouseY の値を表示

```
void setup()
{
  size(400, 300);
}

void draw()
{
  background(255, 255, 255);
  fill(255, 0, 0);
  ellipse(mouseX, mouseY, 150, 150);
  println(mouseX);
  println(mouseY);
}
```



値を表示できた！けど
ちょっとわかりにくい...



println と print

- printlnのかわりにprintを使うと改行されません

```
void setup()
{
  size(400, 300);
  println("background");
  background(255, 255, 255);
}

void draw()
{
  print("fill");
  fill(255, 0, 0);
  println("ellipse");
  ellipse(mouseX, mouseY, 150, 150);
}
```



マウスの座標を表示したい



- 例えば (200, 300) にマウスの座標がある場合には, $x = 200$, $y = 300$ と表示したい!
 - print で 「x = 」 を書いて
 - print で mouseX を表示して
 - print で 「, 」 を書いて
 - print で 「y = 」 を書いて
 - println で mouseY を表示

The screenshot shows the Processing IDE window titled "sketch_140512a | Processing 2.0.3". The code editor contains the following code:

```
background( 255, 255, 255 );
fill( 255, 0, 0 );
ellipse( mouseX, mouseY, 150, 150 );
print( "x = " );
print( mouseX );
print( ", " );
print( "y = " );
println( mouseY );
}
```

The output window at the bottom displays the following mouse coordinates:

```
x = 228, y = 108
x = 230, y = 108
x = 231, y = 108
x = 231, y = 108
x = 232, y = 108
x = 232, y = 108
x = 233, y = 108
x = 234, y = 108
x = 234, y = 109
x = 234, y = 110
x = 234, y = 114
x = 231, y = 118
```

The page number 17 is visible at the bottom left of the IDE window.

マウスの座標を表示したい



- 例えば (200, 300) にマウスの座標がある場合には, $x = 200$, $y = 300$ と表示したい!

```
void draw()
{
  background(255, 255, 255);
  fill(255, 0, 0);
  ellipse(mouseX, mouseY, 150, 150);
  print("x = ");
  print(mouseX);
  print(", ");
  print("y = ");
  println(mouseY);
}
```

マウスの座標を表示したい



- ちなみに，下記のように書くことも可能
 - 「+」は文字と文字をくっつけるという意味

```
void draw()
{
  background(255, 255, 255);
  fill(255, 0, 0);
  ellipse(mouseX, mouseY, 150, 150);
  println("x=" + mouseX + ", y=" + mouseY);
}
```

時分秒を表示してみる！



- 現在の時分秒をどうやって取得するか？
 - 必要なものは命令として用意されている
 - https://processing.org/reference/hour_.html
 - 積極的にリファレンスを探してみよう！！

```
void setup()
{
  print(hour() + "時");
  print(minute() + "分");
  print(second() + "秒");
}
```

重要なポイント



- プログラムはブロックの組み合わせ
- ブロックは{}で囲まれた領域がそれに該当
- ブロック内は上から順に連続して実行

- ブロックの中身が同じ階層にあることをわかりやすくするために、「{」「}」の位置に注意することと、字下げ（インデント）をする！！

[超重要] 括弧の位置



- 初学者は → を推奨

```
void setup(){
  size(400, 400);
}

void draw(){
  background(255, 255, 255);
  if(mouseX < 200){
    fill(255, 0, 0);
  } else {
    fill(0, 0, 0);
  }
  ellipse(200, 200, 100, 100);
}
```

```
void setup()
{
  size(400, 400);
}

void draw()
{
  background(255, 255, 255);
  if(mouseX < 200)
  {
    fill(255, 0, 0);
  }
  else
  {
    fill(0, 0, 0);
  }
  ellipse(200, 200, 100, 100);
}
```

[超重要] インデント



- プログラムのブロックを把握するために利用

```
void setup(){
size(400,400);
}
void draw(){
background(255,255,255);
if(mouseX<200){
fill(255,0,0);}
else {
fill(0,0,0);}
ellipse(200,200,100,100);
}
```

```
void setup()
{
size(400, 400);
}

void draw()
{
background(255, 255, 255);
if(mouseX < 200)
{
fill(255, 0, 0);
}
else
{
fill(0, 0, 0);
}
ellipse(200, 200, 100, 100);
}
```

[超重要] インデント



- インデント
 - 「{」と「}」との間を右に1段字下げして左を揃える
 - ゲシュタルトの心理学の良い連続！

```
void setup()
```

```
{
```

```
Tab size(400, 300);
```

```
Tab background(255, 255, 255);
```

```
}
```

Tab はキーボードの「Tabキー」の事

```
void draw()
```

```
{
```

```
Tab fill(255, 0, 0);
```

```
Tab ellipse(200, 150, 150, 150);
```

```
}
```



BSD記法（オールマン記法）

- 右記の記述形式に慣れる！
- 「{」と「}」はそれぞれ1行に！
- 「{」と「}」の横の位置は揃える
- 括弧直前の命令の左端と揃える
- 「{」と「}」の中は2つ分スペースで字下げする（インデント）
- 同じ階層（ブロック）のものは、横の位置を揃える！！！！
- **左端をそろえるのだ！！！！**

```
hogehoge
{
  hogehogehoge;
  higehigehige;
  piyopiyopiyo;
}

hogehige
{
  hogehogehoge;
  hogehoge
  {
    higehige;
    higehige;
  }
  piyopiyopiyo;
}
```



BSD記法（オールマン記法）

- 右記の記述形式に慣れる！
- 「{」と「}」はそれぞれ1行に！
- 「{」と「}」の横の位置は揃える
- 括弧直前の命令の左端と揃える
- 「{」と「}」の中は2つ分スペースで字下げする（インデント）
- 同じ階層（ブロック）のものは、横の位置を揃える！！！！
- **左端をそろえるのだ！！！！**

```
hogehoge
{
    hogehogehoge;
    higehighige;
    piyopiyopiyo;
}

hogehige
{
    hogehogehoge;
    hogehoge
    {
        higehighige;
        higehighige;
    }
    piyopiyopiyo;
}
```

Edit → Auto Format ですべて整形
Ctrl+T を押すくせをつけよう！

コメント



- プログラムとしては実行されない，人間用の説明文で，後で読むためにどんどん書く！
- コメントは「`//`」か「`/*`」と「`*/`」のペアを利用
 - 「`//`」は「`//`」以降行末までをコメントとして解釈
 - 「`/*`」と「`*/`」は，その中身を全てコメントとして解釈

```
// 背景を白色に設定
background(255, 255, 255);
fill(255, 0, 0); // 赤色で塗りつぶす
// fill(0, 0, 255); // 青色で塗りつぶす
/*
  ここから
  ここも
  ここまでもコメントですよー
*/
```

動かない時に消さずコメントアウトしよう！

今回のエラーメッセージ



Syntax error on Invalid Character, delete this

sketch_210419a | Processing 3.5.4

ファイル 編集 スケッチ デバッグ ツール ヘルプ

```
1 void setup()
2 {
3   size(400, 300);
4   background(255, 255, 255);
5 }
6
7 void draw()
8 {
9   fill(255, 0, 0);
10  ellipse(200, 150, 150, 150);
11 }
```

Syntax error on "Invalid Character", delete this

問題	タブ	行
• Syntax error on "Invalid Character", delete this	sketch_210419a	3
• Syntax error on "Invalid Character", delete this	sketch_210419a	4
• Syntax error on "Invalid Character", delete this	sketch_210419a	9
• Syntax error on "Invalid Character", delete this	sketch_210419a	10

コンソール エラー

今回のエラーメッセージ



Syntax error on Invalid Character, delete this

```
sketch_210419a | Processing 3.5.4
ファイル 編集 スケッチ デバッグ ツール ヘルプ

sketch_210419a
1 void setup()
2 {
3   size(400, 300);
4   background(255, 255, 255);
5 }
6
7 void draw()
8 {
9   fill(255, 0, 0);
10  ellipse(200, 150, 150, 150);
11 }
```

全角スペースになってる！
半角スペースに変更！

Syntax error on "Invalid Character", delete this

問題	タブ	行
• Syntax error on "Invalid Character", delete this	sketch_210419a	3
• Syntax error on "Invalid Character", delete this	sketch_210419a	4
• Syntax error on "Invalid Character", delete this	sketch_210419a	9
• Syntax error on "Invalid Character", delete this	sketch_210419a	10

コンソール エラー

今回のエラーメッセージ



framecount cannot be resolved to a variable
10行目に変数 framecount は存在しません

sketch_210418a | Processing 3.5.4
ファイル 編集 スケッチ デバッグ ツール ヘルプ

```
1 void setup()  
2 {  
3   size(400, 300);  
4 }  
5  
6 void draw()  
7 {  
8   background(255, 255, 255);  
9   fill(255, 0, 0);  
10  ellipse(framecount, 150, 150, 150);  
11 }
```

framecount cannot be resolved to a variable

問題	タブ	行
変数 "framecount" は存在しません	sketch_210418a	10

コンソール エラー

今回のエラーメッセージ



framecount cannot be resolved to a variable
10行目に変数 framecount は存在しません

sketch_210418a | Processing 3.5.4
ファイル 編集 スケッチ デバッグ ツール ヘルプ

```
sketch_210418a
1 void setup()
2 {
3   size(400, 300);
4 }
5
6 void draw()
7 {
8   background(255, 255, 255);
9   fill(255, 0, 0);
10  ellipse(framecount, 150, 150, 150);
11 }
```

framecount を変数として使えない（変数名が違う）

framecount cannot be resolved to a variable

問題	タブ	行
変数 "framecount" は存在しません	sketch_210418a	10

コンソール エラー

今回のエラーメッセージ



Found an extra { character with a } to match it
10行目にMissing right curly bracket "}"

```
sketch_210418a | Processing 3.5.4
ファイル 編集 スケッチ デバッグ ツール ヘルプ

sketch_210418a
1 void setup()
2 {
3   size(400, 300);
4 }
5
6 void draw()
7 {
8   fill(255, 0, 0);
9   ellipse(frameCount, 150, 150, 150);
10
11
```

Found an extra { character without a } to match it.

問題	タブ	行
Missing right curly bracket "}"	sketch_210418a	10

コンソール エラー

今回のエラーメッセージ



Found an extra { character with a } to match it
10行目にMissing right curly bracket "}"

A screenshot of the Processing IDE interface. The main window shows a code editor with the following code:

```
1 void setup()  
2 {  
3   size(400, 300);  
4 }  
5  
6 void draw()  
7 {  
8   fill(255, 0, 0);  
9   ellipse(frameCount, 150, 150, 150);  
10  
11
```

The code is highlighted in a light blue color. An orange callout box with the text "}" が無いで!" is overlaid on the code. The error message at the bottom of the IDE reads: "Found an extra { character without a } to match it." Below the error message, a table shows the error details:

問題	タブ	行
Missing right curly bracket "}"	sketch_210418a	10

At the bottom of the IDE, there are tabs for "コンソール" (Console) and "エラー" (Error).

今回のエラーメッセージ



Found a { that's missing a matching }
Missing right curly bracket "}"

```
sketch_210418a | Processing 3.5.4  
ファイル 編集 スケッチ デバッグ ツール ヘルプ  
sketch_210418a  
1 void setup()  
2 {  
3   size(400, 300);  
4  
5 void draw()  
6 {  
7   fill(255, 0, 0);  
8   ellipse(frameCount, 150, 150, 150);  
9 }  
10  
11
```

Found a { that's missing a matching }
Missing right curly bracket "}"

問題	タブ	行
Missing right curly bracket "}"	sketch_210418a	3

コンソール エラー

今回のエラーメッセージ



Found a { that's missing a matching }
3行目にMissing right curly bracket "}"

```
sketch_210418a | Processing 3.5.4  
ファイル 編集 スケッチ デバッグ ツール ヘルプ  
sketch_210418a  
1 void setup()  
2 {  
3   size(400, 300);  
4  
5 void draw()  
6 {  
7   fill(255, 0, 0);  
8   ellipse(frameCount, 150, 150, 150);  
9 }  
10  
11
```

Found a { that's missing a matching }
Missing right curly bracket "}"

問題	タブ	行
Missing right curly bracket "}"	sketch_210418a	3

コンソール エラー

{ に対応する } がないよ

今回のエラーメッセージ



Unexpected token: void

1行目と6行目にセミコロン ; がありません

難しい

```
sketch_210418a | Processing 3.5.4  
ファイル 編集 スケッチ デバッグ ツール ヘルプ  
sketch_210418a  
1 void setup  
2 {  
3   size(400, 300);  
4 }  
5  
6 void draw  
7 {  
8   fill(255, 0, 0);  
9   ellipse(frameCount, 150, 150, 150);  
10 }  
11
```

unexpected token: void

問題	タブ	行
・ セミコロン ";" がありません	sketch_210418a	1
・ セミコロン ";" がありません	sketch_210418a	6

コンソール エラー

今回のエラーメッセージ



Unexpected token: void

1行目と6行目にセミコロン ; がありません

難しい

sketch_210418a | Processing 3.5.4
ファイル 編集 スケッチ デバッグ ツール ヘルプ

```
1 void setup  
2 {  
3   size(400, 300);  
4 }  
5  
6 void draw  
7 {  
8   fill(255, 0, 0);  
9   ellipse(frameCount, 150, 150, 150);  
10 }  
11
```

void がおかしいとか ; が
ないとか言われてるが...

本当は setup の後の ()
がないことが問題

unexpected token: void

問題	タブ	行
・ セミコロン ";" がありません	sketch_210418a	1
・ セミコロン ";" がありません	sketch_210418a	6

コンソール エラー

今回のエラーメッセージ



Unexpected token: size

1行目 : Missing left curly bracket {

```
sketch_210419a | Processing 3.5.4
ファイル 編集 スケッチ デバッグ ツール ヘルプ

sketch_210419a
1 void setup()
2   size(400, 300);
3   background(255, 255, 255);
4 }
5
6 void draw()
7 {
8   fill(255, 0, 0);
9   ellipse(200, 150, 150, 150);
10 }
11
```

unexpected token: size

問題	タブ	行
• Missing left curly bracket "{	sketch_210419a	1

コンソール エラー

今回のエラーメッセージ



Unexpected token: size

1行目 : Missing left curly bracket {

```
sketch_210419a | Processing 3.5.4
ファイル 編集 スケッチ デバッグ ツール ヘルプ

sketch_210419a
1 void setup()
2   size(400, 300);
3   background(255, 255, 255);
4 }
5
6 void draw()
7 {
8   fill(255, 0, 0);
9   ellipse(200, 150, 150);
10 }
11
```

unexpected token: size
問題
• Missing left curly bracket "{"

コンソール エラー

size がおかしいと
言われてるが…

本当は setup() の後の
{ がないことが問題

今回のエラーメッセージ

明治大学総合数理学部
先端メディアサイエンス学科
中村研究室



Not expecting symbol 0x307E, which is HIRAGANA LETTER 'MA'
1行目に / でエラー

```
sketch_210418a | Processing 3.5.4
ファイル 編集 スケッチ デバッグ ツール ヘルプ

sketch_210418a
1 / まず400x300のウィンドウを作成する
2 void setup()
3 {
4   size(400, 300);
5 }
6
7
8
9
10
11
```

Not expecting symbol 0x307E, which is HIRAGANA LETTER MA.

問題	タブ	行
"/" でエラー	sketch_210418a	1

コンソール エラー

今回のエラーメッセージ



Not expecting symbol 0x307E, which is HIRAGANA LETTER 'MA'
1行目に / でエラー

```
1 / まず400x300のウィンドウを作成する
2 void setup()
3 {
4   size(400, 300);
5 }
```

想定していない変なひらが
な文字があるでってこと
コメントアウトは「//」

Not expecting symbol 0x307E, which is HIRAGANA LETTER 'MA'

問題	タブ	行
"/" でエラー	sketch_210418a	1

コンソール エラー

今回のエラーメッセージ

明治大学総合数理学部
先端メディアサイエンス学科
中村研究室



Missing the */ from the end of a /* comment */
Unexpected end of comment

```
sketch_210418a | Processing 3.5.4  
ファイル 編集 スケッチ デバッグ ツール ヘルプ  
sketch_210418a  
1 void setup()  
2 {  
3   size(400, 300);  
4 }  
5  
6 /*  
7   ここからコメント  
8   コメントコメント  
9  
10  
11
```

Missing the */ from the end of a /* comment */

問題	タブ	行
Unexpected end of comment	sketch_210418a	6

コンソール エラー

今回のエラーメッセージ



Missing the */ from the end of a /* comment */
Unexpected end of comment

```
sketch_210418a | Processing 3.5.4  
ファイル 編集 スケッチ デバッグ ツール ヘルプ  
sketch_210418a  
1 void setup()  
2 {  
3   size(400, 300);  
4 }  
5  
6 /*  
7   ここからコメント  
8   コメントコメント  
9  
10  
11
```

/* は */ で閉じなあかんで

Missing the */ from the end of a /* comment */

問題	タブ	行
Unexpected end of comment	sketch_210418a	6

コンソール エラー



- 短いプログラムは良いのだけれど、長くなるとすぐにワケが分からなくなります
- 下記の2つの点に注意しましょう！
 1. コメントをしっかりと書く
 2. インデントでわかりやすく！