

## 課題2:お絵かきソフトウェア

### プログラムリスト1(*paint1.rb*):基本

```
001: require "dxruby"
002: i = Image.new(640, 480)
003: c = 255
004: r = 1
005: Window.loop do
006:   if Input.mouseDown?(M_LBUTTON)
007:     x = Input.mousePosX
008:     y = Input.mousePosY
009:     i.circleFill(x, y, r, [c, c, c])
010:   end
011:   Window.draw(0, 0, i)
012: end
```

### プログラムリスト2(*paint2.rb*):色

```
001: require "dxruby"
002: i = Image.new(640, 480)
003: c = 255
004: r = 1
005: font = Font.new(32)
006: Window.loop do
007:   c -= Input.x
008:   c = 255 if c > 255
009:   c = 0 if c < 0
010:   Window.drawFont(0, 0, "C:#{c}", font)
011:   if Input.mouseDown?(M_LBUTTON)
012:     x = Input.mousePosX
013:     y = Input.mousePosY
014:     i.circleFill(x, y, r, [c, c, c])
015:   end
016:   Window.draw(0, 0, i)
017: end
```

### プログラムリスト3(*paint3.rb*):太さ

```
001: require "dxruby"
002: i = Image.new(640, 480)
003: c = 255
004: r = 1
005: font = Font.new(32)
006: Window.loop do
007:   c -= Input.x
008:   c = 255 if c > 255
009:   c = 0 if c < 0
010:   r -= Input.y
011:   r = 20 if r > 20
012:   r = 1 if r < 1
013:   Window.drawFont(0, 0, "C:#{c} R:#{r}", font)
014:   if Input.mouseDown?(M_LBUTTON)
015:     x = Input.mousePosX
016:     y = Input.mousePosY
017:     i.circleFill(x, y, r, [c, c, c])
018:   end
019:   Window.draw(0, 0, i)
020: end
```