MEDIA ART CHEATSHEET 1

VISUAL



エリプス
```
ellipse(100, 100, 100)
```
左から　上から　大きさ



レクト
```
rect(10, 10, 100, 100)
```
原点　ヨコ　タテ



トライアングル
```
triangle(0, 0, 50, 50, 25, 0)
```
点 1　点 2　点 3



ライン
```
line(0, 0, 100, 100)
```
点 1　点 2



ストローク
```
stroke(255, 255, 255, 255)
```
Red　Green　Blue　透明（アルファ）



ストロークウェイト
```
strokeWeight(10)
```
太さ



フィル
```
fill(255, 255, 255, 255)
```
Red　Green　Blue　透明（アルファ）



ノーフィル
```
noFill()
```



バックグラウンド
```
background(255, 255, 255, 255)
```
Red　Green　Blue　透明（アルファ）



ノーストローク
```
noStroke()
```



テキスト
```
text('文字')
```



テキストサイズ
```
textSize(10)
```
大きさ



テキストフォント
```
textFont('フォント')
```

LOGIC



ランダム
```
random(100, 200)
```
100 から 200 までの乱数



フロア
```
floor(1.5) ▸ 1
```
少数を切り捨てて、整数にする



サイン
```
sin( 数値 )
```
数値に応じて -1 〜 1 を返す。sin(0) → 0



コサイン
```
cos( 数値 )
```
数値に応じて -1 〜 1 を返す。cos(0) → 1



イフ
```
if(条件){ 処理 }
```
条件があえば、処理



エルス イフ
```
else if(他の条件){ 処理 }
```
他の条件があえば、処理



フォー
```
for(i = 0; i < 10; i++){ 処理 }
```
処理を 10 回くりかえす



バー
```
var number = 0
```
変数をつくって、右の値をいれる（初期化）



```
number = 6 + 3      ▸ 8
```



```
number = 6 - 3      ▸ 3
```



```
number = 6 * 3      ▸ 18
```



```
number = 6 / 3      ▸ 2
```



```
number++
```
1 を足す



```
number += 1
```
number を 1 足し続ける



```
if(number == 1)
```
number が 1 ならば



```
if(number > 1)
```
number が 1 より大きければ



```
if(number < 1)
```
number が 1 より小さければ

Life is Tech!

MEDIA ART CHEATSHEET 2

INPUT

マウスイズプレスト
if(mouseIsPressed)
マウスが押されたら

キーイズダウン　レフト アロー
if(keyIsDown(LEFT_ARROW))
左矢印キーが押されたら

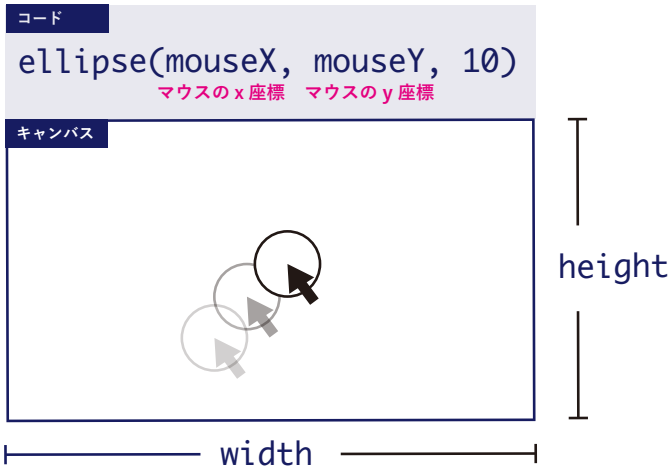
キーイズダウン　ライト アロー
if(keyIsDown(RIGHT_ARROW))
右矢印キーが押されたら

キーイズダウン　アップ アロー
if(keyIsDown(UP_ARROW))
上矢印キーが押されたら

キーイズダウン　ダウン アロー
if(keyIsDown(DOWN_ARROW))
下矢印キーが押されたら

キーイズダウン
if(keyIsDown(32))
スペースキーが押されたら

http://keycode.info/



EXAMPLE

```
// 1回だけ呼ばれる
function setup() {
  // キャンバスを画面いっぱいに作る
  createCanvas(windowWidth, windowHeight);

  // 線を消す
  noStroke();
}

// 何回も呼ばれる
function draw() {
  // クリックしたら
  if (mouseIsPressed) {
      background(random(0, 50));
  }

  // ↑ を押したら
  if (keyIsDown(UP_ARROW)) {
    fill(0, 255, 255);
    // 円を描く
    ellipse(width / 2, height / 2, 500);
  }

  // → を押したら
  if (keyIsDown(RIGHT_ARROW)) {
    fill(255, 0, 200);
    // 三角を描く
    triangle(300, 50, 300, 100, 350, 50);
  }

  // ← を押したら
  if (keyIsDown(LEFT_ARROW)) {
    fill(255, 255, 0);
    // 四角を描く
    rect(0, random(height), width, random(20));
  }

  // ↓ を押したら
  if (keyIsDown(DOWN_ARROW)) {
    background(0, 100, 200);
  }
}
```