

マウス

- ・ Processing にもどる

マウスの状態がわかるシステム変数

```
mouseX // マウスの X 座標 (現在)
mouseY // マウスの Y 座標 (現在)
pmouseX // マウスの X 座標 (ひとつ前のフレーム時点)
pmouseY // マウスの Y 座標 (ひとつ前のフレーム時点)
mousePressed // マウスボタンが押されているかどうか
```

マウスイベントハンドラ

いちばん外側を書く。

それぞれのマウスイベントが発生したときに、関数が呼ばれる。

関数のなかに、処理内容を書く。

これらの関数は、イベント発生時のみ呼ばれるので、描画せずに、変数の設定を変更するほうがよい。

```
mouseClicked() // マウスクリック
mouseDragged() // マウスドラッグ
mouseMoved() // マウス移動
mousePressed() // マウスボタン押す
mouseReleased() // マウスボタンはなす
```