



プログラミング演習(4)

条件分岐(1)

中村、小林、三武、辻野

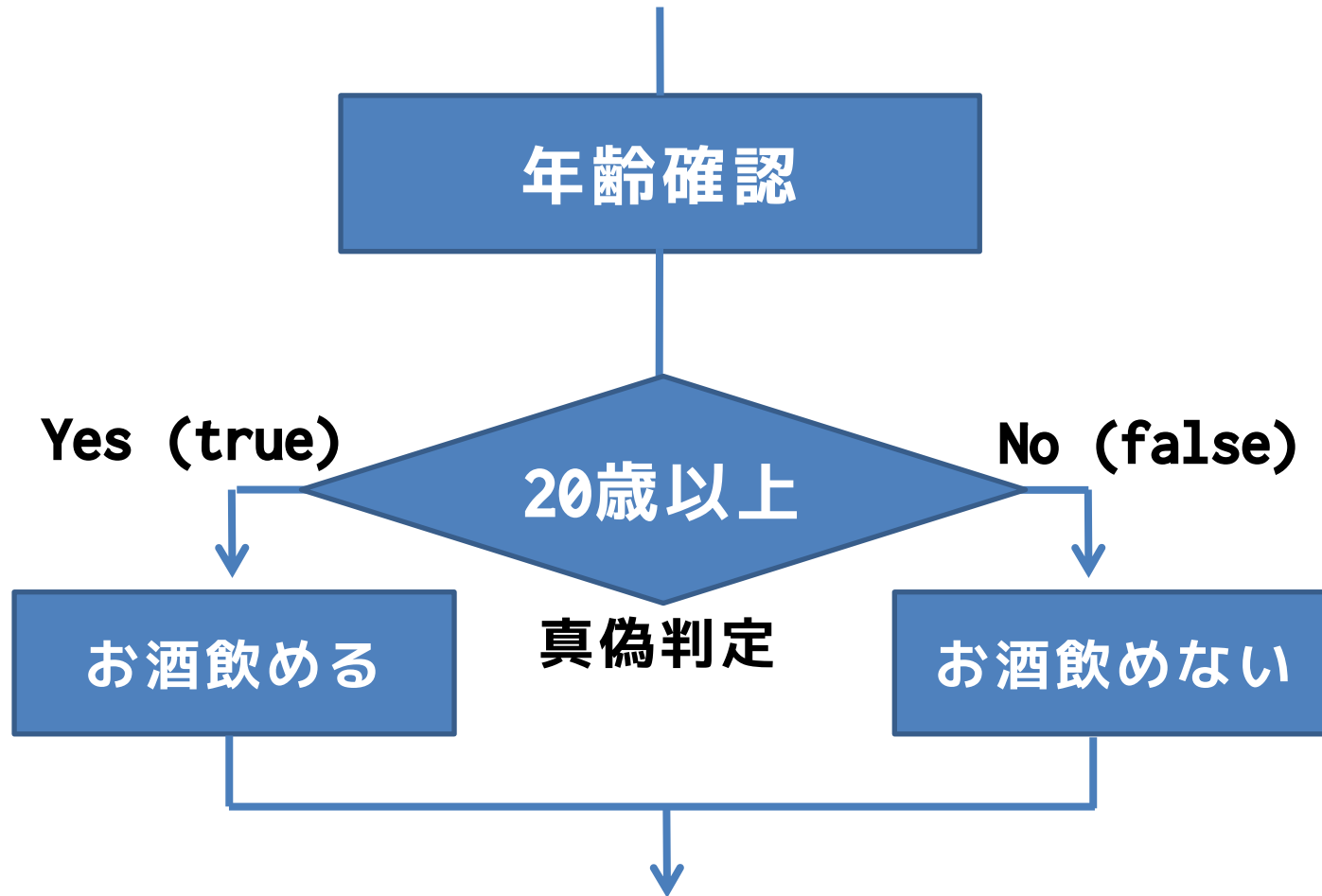


- 条件分岐を理解する
 - Processing で当たり判定
 - 何らかの条件を満たした時に色を変える！
 - マウスカーソルと動いている円がぶつかったら終了
 - 条件に応じて挙動を変える
 - 12月の次は年が1つ増えて1月になるなど
 - カレンダーを作成するため7個出力したら改行する
- 課題：
 - Processing でゲームを作ろう！
 - 占いを作ってみよう

フローチャートと条件分岐



- プログラムの流れ





制御文

よくあるミス

if(条件A);{ 条件A の処理 }

```
if(条件A)
{
    // 条件Aの時の処理内容
}
else if(条件B)
{
    // 条件Aでなく, 条件Bの時の処理内容
}
else
{
    // 条件AおよびB以外の時の処理内容
}
```

論理値, 真偽値 (boolean)



- true か false かを値として持つ
 - それ以外の値は持たない
- 制御文で「条件Aを満たす時」というのは「条件Aが真(true)である」と同じ意味
- 制御文で「条件Aを満たさない時」というのは「条件Aが偽(false)である」と同じ意味
 - $x > y$ の条件をみたす場合, $x > y$ は true, みたさない場合は false
 - $x == y$ は x と y が同じ値の場合 true に, 違う値の場合に false となる

条件の記述方法



演算子	意味	プログラム上
$x > y$	x が y より大きい	左記の時に true それ以外で false
$x < y$	x が y より小さい	同上
$x \geq y$	x が y 以上	同上
$x \leq y$	x が y 以下	同上
$x == y$	x と y が等しい	同上
$x != y$	x と y が等しくない	同上
$!x$	x は false?	同上

条件の結果



- 条件の結果はtrue（真）と false（偽）になる
- さて、以下の結果はそれぞれ何になる？
 - `println(5 < 3);`
 - `println(5 > 3);`
 - `println(5 == 3);`
 - `println(5 != 3);`
 - `println(5 == 5);`
 - `println(5 != 5);`

(Q) ぞろ目判定



プログラムを起動した時に、1～6までのさいころを2つ振ったときの目をそれぞれ表示し、同じ目が出た時に「ぞろ目です」と表示せよ

```
1つ目は3  
2つ目は3  
ぞろ目です
```

- さいころを振るのは random を使う
- 1～6の目がランダムに出るようにするには下記のように書く（1以上，7より小さい）

```
int dice = (int)random(1, 7);
```

(A) ぞろ目判定



```
// 2つのサイコロを振る
int diceA = (int)random(1, 7);
int diceB = (int)random(1, 7);

// それぞれの目を出力する
println("1つ目は" + diceA);
println("2つ目は" + diceB);

// 判定する
if(diceA == diceB)
{
    println("ぞろ目です");
}
```

(Q) 丁半判定



(Q) プログラムを起動したときに, 1~6までのさいころを2つ振ったときの目をそれぞれ表示し, その和が偶数の場合は「丁です」, 奇数の場合は「半です」と出力するようにせよ

- 出力例

```
1つ目は1  
2つ目は4  
半です
```

(A) 丁半判定

```
// 2つのサイコロを振る
int diceA = (int)random(1, 7);
int diceB = (int)random(1, 7);

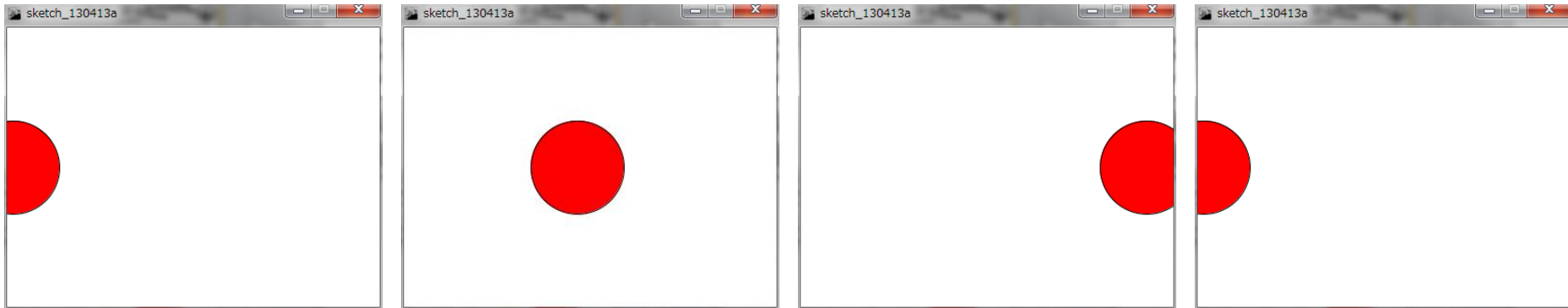
// 出力する
println("1つ目は" + diceA);
println("2つ目は" + diceB);

if((diceA + diceB) % 2 == 0)
{
    println("丁です");
}
else
{
    println("半です");
}
```

アニメーションで戻る



(Q) 400x300のウィンドウで、左から右へ移動する円が右端に来たら、左端に戻るように



アニメーションで戻る



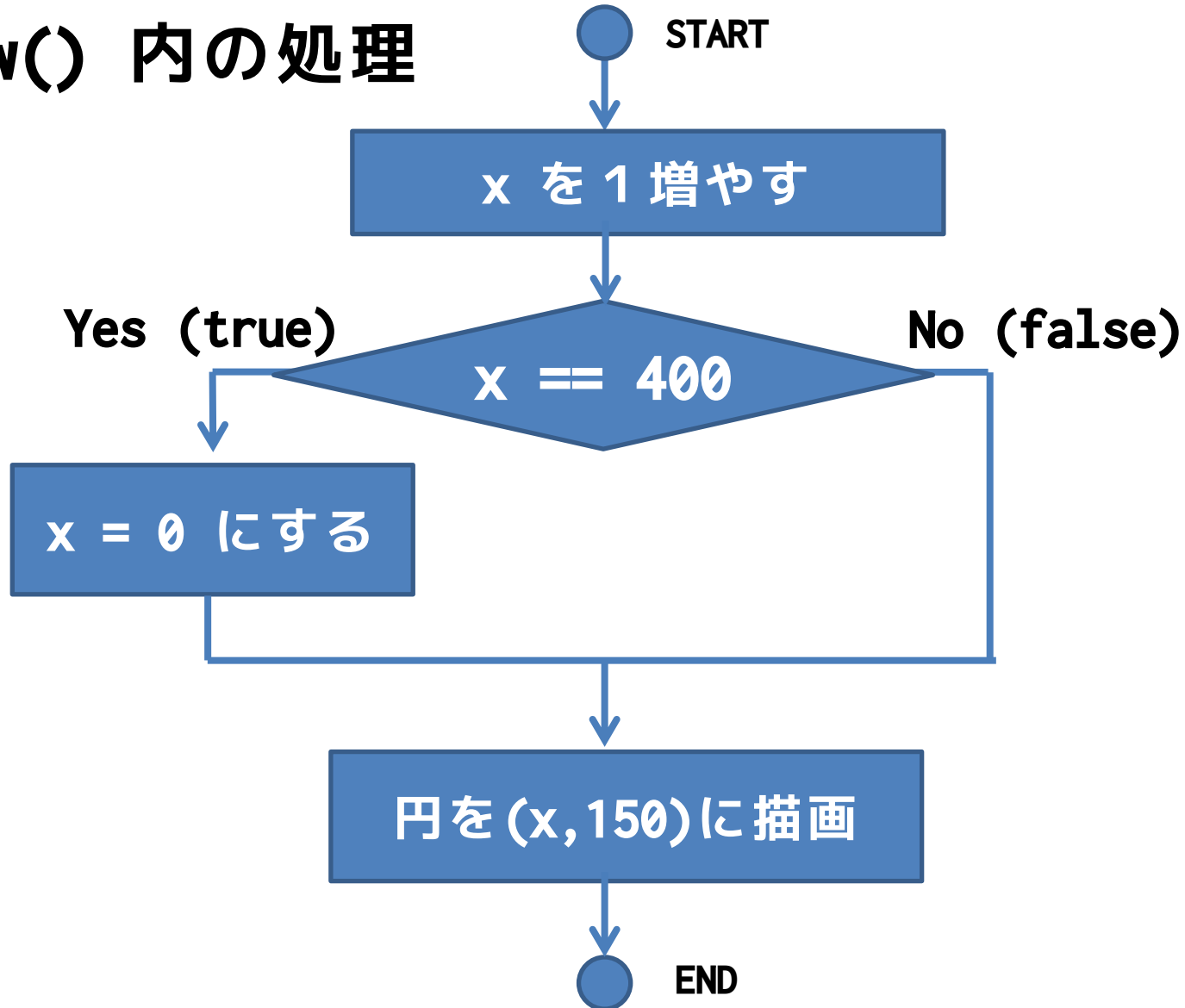
(A) 400x300のウィンドウで、左から右へ移動する円が右端に来たら、左端に戻るように

- 円の中央を変数 x を使って $(x, 150)$ とする
- x は最初0にセットし、drawする度に1増やす
- 画面の端に円が来た時の x の値は400
- x が400(またはwidth)になったら x を0に!!

フローチャートと条件分岐



draw() 内の処理



アニメーションで戻る



```
int x = 0;

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

void draw()
{
  background(255, 255, 255);
  fill(255, 0, 0);
  x = x + 1;
  if(x == 400)
  {
    x = 0;
  }
  circle(x, 150, 100);
}
```

x == 400 の判定
x が 400 の時に true
となり括弧内が実行される

アニメーションで戻る



```
int x = 0;

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

void draw()
{
  background(255, 255, 255);
  fill(255, 0, 0);
  x = x + 1;
  if(x == width)
  {
    x = 0;
  }
  circle(x, 150, 100);
}
```

x == width で判定しても
同じこと！

アニメーションで戻る



```
int x = 0;
```

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

```
void draw()  
{  
  background(255, 255, 255);  
  fill(255, 0, 0);  
  x = x + 1;  
  println(x);  
  if(x == 400)  
  {  
    println("return");  
    x = 0;  
  }  
  circle(x, 150, 100);  
}
```

値の変化を確認
してみましょう

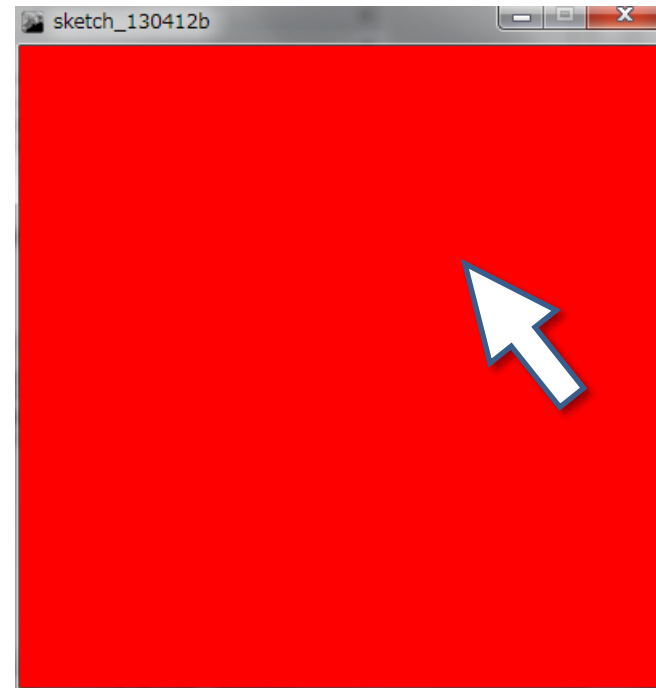
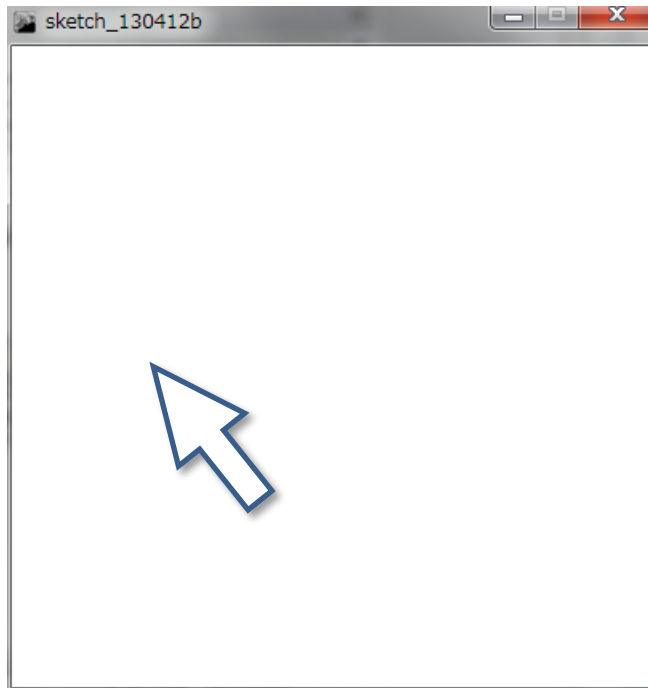
x の値の変化を表示

returnと表示

場所で色を変える



(Q) マウスが400x400のウィンドウの左半分にあれば白背景，右半分であれば赤背景にする

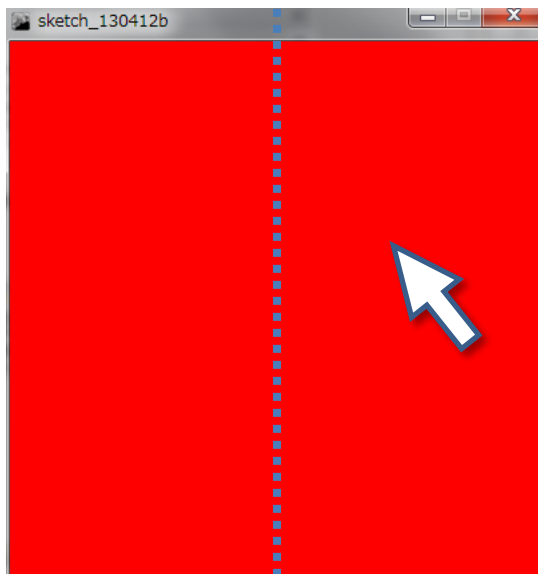


場所で色を変える



(A) マウスが400x400のウィンドウの左半分であれば白背景，右半分であれば赤背景にする

- マウスのX座標を利用 (mouseX)
- 右半分はX座標が200より大きいという条件
- $\text{mouseX} > 200$ なら赤に，違えば白にしたい

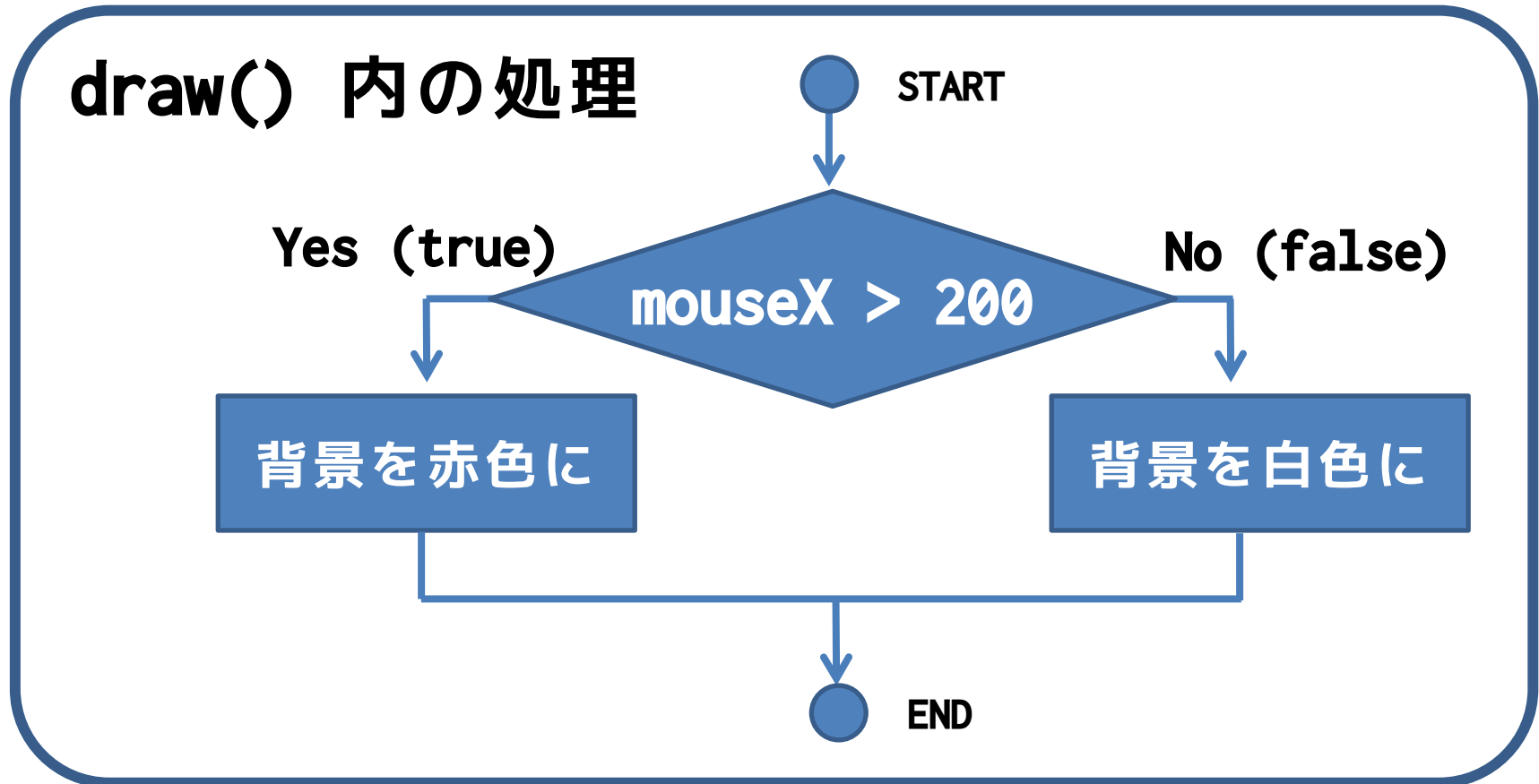


```
void draw()
{
  if(
    )
  {
    background(255, 0, 0);
  }
  else
  {
    background(255, 255, 255);
  }
}
```


フローチャートと条件分岐



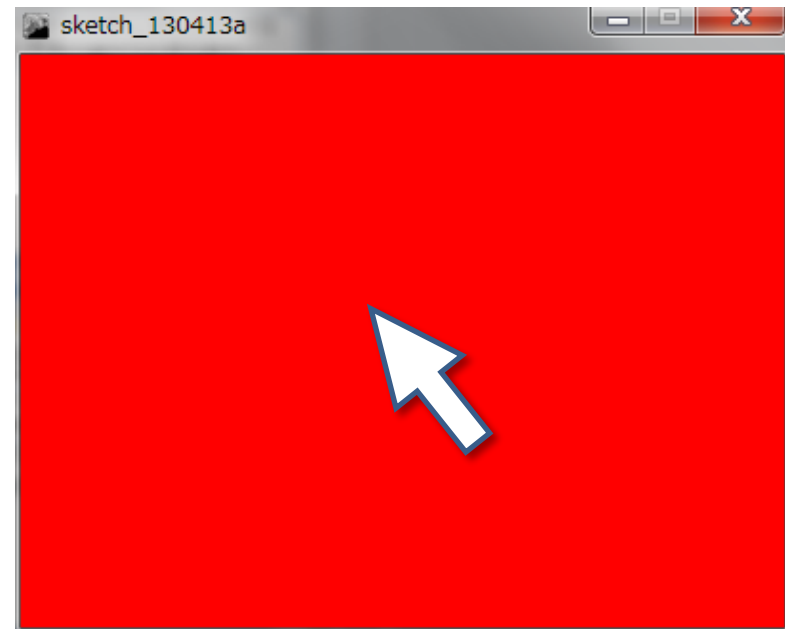
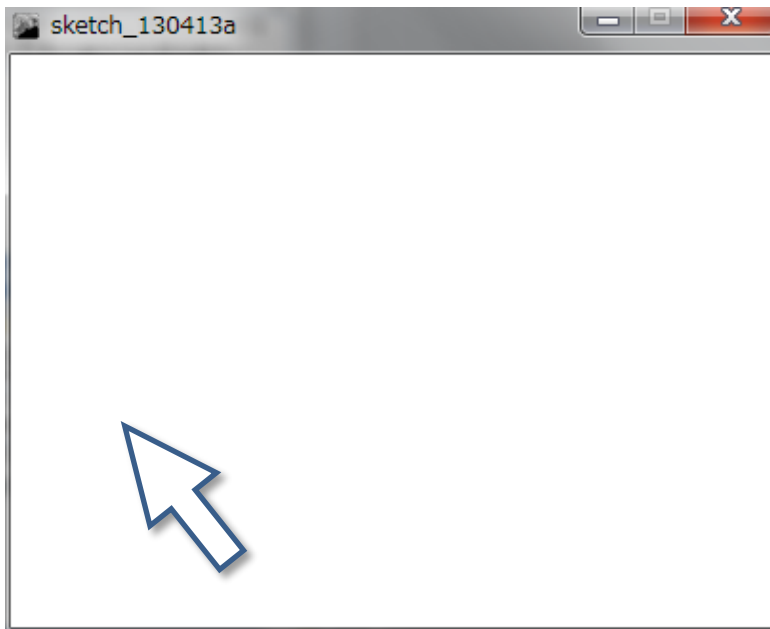
- プログラムの流れ



距離で色を変える



(Q) 400x300のウィンドウの中心から20ピクセルの距離に入ったら赤色に塗りつぶすには？



どんな条件分岐が必要か？

距離で色を変える



- 距離の計算は `dist(x1, y1, x2, y2);`
- 中心(200, 150) マウス位置(mouseX, mouseY)
- 中心からマウスまで `dist(200, 150, mouseX, mouseY);`
- `dist(200, 150, mouseX, mouseY) <= 20` なら赤色！

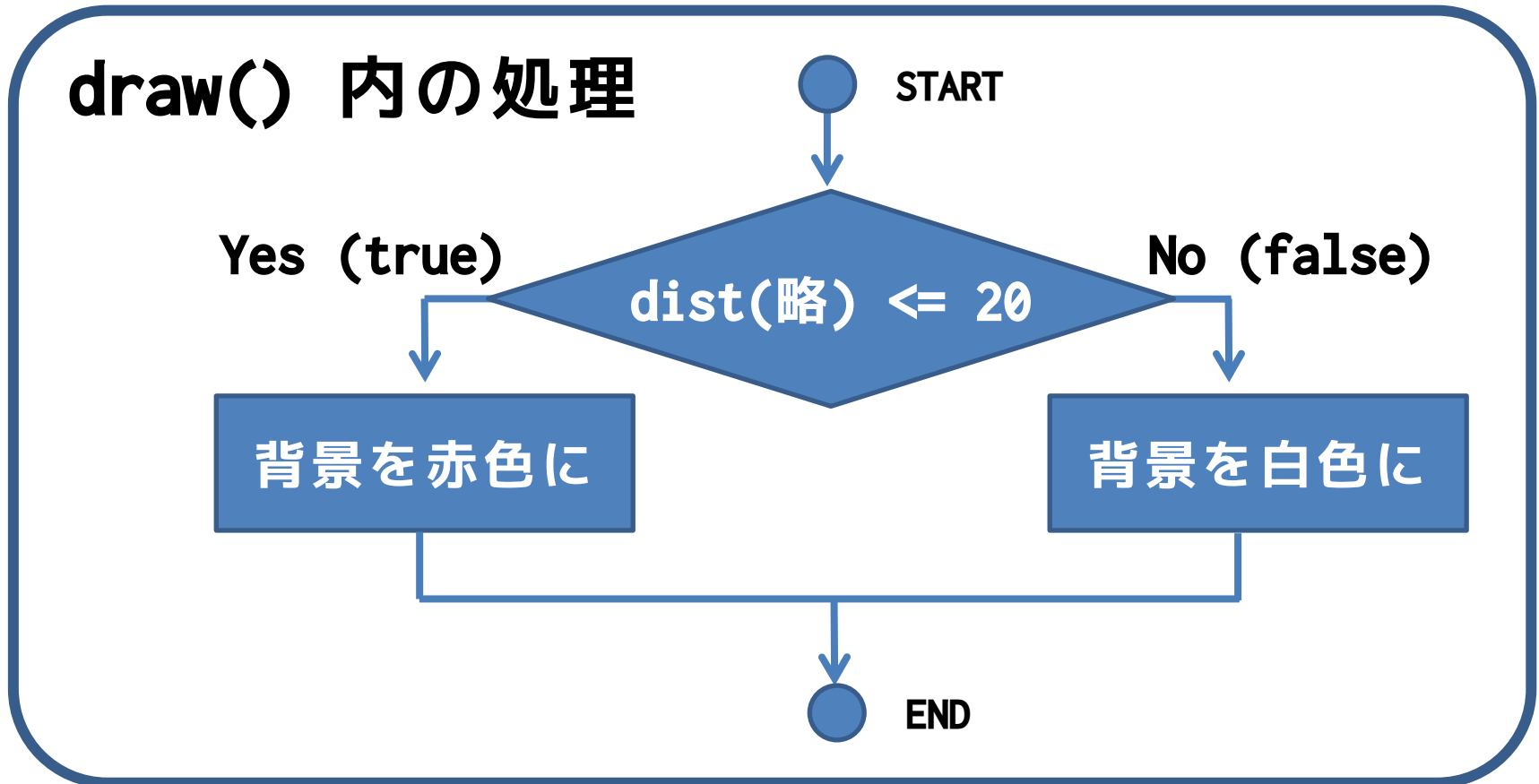
```
void draw()
{
  if(dist(200, 150, mouseX, mouseY) <= 20)
  {
    background(255, 0, 0);
  }
  else
  {
    background(255, 255, 255);
  }
}
```

setup は省略

距離で色を変える



- プログラムの流れと条件分岐

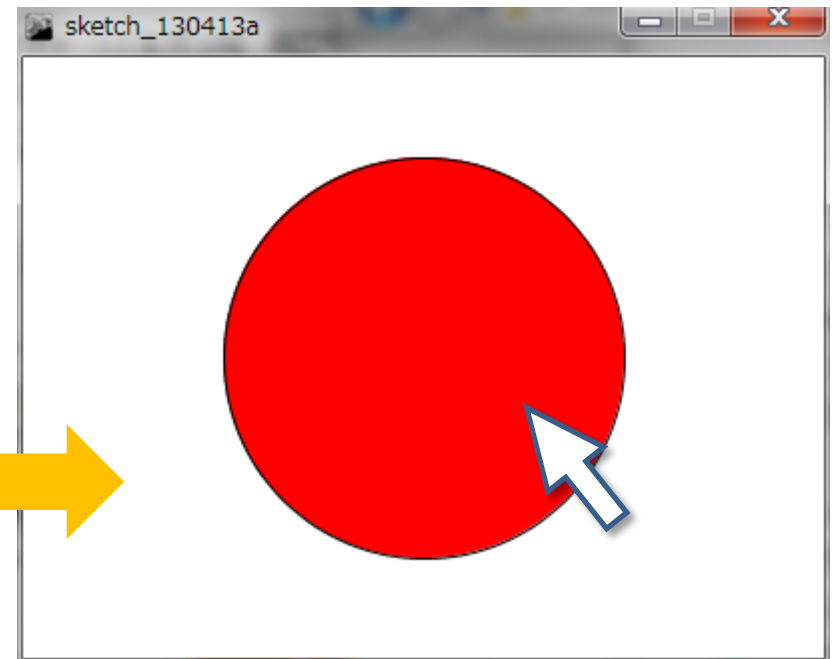
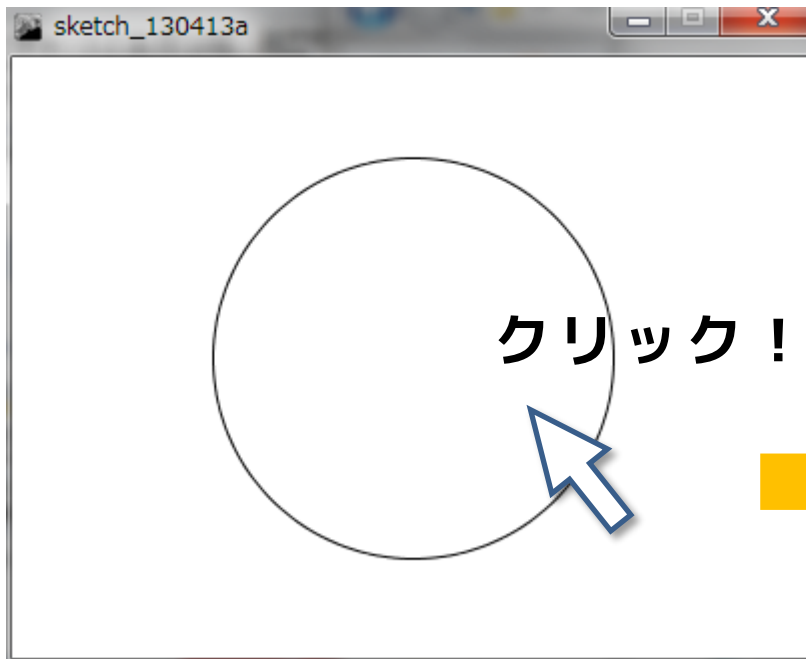


クリックした場所の色変更

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



(Q) 400x300のウィンドウで半径100の円を描き, 円の中でクリックされたら円を赤色, 外なら円を白色にするには?



クリックの取得



- マウスのクリックは `void mousePressed(){ ... }`
- クリックされた場所は `mousePressed` の `{}`内の`mouseX`と`mouseY`で取得可能
- (例) ボタンが押されたところに円を描く

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

void draw()
{
}

void mousePressed()
{
  circle(mouseX, mouseY, 10);
}
```

クリックの取得



- 下記のようにしてしまうとクリックされた場所に丸が表示されない。なぜ？

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

void draw()
{
  background(255, 255, 255);
}

void mousePressed()
{
  circle(mouseX, mouseY, 10);
}
```

(答) background で全部を再描画してしまうため！

クリックした場所の色変更



- マウスのクリックは `void mousePressed(){ ... }`
- クリックされた場所が円の中心 (200, 150) から, 100の距離以内であれば塗り色を赤色に!
 - 100の距離以内だったらフラグを1にする (フラグを立てる)

```
int flag = 0;
int r = 100;
int centerX = 200, centerY = 150;

// setupで400x300のウィンドウを作る (略)

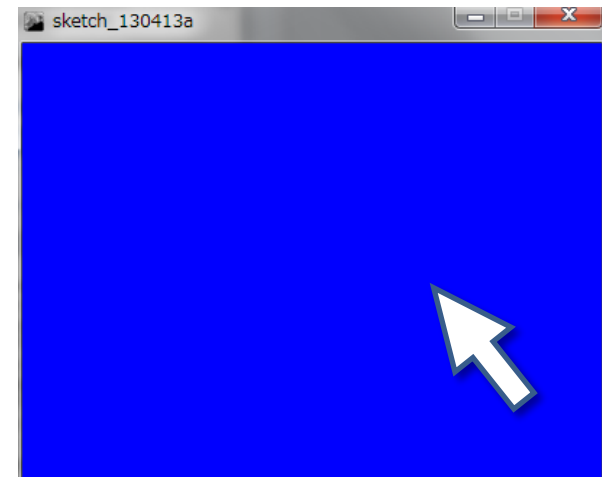
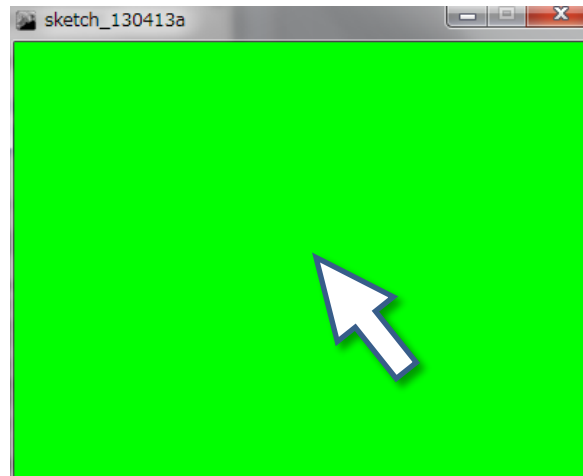
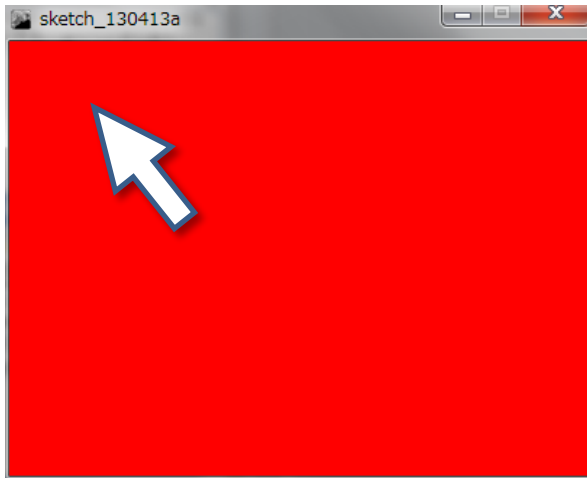
void mousePressed()
{
  if(dist(centerX, centerY, mouseX, mouseY) < r)
  {
    flag = 1;
  }
  else
  {
    flag = 0;
  }
}
```

```
void draw()
{
  background(255, 255, 255);
  if(flag == 1)
  {
    fill(255, 0, 0);
  }
  else
  {
    fill(255, 255, 255);
  }
  circle(centerX, centerY, r*2);
}
```

色々な条件に挑戦



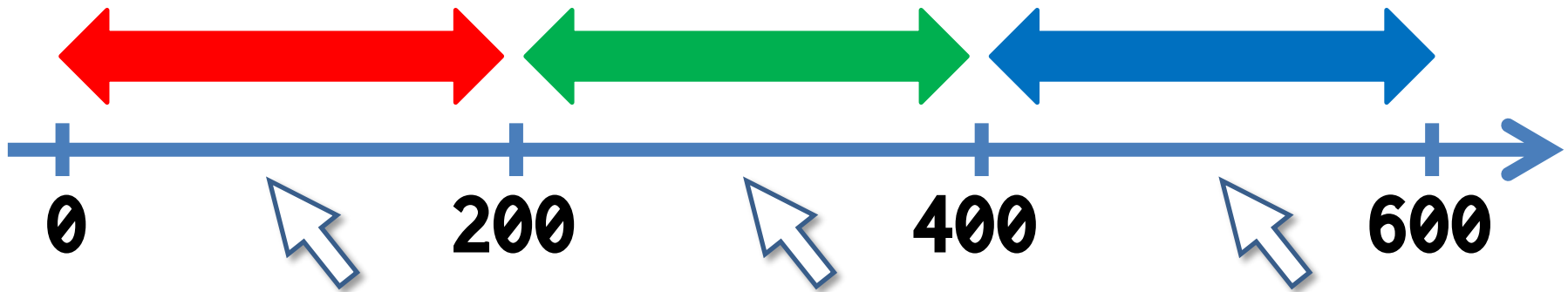
(Q) 600x400のウィンドウでマウスが画面の左で赤背景, 中で緑背景, 右で青背景にする



色々な条件に挑戦

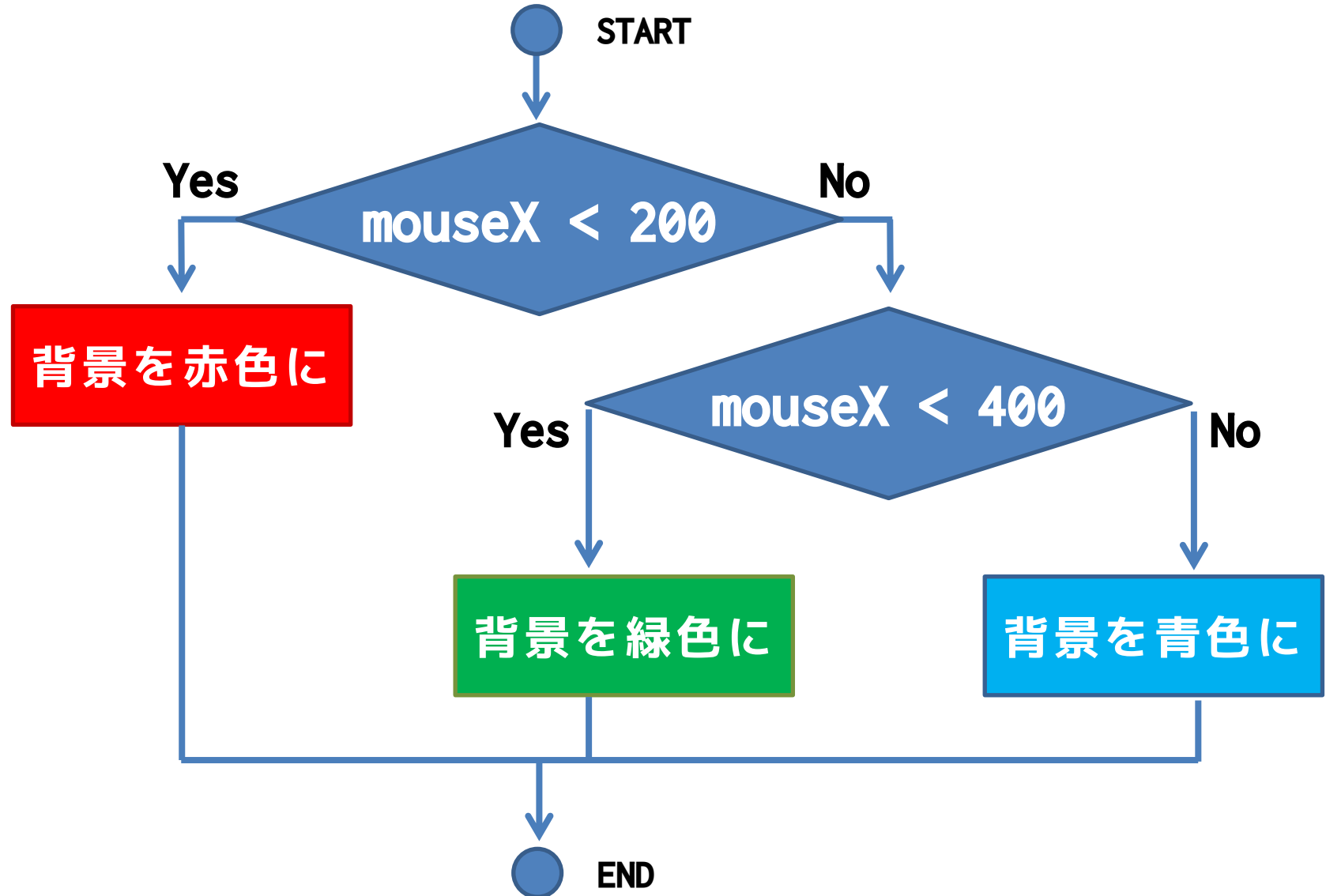


- マウスのX座標 $mouseX$ に応じて色を変更
- 左は0~200, 中は200~400, 右は400~600



- もし, $mouseX$ が0~200なら赤色, 200~400なら緑色, 400~600なら青色
- 言い換えると, $mouseX < 200$ なら赤色, そうでなくて $mouseX < 400$ なら緑色, そうでなければ青色

色々な条件に挑戦



色々な条件に挑戦



```
void setup()
{
  size(600, 400);
}

void draw()
{
  if(mouseX < 200)
  {
    background(255, 0, 0);
  }
  else if(mouseX < 400)
  {
    background(0, 255, 0);
  }
  else
  {
    background(0, 0, 255);
  }
}
```

色々な条件に挑戦



```
void setup()
{
  size(600, 400);
}

void draw()
{
  if(mouseX < width / 3)
  {
    background(255, 0, 0);
  }
  else if(mouseX < width * 2 / 3)
  {
    background(0, 255, 0);
  }
  else
  {
    background(0, 0, 255);
  }
}
```

(Q) 占い



プログラムを起動したときに, 0~9までの値を作成し, その値に応じて占いの結果を表示せよ

0~3の時は「凶」

4~6の時は「吉」

7~9の時は「大吉」

と表示するようにせよ

0から9までの数字を出力する場合は…

```
int kuji = (int)random(0, 10);
```

(A) 占い



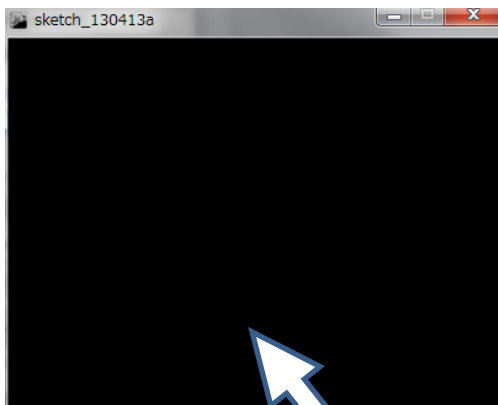
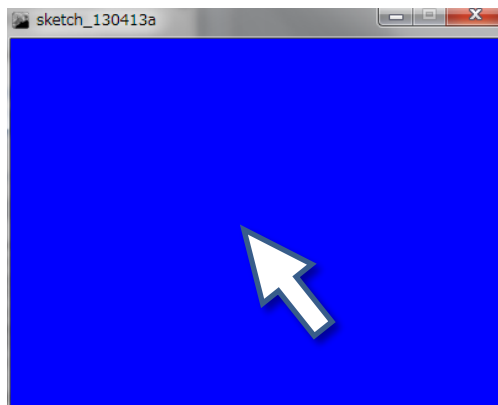
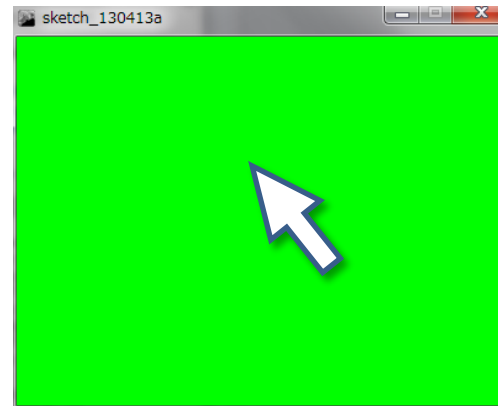
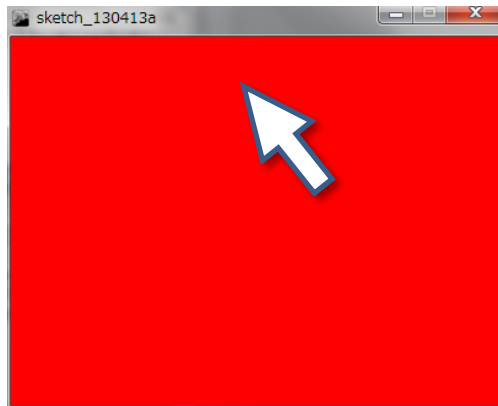
```
// kujiをひく
int kuji = (int)random(0, 10);

// 0-3, 4-6, 7-9
if(kuji <= 3)
{
    println("凶");
}
else if(kuji <= 6)
{
    println("吉");
}
else
{
    println("大吉");
}
```

予習問題



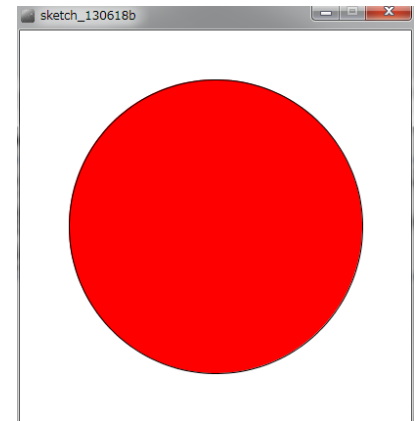
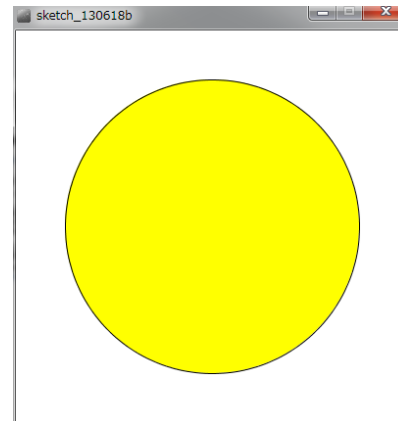
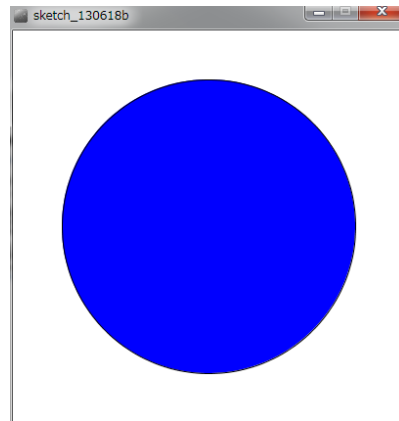
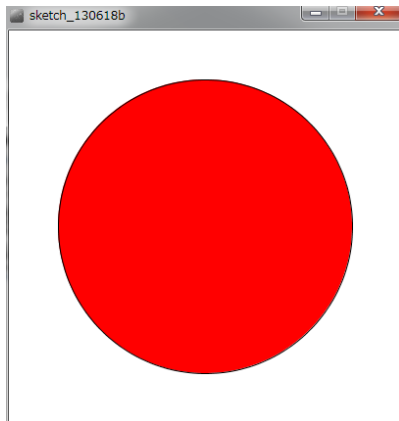
- 画面を上下に4分割し，1番目（一番上）なら赤色，2番目なら緑色，3番目なら青色，4番目（一番下）なら黒色にしてみましょう



円の色を変える



(Q) クリックする度に400x400のウィンドウの中心に設置された円の色（直径300）が赤→青→黄→赤→青と変化するプログラムを作る



クリックする度に変化

円の色を変える [解法1]



- 考え方
 - 400x400の中心に直径300の円描画は
 - `size(400,400);` と `ellipse(200,200,300,300);`
 - マウスがクリックされると `mousePressed()` に処理がやってくる
 - 赤 → 青 → 黄 → 赤と変化するということは, マウスのクリック回数が
 - 0回, 3回, 6回, 9回の場合は赤色 `fill(255, 0, 0);`
 - 1回, 4回, 7回, 10回の場合は青色 `fill(0, 0, 255);`
 - 2回, 5回, 8回, 11回の場合は黄色 `fill(255, 255, 0);`
 - クリック回数を数える変数 (`click`) を用意し, `click` を 3 で割った余りが 0 なら赤, 1 なら青, 2 なら黄となる

円の色を変える [解法1]

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



click 回数を数える変数を用意

```
int click = 0;

// setupで400x400のウィンドウを作る

void draw()
{
  background(255, 255, 255);
  if (click % 3 == 0)
  {
    fill(255, 0, 0);
  }
  else if (click % 3 == 1)
  {
    fill(0, 0, 255);
  }
  else if (click % 3 == 2)
  {
    fill(255, 255, 0);
  }
  circle(width / 2, height / 2, 300);
}

void mousePressed()
{
  click = click + 1;
}
```

click を 3 で割った余りが 0 の時

click を 3 で割った余りが 1 の時

click を 3 で割った余りが 2 の時

クリックの度に click の値を増やす

円の色を変える [解法2]



• 考え方

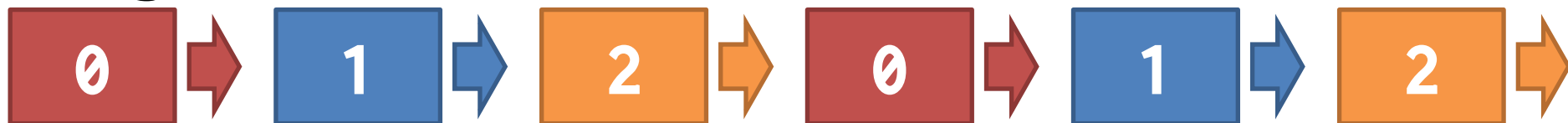
– 整数の変数 `flag` を用意し, `flag` によって色を変化させるようにする

- `flag == 0` の場合は赤色 `fill(255, 0, 0);`
- `flag == 1` の場合は青色 `fill(0, 0, 255);`
- `flag == 2` の場合は黄色 `fill(255, 255, 0);`

– マウスがクリックされると `mousePressed()` に処理がやってくるのでその度に `flag` の値を増やす

- ただし, `flag == 3` となったら, `flag` を `0` に戻す

flag



円の色

```
int flag = 0;
```

色を変更するための変数を用意

合数学部
サイエンス学科



```
void draw()
{
    background(255, 255, 255);
    if (flag == 0)
    {
        fill(255, 0, 0);
    }
    else if (flag == 1)
    {
        fill(0, 0, 255);
    }
    else if (flag == 2)
    {
        fill(255, 255, 0);
    }
    circle(width / 2, height / 2, 300);
}
```

flag が 0 の時は赤色

flag が 1 の時は青色

flag が 2 の時は黄色

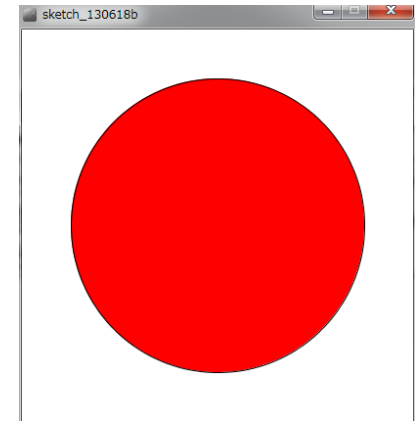
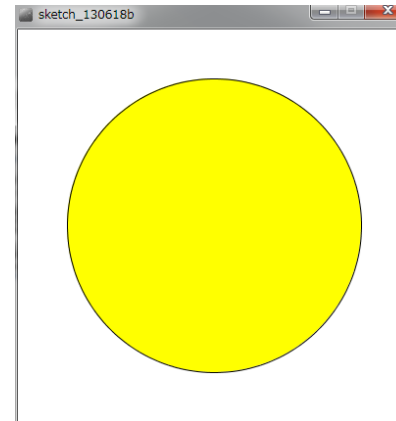
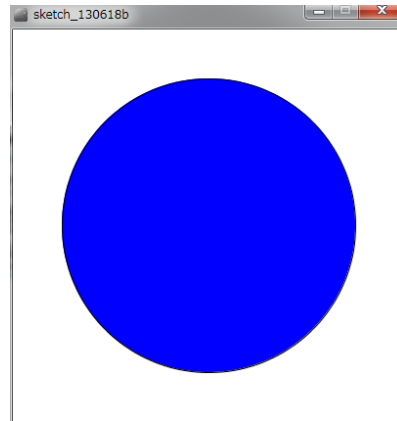
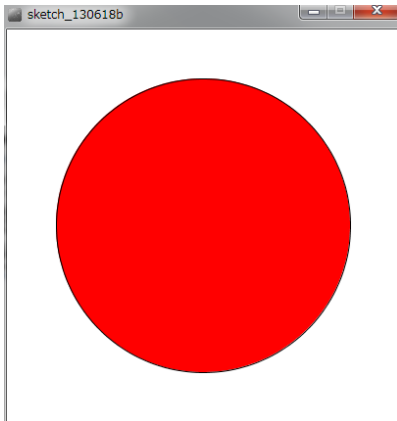
```
void mousePressed()
{
    flag = flag + 1;
    if(flag == 3)
    {
        flag = 0;
    }
}
```

クリックの度に flag の値を増やし
3になったら0に戻す

円の色を変える



(Q) 円内でクリックする度に400x400のウィンドウの中心に設置された円の色（直径300）が赤→青→黄→赤→青と変化するプログラムを作る



クリックする度に変化

円の色を変える



• 考え方

- 赤 → 青 → 黄 → 赤と変化するということは、マウスのクリック回数が
 - 0回, 3回, 6回, 9回の場合は赤色 `fill(255, 0, 0);`
 - 1回, 4回, 7回, 10回の場合は青色 `fill(0, 0, 255);`
 - 2回, 5回, 8回, 11回の場合は黄色 `fill(255, 255, 0);`
- クリック回数を数える変数 (`click`) を用意し, `click` を 3 で割った余りが 0 なら赤, 1 なら青, 2 なら黄となる
- マウスがクリックされると `mousePressed()` に処理がやってくるが, `mouseX`, `mouseY` が円内にあるときだけ `click` の値を増やせば良い!

円の色を変える

円の内部でクリックされた場合に `click` の値を増やす

```
int click = 0;

void draw()
{
  background(255, 255, 255);
  if (click % 3 == 0)
  {
    fill(255, 0, 0);
  }
  else if (click % 3 == 1)
  {
    fill(0, 0, 255);
  }
  else if (click % 3 == 2)
  {
    fill(255, 255, 0);
  }
  ellipse(200, 200, 300, 300);
}

void mousePressed()
{
  if(dist(200, 200, mouseX, mouseY) < 150)
  {
    click = click + 1;
  }
}
```

円の色を変える

- width/2
- height/2
 - は中央

円の内部でクリックされた場合に click の値を増やす

```
int click = 0;

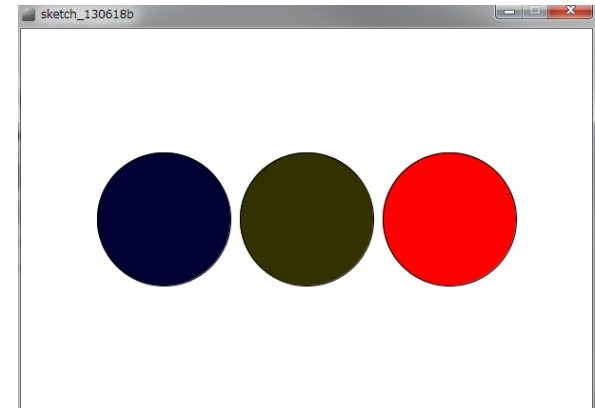
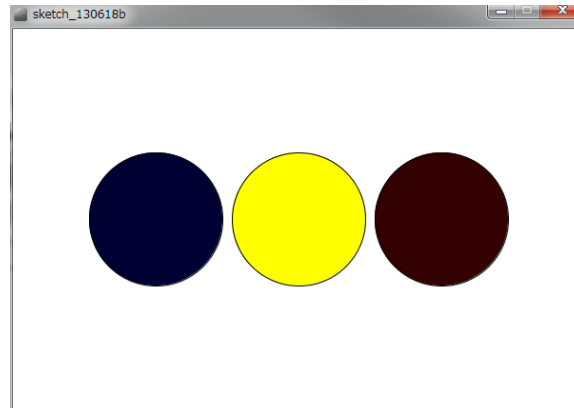
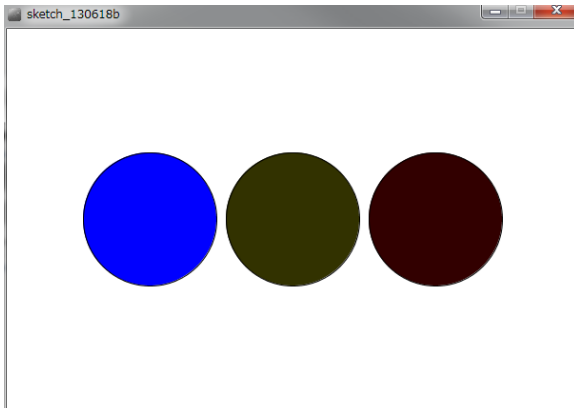
void draw()
{
  background(255, 255, 255);
  if (click % 3 == 0)
  {
    fill(255, 0, 0);
  }
  else if (click % 3 == 1)
  {
    fill(0, 0, 255);
  }
  else if (click % 3 == 2)
  {
    fill(255, 255, 0);
  }
  circle(width/2, height/2, 300);
}

void mousePressed()
{
  if(dist(width/2, height/2, mouseX, mouseY) < 150)
  {
    click = click + 1;
  }
}
```

信号を作る課題



(Q) 信号機のプログラムを作ってください。マウスクリックによって光る丸が青→黄→赤→青→... とシフトしていくようにしてください



クリックする度に変化

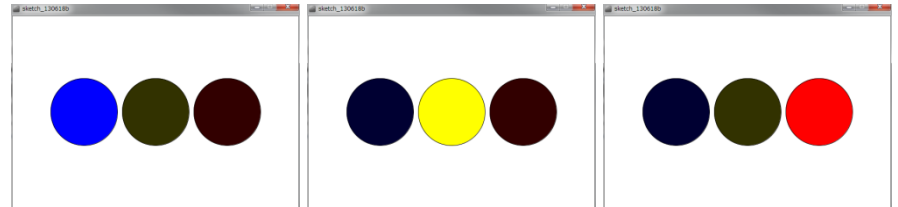
信号を作る課題



- 考え方

- 何パターンの描画があるかを整理

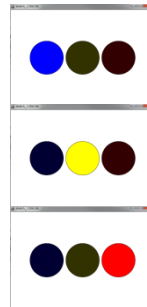
- この場合は3パターン



- それぞれの描画パターンをどう描くかをプログラム

- flag で描画パターンを切り替える (クリックの度に数を増やし, 3になると0にする)

- flag == 0 なら
- flag == 1 なら
- flag == 2 なら



となるように draw 内で条件分岐

```

void setup()
{
  size(600, 400);
}

int flag = 0;
void mousePressed()
{
  flag = flag + 1;
  if (flag == 3)
  {
    flag = 0;
  }
}

```

パターンを変更する
ための変数を用意

flag が 0 の時は  に

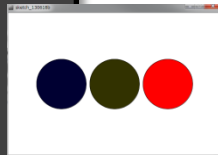
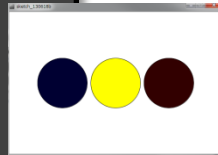
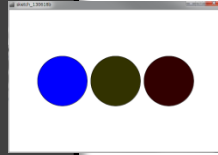
flag が 1 の時は  に

flag が 2 の時は  に

```

void draw()
{
  background(255, 255, 255);
  if (flag == 0)
  {
    fill(0, 0, 255);
    circle(150, 200, 140);
    fill(50, 50, 0);
    circle(300, 200, 140);
    fill(50, 0, 0);
    circle(450, 200, 140);
  }
  else if (flag == 1)
  {
    fill(0, 0, 50);
    circle(150, 200, 140);
    fill(255, 255, 0);
    circle(300, 200, 140);
    fill(50, 0, 0);
    circle(450, 200, 140);
  }
  else if (flag == 2)
  {
    fill(0, 0, 50);
    circle(150, 200, 140);
    fill(50, 50, 0);
    circle(300, 200, 140);
    fill(255, 0, 0);
    circle(450, 200, 140);
  }
}

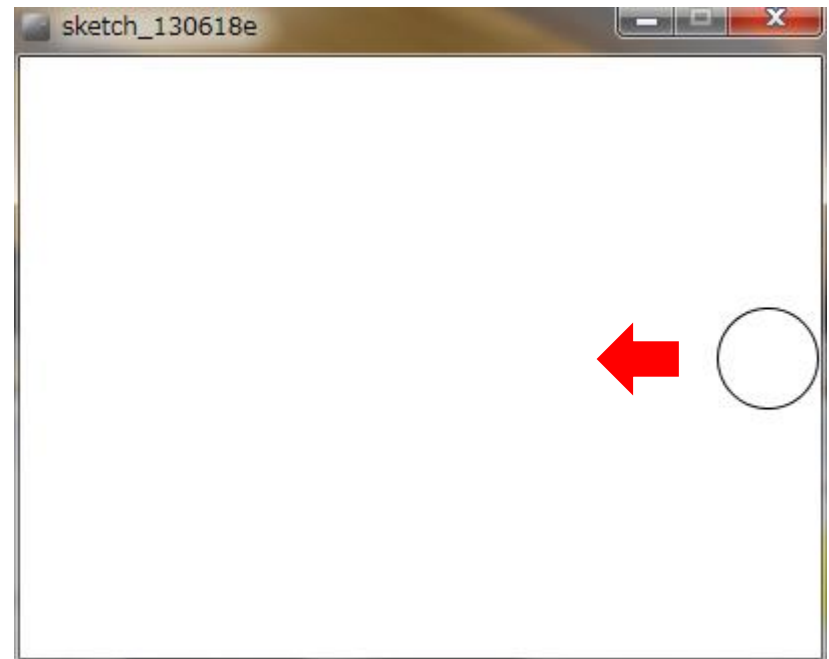
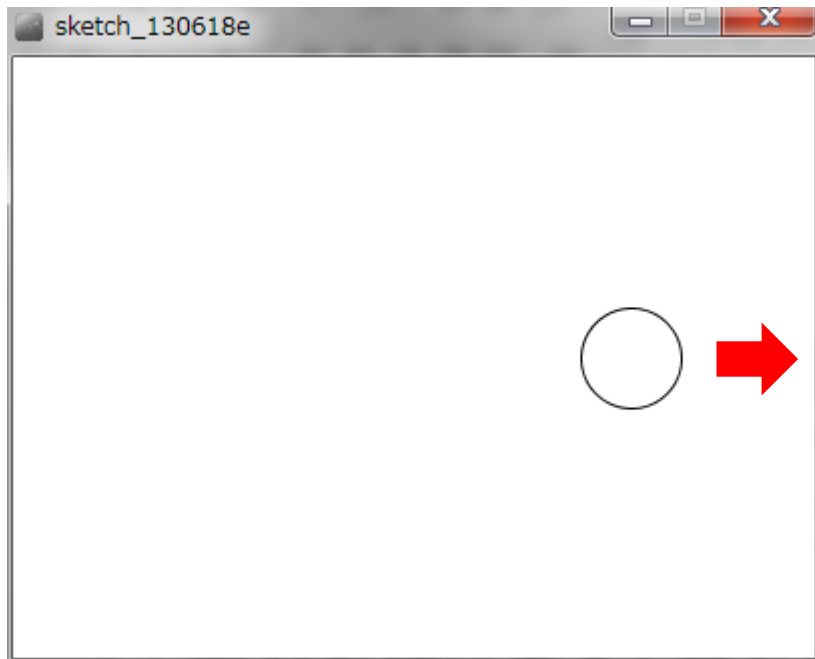
```



端で跳ね返る円を描く



(Q) 400x300のウィンドウ内で，画面中央から
毎フレーム2ピクセルずつ右側に移動する直径
が50の円が右端に来ると跳ね返るようにする



端で跳ね返る円を描く



- 考え方

- 円の座標は $(x, 150)$ なので `circle(x, 150, 50);`
- `draw()` の度に x 座標を 2 ずつ増やす
- 円がウィンドウの右端に接するときの条件を考える
 - 「円の中心座標 + 円の半径 \geq ウィンドウの右端」の場合に円がウィンドウの右端と接している
 - `if(x+25 \geq 400){ 右端に接した時の処理をここに書く }`
- 円がウィンドウの右端に接した時に速度を反転
 - 右端に到着した時に速度を -2 にしたら良い

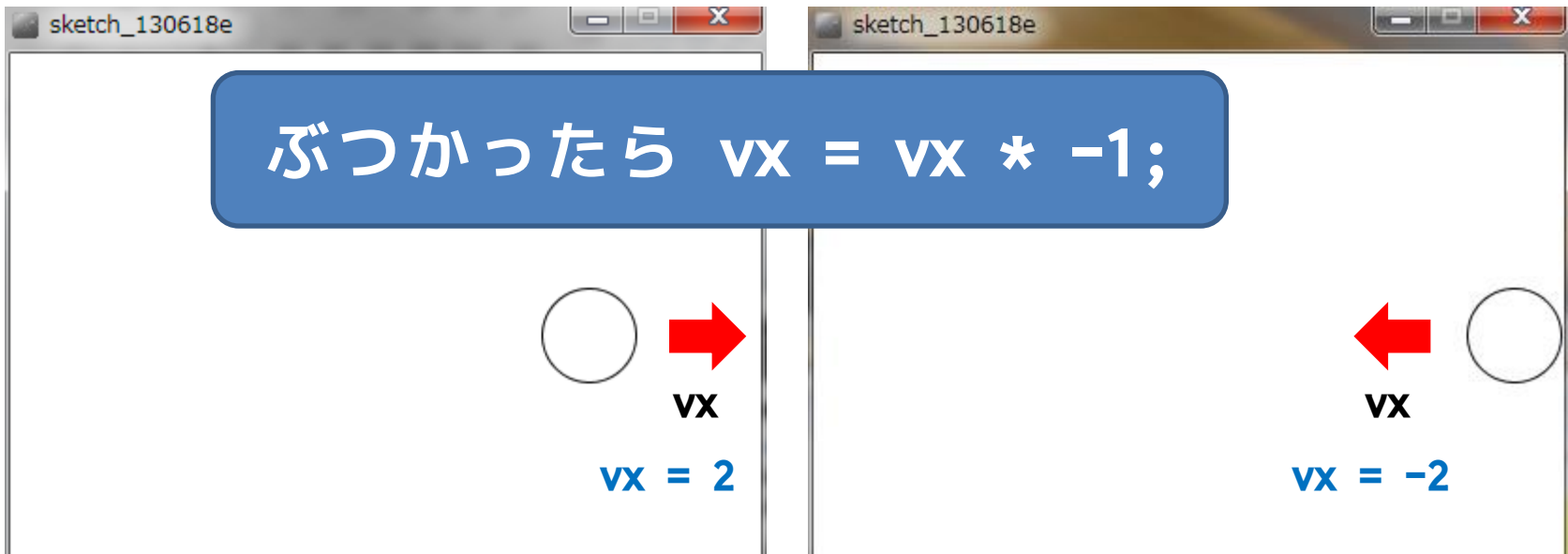
よくある失敗。右端で吸着してしまう

端で跳ね返る円を描く



- 考え方（続き）

- draw() の度に x 座標を 2 ずつまたは -2 ずつ変更するというのを, 変数 vx だけ変更するにする!
- 最初は vx を 2 としておき, 衝突すると $vx = -2$ とすれば, 常に $x = x + vx;$ で座標を計算可能!
 - 衝突したら $vx = -vx;$ とするだけでもOK!



端で跳ね返る円を描く



```
int x = 200;
int vx = 2;
int r = 25; // 半径をrとしよう
void setup()
{
  size(400, 300);
}

void draw()
{
  background(255, 255, 255);
  x = x + vx;
  if (x + r > width)
  {
    x = width - r;
    vx = -vx;
  }
  circle(x, height / 2, r * 2);
}
```

両端で跳ね返る円を描く



(Q) 400×300 のウィンドウ内で、画面中央から毎フレーム2ピクセルずつ移動する直径が50の円が右端・左端に来ると跳ね返るようにする

- 考え方

- 左端で衝突する時の条件を整理
- 衝突した時の速度を反転させる

両端で跳ね返る円

```
int x = 200;
int vx = 2;
int r = 25; // 半径をrとしよう
void setup()
{
    size(400, 300);
}

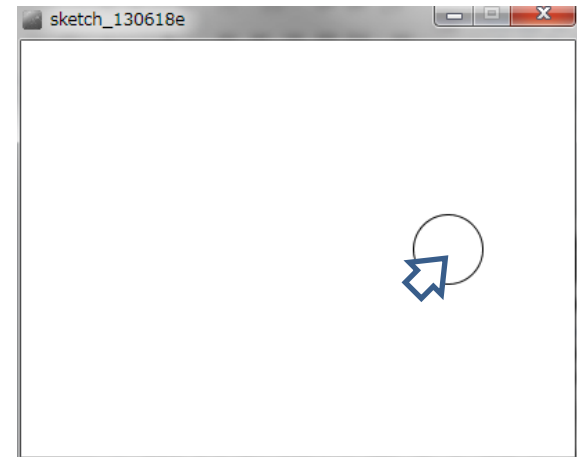
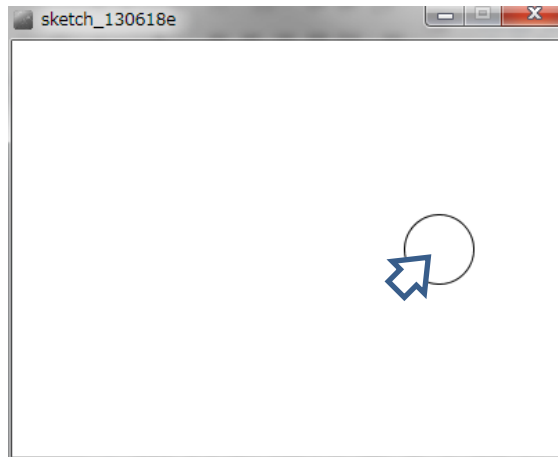
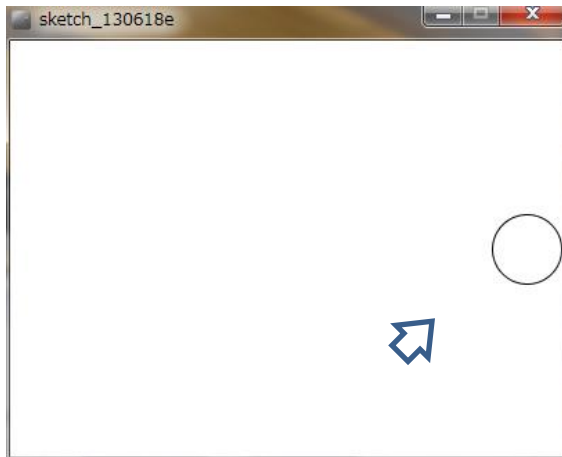
void draw()
{
    background(255, 255, 255);
    x = x + vx;
    if (x + r > width)
    {
        x = width - r;
        vx = -vx;
    }
    else if(x - r < 0)
    {
        x = r;
        vx = -vx;
    }
    circle(x, 150, r * 2);
}
```



カーソルで停止する



(Q) 両端を行き来する円の上にマウスカーソルがある場合、円を停止させ、マウスカーソルが円から外れると動くようにするには？



カーソルで停止する



- 考え方

- 基本的に両端への移動は先述の通り
- カーソルが円の中にある場合には移動しない
 - ➔ カーソルが円の外にある場合に移動する
- 円の中心と、マウスカーソルの距離を計算し、マウスカーソルが円の外にある場合に、移動のための計算を行う
 - 円の外にある場合に、円の中心の座標となる変数 x を更新する！



```
int x = 200;
int vx = 2;
int r = 25;
void setup()
{
  size(400, 300);
}

void draw()
{
  background(255, 255, 255);
  if(dist(x, 150, mouseX, mouseY) > r)
  {
    x = x + vx;
  }
  if (x + r > width)
  {
    x = width - r;
    vx = -vx;
  }
  else if(x - r < 0)
  {
    x = r;
    vx = -vx;
  }
  circle(x, 150, r * 2);
}
```

マウスカースールが円の
外にある場合に移動する！
円の座標の変数を変更する！



- 円を X 方向のみならず Y 方向にも移動させ、端に来ると跳ね返るようにしましょう
- マウスカーソルの下にある場合は停止するようにしましょう
- 衝突毎に色を変更しましょう！

今回のエラーメッセージ



cannot convert from float to int

Type mismatch float does not match with int

```
sketch_210503a | 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_210503a
1 // 2つのサイコロを振る
2 int diceA = random(1, 7);
3 int diceB = random(1, 7);
4
5 // 出力する
6 println("1つ目は" + diceA);
7 println("2つ目は" + diceB);
8
9 if((diceA + diceB) % 2 == 0)
10 {
11     println("丁です");
12 }
```

cannot convert from float to int

問題	タブ	行
• Type mismatch, "float" does not match with "int"	sketch_210503a	2
• Type mismatch, "float" does not match with "int"	sketch_210503a	3

コンソール エラー

今回のエラーメッセージ



cannot convert from float to int

Type mismatch float does not match with int

```
sketch_210503a | 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_210503a
1 // 2つのサイコロを振る
2 int diceA = random(1, 7);
3 int diceB = random(1, 7);
4
5 // 出力する
6 println("1つ目は" + diceA);
7 println("2つ目は" + diceB);
8
9 if((diceA + diceB) % 2 == 0)
10 {
11     println("丁です");
12 }
```

cannot convert from float to int

問題	タブ	行
• Type mismatch, "float" does not match with "int"	sketch_210503a	2
• Type mismatch, "float" does not match with "int"	sketch_210503a	3

コンソール エラー

型があってない
floatからintに変換で
きないよ！

(int)をつけて、実数
から整数に変換してあ
げる！

今回のエラーメッセージ



難しい

cannot convert from int to boolean

Type mismatch int does not match with boolean

```
sketch_210503a | 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_210503a
1 // 2つのサイコロを振る
2 int diceA = (int)random(1, 7);
3 int diceB = (int)random(1, 7);
4
5 // それぞれの目を出す
6 println("1つ目は" + diceA);
7 println("2つ目は" + diceB);
8
9 // 判定する
10 if(diceA = diceB)
11 {
    println("ズル目です");
}

cannot convert from int to boolean
問題          タブ          行
・ Type mismatch, "int" does not match with "boolean"  sketch_210503a  10
```

今回のエラーメッセージ



cannot convert from int to boolean

難しい

Type mismatch int does not match with boolean

```
sketch_210503a | 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_210503a
1 // 2つのサイコロを振る
2 int diceA = (int)random(1, 7);
3 int diceB = (int)random(1, 7);
4
5 // それぞれの目を出す
6 println("1つ目は" + diceA);
7 println("2つ目は" + diceB);
8
9 // 判定する
10 if(diceA = diceB)
11 {
    println("ズル目です")
}

cannot convert from int to boolean
問題
  Type mismatch, "int" does not match with "boolean" sketch_210503a 10
コンソール エラー
```

型があってないって言われてるけどどゆこと？

一致の判定のときは「==」
とイコールが2つ！
diceBがdiceAに代入されて
変なエラーになっていた

今回のエラーメッセージ



難しい

unexpected token: {

Syntax error on(s) misplaced construct(s)

```
sketch_210503a | 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_210503a
4 // 0-3, 4-6, 7-9
5 if(kuji <= 3)
6 {
7   println("凶");
8 }
9 else (kuji <= 6)
10 {
11   println("吉");
12 }
13 else
14 {
15   println("大吉");
16 }

unexpected token: {
問題          タブ          行
· Syntax error on(s), misplaced construct(s) sketch_210503a 6
```

今回のエラーメッセージ



unexpected token: {

難しい

Syntax error on(s) misplaced construct(s)

```
sketch_210503a | 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_210503a
4 // 0-3, 4-6, 7-9
5 if(kuji <= 3)
6 {
7   println("凶");
8 }
9 else (kuji <= 6)
10 {
11   println("吉");
12 }
13 else
14 {
15   println("大吉");
16 }

unexpected token: {
問題 タブ
Syntax error on(s), misplaced construct(s) sketch_210503a 6
```

予期しない { がある？
シンタックスエラー？

else if とするべき
ところが else に
なってしまう！

今回のエラーメッセージ



難しい

expecting EOF, found 'else'

Syntax error on else delete this

sketch_210503a | 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_210503a
4 // 0-3, 4-6, 7-9
5 if(kuji <= 3);
6 {
7   println("凶");
8 }
9 else if(kuji <= 6);
10 {
11   println("吉");
12 }
13 else
14 {
15   println("大吉");
16 }
```

expecting EOF, found 'else'

問題	タブ	行
· Syntax error on "else", delete this	sketch_210503a	9
· Syntax error on "else", delete this	sketch_210503a	13

コンソール エラー

今回のエラーメッセージ



難しい

expecting EOF, found 'else'

Syntax error on else delete this

```
sketch_210503a | 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_210503a
4 // 0-3, 4-6, 7-9
5 if(kuji <= 3);
6 {
7   println("凶");
8 }
9 else if(kuji <= 6);
10 {
11   println("吉");
12 }
13 else
14 {
15   println("大吉");
16 }

expecting EOF, found 'else'
問題 タブ
・ Syntax error on "else", delete this sketch_210503a 9
・ Syntax error on "else", delete this sketch_210503a 13

コンソール エラー
```

予期しない { がある？
シンタックスエラー？

else if とするべき
ところが else に
なってしまうている！

今回のエラーメッセージ



unexpected token: {

関数 `elseif(boolean)` は存在しません

```
sketch_210503a | 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_210503a  
7 println("凶");  
8 }  
9 elseif(kuji <= 6)  
10 {  
11 println("吉");  
12 }  
13 else  
14 {  
15 println("大吉");  
16 }  
17
```

unexpected token: {

問題	タブ	行
関数 "elseif(boolean)" は存在しません	sketch_210503a	9
セミコロン ";" がありません	sketch_210503a	9
Syntax error on "else", delete this	sketch_210503a	13

コンソール エラー

今回のエラーメッセージ



unexpected token: {
関数 elseif(boolean) は存在しません

```
sketch_210503a | Processing 3.5.4  
ファイル 編集 スケッチ デバッグ ツール ヘルプ  
Java  
sketch_210503a  
7 println("凶");  
8 }  
9 elseif(kuji <= 6)  
10 {  
11 println("吉");  
12 }  
13 else  
14 {  
15 println("大吉");  
16 }  
17  
unexpected token: {  
問題 タブ  
・ 関数 "elseif(boolean)" は存在しません sketch_210503a 9  
・ セミicolon ";" がありません sketch_210503a 9  
・ Syntax error on "else", delete this sketch_210503a 13
```

elseif(boolean)は存在しない？

elseとifの間にスペースがないので、関数（後半で習う）と勘違いされている

今回のエラーメッセージ



Not expecting symbol 0x3000, which is IDEOGRAPHIC SPACE
Syntax error on Invalid Character, delete this

```
sketch_210503a | 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_210503a
7 println("凶");
8 }
9 else if(kuji <= 6)
10 {
11   println("吉");
12 }
13 else
14 {
15   println("大吉");
16 }
17
```

Not expecting symbol 0x3000, which is IDEOGRAPHIC SPACE.

問題	タブ	行
· Syntax error on "Invalid Character", delete this	sketch_210503a	9

コンソール エラー

今回のエラーメッセージ



Not expecting symbol 0x3000, which is IDEOGRAPHIC SPACE
Syntax error on Invalid Character, delete this

```
sketch_210503a | 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_210503a  
7 println("凶");  
8 }  
9 else if(kuji <= 6)  
10 {  
11   println("吉");  
12 }  
13 else  
14 {  
15   println("大吉");  
16 }  
17  
<  
Not expecting symbol 0x3000, which is IDEOGRAPHIC SPACE.  
問題 タブ  
・ Syntax error on "Invalid Character", delete this sketch_210503a 9  
コンソール エラー
```

予期しない 0x3000 っていうのがあるよ！

0x3000は全角スペース
全角スペースが間違って挿入されているよという意味

今回のエラーメッセージ



変数 `x` は存在しません

```
void setup()
{
  size(400, 300);
  int x = 0;
}

void draw()
{
  background(255, 255, 255);
  fill(255, 0, 0);
  x = x + 1;
  if (x == width)
  {
    x = 0;
  }
}
```

変数 "x" は存在しません

問題	タブ	行
ローカル変数 "x" の値は使われていません	sketch_210503a	4
変数 "x" は存在しません	sketch_210503a	11
変数 "x" は存在しません	sketch_210503a	11
変数 "x" は存在しません	sketch_210503a	12

今回のエラーメッセージ



変数 x は存在しません

```
void setup()
{
  size(400, 300);
  int x = 0;
}

void draw()
{
  background(255, 255, 255);
  fill(255, 0, 0);
  x = x + 1;
  if (x == width)
    return;
}
```

問題	タブ	行
ローカル変数 "x" の値は使われていません	sketch_210503a	4
変数 "x" は存在しません	sketch_210503a	11
変数 "x" は存在しません	sketch_210503a	11
変数 "x" は存在しません	sketch_210503a	12

x はグローバル変数として
定義しないとダメ！