

幾何学模様を  
つくってみる

# 幾何学模様作成観点と概要

- ▶ 図形や模様といったものを回転や移動、色の変化などを何度も繰り返し行うことによって作成した模様のことである。複数の動作を組み合わせることで無限の模様展開が可能である。

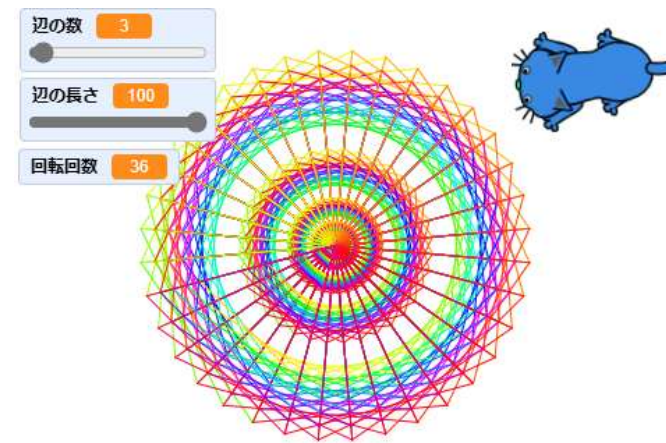
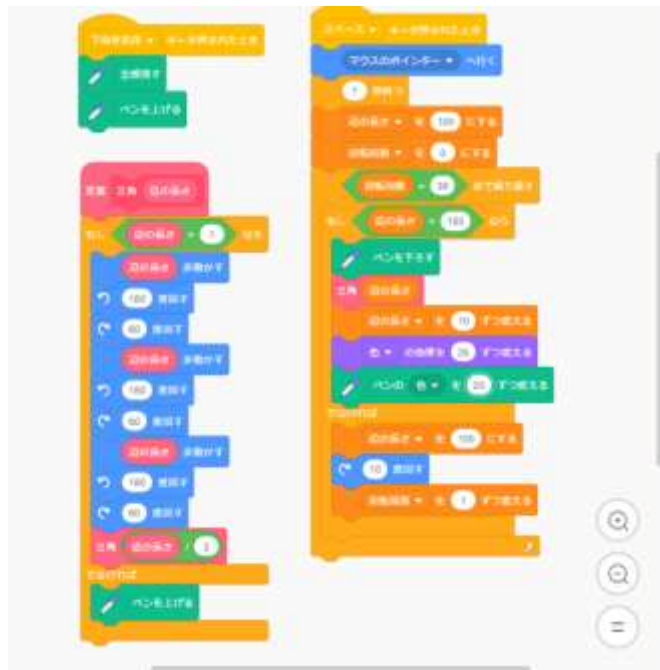
⇒⇒⇒創造性や柔軟性といった能力を磨くことができ、  
今後のプログラミングに対して役立つ能力となる。

# 作成した成果物のポイント

- ▶ ・処理をブロックにまとめることで複数回呼び出す際のコード量を少なくすることによる視認性の向上
- ▶ ・任意の変数を使用することで内容の把握の容易さと複合させたときの言語化の難易度を下げている
- ▶ ・ワンボタンで削除ができるようにした
- ▶ ・任意でサイズや構造を変更できる仕組みにした
- ▶ ・幾何学模様を作成するために必要な再帰性を重視した
- ▶ ・色を変色させることでループしている様子を視覚化

# 作品について

- ▶ ・ 下向き矢印押下でリセットできる
- ▶ ・ スペースキーでスタートし、始点はマウスのカーソルで任意で設定できる
- ▶ ・ 設定値を初期化することで再スタートしやすいようにした



# まとめ

- ▶ 本来はフラクタル図形と呼ばれる幾何学模様でも決まった方程式で作成することができるものを作成したいと思っていたが、作成するための知識がなかったのが断念したのが反省点である。
- ▶ フラクタル図形を作成するための土台は理解できたので機会があれば作成してみたいと思いました。