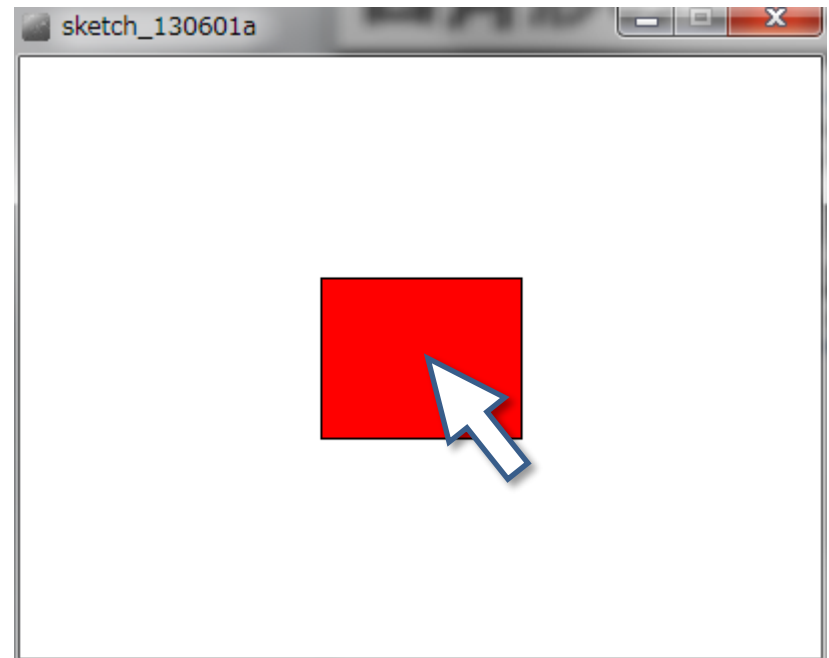
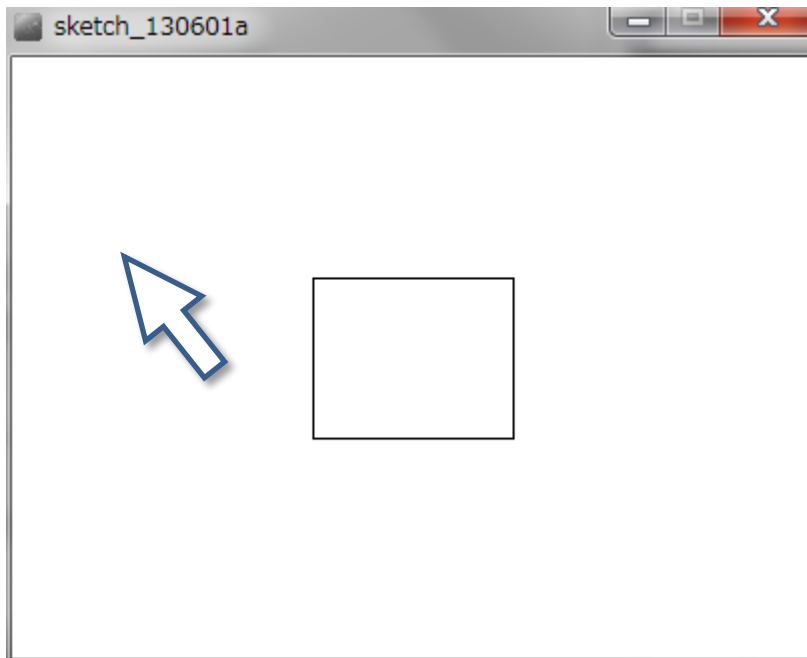


第5回 小テスト: examA

- 400x300のウィンドウの中央に横100ピクセル, 縦80ピクセルのボタンを表示し, その四角形の中にカーソルがあるとボタンを赤色に, そうでなければ白色にするようなプログラムを作成せよ



第5回 小テスト: examB

- 400x300のウィンドウを作成し, そのウィンドウ内をクリックするたびに, AさんとBさん2人がそれぞれ1~6の目が均等に出るサイコロを振った結果を示すとともに, どちらが勝ったか(または引き分けたのか)を下図のように標準出力するプログラムを作成せよ
- 値をランダムに生成するには, random を使えば良い

クリック!

Aさん: 5
Bさん: 3
Aさんの勝ち

クリック!

Aさん: 5
Bさん: 3
Aさんの勝ち
Aさん: 2
Bさん: 4
Bさんの勝ち

クリック!

Aさん: 5
Bさん: 3
Aさんの勝ち
Aさん: 2
Bさん: 4
Bさんの勝ち
Aさん: 4
Bさん: 4
引き分け

参考情報

- `size(w, h)` 横幅w, 縦幅hのウィンドウを作成
- `rect(x, y, w, h)` 左上(x, y)で横幅w, 縦幅hの四角形を描画
- `triangle(x1,y1,x2,y2,x3,y3)` (x1,y1), (x2,y2), (x3,y3)からなる三角形描画
- `fill(r, g, b)` 図形の塗りつぶし色を(r, g, b)に設定
- `noFill()` 図形を塗りつぶさない
- `stroke(r, g, b)` 輪郭線の色を(r, g, b)に設定
- `noStroke()` 輪郭線を描画しない
- `background(r, g, b)` 背景を(r, g, b)の色で塗りつぶす
- `frameRate(fps)` 1秒あたりのフレーム数を fps で指定
- `random(m, n)` m以上n未満の実数値をランダムに取得する
- 色の情報
 - 赤(255, 0, 0), 緑(0, 255, 0), 青(0, 0, 255), 黄(255, 255, 0)
 - 黒(0, 0, 0), 白(255, 255, 255), 灰(127, 127, 127)
- 変数について
 - `frameCount` 描画フレーム数
 - `mouseX, mouseY` マウスのX, Y座標

小テスト補足

- 他のすべてのアプリを終了せよ
- 資料配布フォルダの**05_exam** というフォルダをデスクトップにコピーし、そのフォルダ名を、年-組-番号に変更せよ
- 提出用フォルダを事前に開いておき、2つのプログラムをProcessingで起動せよ
- プログラムには作成者の名前と年組番号は記入するようにせよ（年月日やプログラムの内容は各自の判断で）
 - 日本語を入力できない場合は、英語で入力してもよい（名前など）
- 年-組-番号のフォルダを提出せよ
 - 他人のフォルダに提出しないように注意せよ
- 不正が疑われるような行動はしないようにせよ
 - ファイルアクセスの履歴はすべて記録されていますし、デスクトップは前方から監視できるので要注意！
- 小テストは、試験時間中に提出せよ