

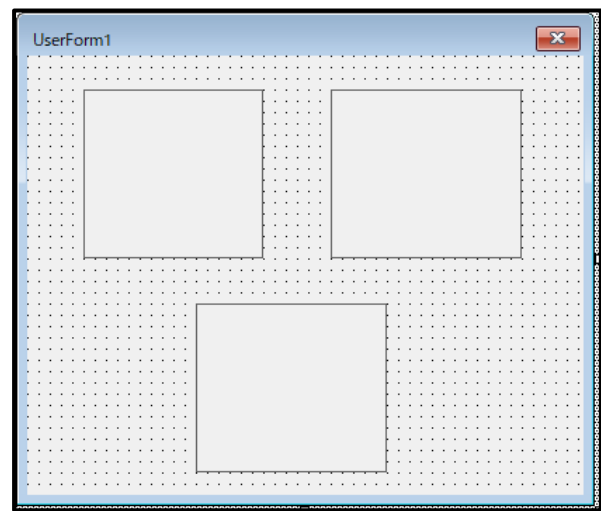
プログラミング演習⑥ マウスポインタを追跡させる

■概要

マウスポインタを動かして、キャラクターを追跡させるプログラムを作る

■作業手順

①下記のようにフォームを挿入し、イメージを追加する。



<構成>

イメージ × 3

<画像ファイル>

bg.gif

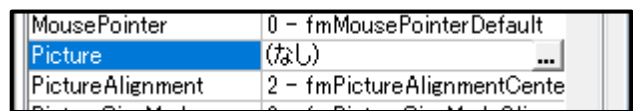
hiyokoR.gif

hiyokoL.gif

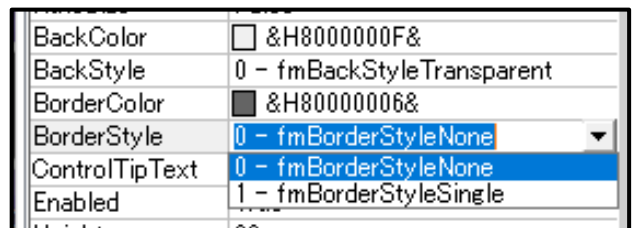
[圧縮ファイル](#)

②右下にあるプロパティを変更する。

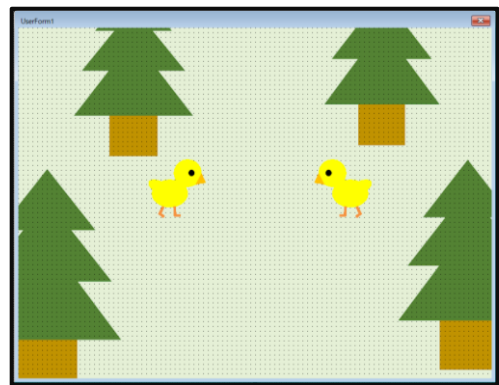
・ユーザーフォームの Picture を bg.gif、Image1 の Picture を hiyokoR.gif、Image2 の Picture を hiyokoL.gif にする。



・Image1～3 の BackStyle と BorderStyle を 0 にする。



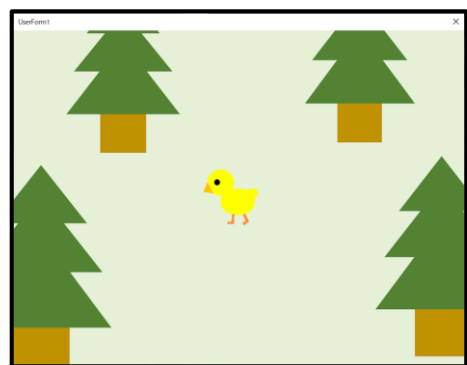
<設定後の状態>



```
Private Sub UserForm_MouseMove(ByVal Button As Integer,
ByVal Shift As Integer, ByVal X As Single, ByVal Y As
Single)
    Image1.Visible = False
    Image2.Visible = False
    Image3.Visible = True
    Image3.Picture = Image1.Picture
    If X > Image3.Left+50 Then
        Image3.Picture = Image1.Picture
        Image3.Left = Image3.Left + 1
    ElseIf X < Image3.Left+50 Then
        Image3.Picture = Image2.Picture
        Image3.Left = Image3.Left - 1
    Else
        Image3.Left = Image3.Left
    End If
    If Y > Image3.Top+50 Then
        Image3.Top = Image3.Top + 1
    ElseIf Y < Image3.Top+50 Then
        Image3.Top = Image3.Top - 1
    Else
        Image3.Top = Image3.Top
    End If
End Sub
```

②左記のコードを入力する

③実行して、ひよこがマウスポインタについてきているか確認する。



実行結果 <https://youtu.be/RMFr5AevOf0>

演習 ①ひよこの歩く速度が3倍になるようにプログラムを直せ。(ひよこの色を赤くしてもよい)
②ひよこが3匹追跡するプログラムを書け。(ひよこの色を黒くしたり、途中で三位一体の攻撃を繰り出してよい)