

関数

- ・ Processing にもどる

関数は、用意されている関数と自分で作成する関数がある。

関数に入力する数値などを、引数やパラメータと呼ぶ。

関数から出力される数値などを、戻り値と呼ぶ。

setup() 内でよくつかう関数

ウィンドウの大きさを設定する

```
size(width, height);  
width  int: ウィンドウの幅ピクセル  
height int: 表示ウィンドウの高さピクセル
```

背景色を設定する

draw() 内で使うとウィンドウを全部消すことができる。

```
background(value1);  
background(value1, value2, value3);  
value1 int or float: 赤 または 色相 (現在のカラーモードによる)  
value2 int or float: 緑 または 彩度  
value3 int or float: 青 または 明度
```

曲線の描画をなめらかにする

```
smooth();  
noSmooth();
```

フレームレートを設定する

```
frameRate()
```

おもな描画用関数

線の色・太さを設定する

```
stroke()  
noStroke()  
strokeWeight()
```

塗りの色を設定する

```
fill()  
noFill()
```

線を描く

```
line(x1, y1, x2, y2);  
x1  int or float: 始点の x 座標  
y1  int or float: 始点の y 座標  
x2  int or float: 終点の x 座標  
y2  int or float: 終点の y 座標
```

三角形を描く

```
triangle()
```

長方形を描く

```
rect()
```

円・楕円を描く

```
ellipse()
```

円弧を描く

```
arc()
```

多角形を描く

```
beginShape()  
vertex()  
endShape()
```

おもな計算用関数

ランダム値を得る

```
random()
```