

## ピアノアプリ (ファイル名 : piano.html)

---

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<meta charset="utf-8">
<meta name="viewport" content="width=320, user-scalable=no">
<link rel="stylesheet" href="common.css" type="text/css" media="all">
</head>
<body>
<canvas id="cvs" width="320" height="320"></canvas>
<script type="text/javascript">
var cv = document.getElementById("cvs");
var ctx = cv.getContext("2d");
img = new Image();
img.onload = function() {
    ctx.drawImage(img, 0, 0, 320, 320);
};
img.src = "piano.png";
cv.addEventListener("touchstart", touchHandler, false);
var sound = [];
var filename = ["C3", "D3", "E3", "F3", "G3", "A3", "B3"];
for (i = 0; i < filename.length; i++) {
    sound[i+1] = new Audio("sound/"+filename[i]+".mp3");
}
function touchHandler(e) {
    x = e.touches[0].clientX;
    y = e.touches[0].clientY;
    if (x < 45)
        sound[1].play();
    else if (x < 90)
        sound[2].play();
    else if (x < 135)
        sound[3].play();
    else if (x < 180)
        sound[4].play();
    else if (x < 225)
        sound[5].play();
    else if (x < 270)
        sound[6].play();
    else
        sound[7].play();
    e.preventDefault();
}
</script>
</body>
</html>
```

全体の作業時間： 分 秒  
(動くようになるまでの時間)

**注意：赤文字部分以外はピアノアプリとまったく同一なので、再利用すること**

## 太鼓アプリ（ファイル名：taiko.html）

---

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<meta charset="utf-8">
<meta name="viewport" content="width=320, user-scalable=no">
<link rel="stylesheet" href="common.css" type="text/css" media="all">
</head>
<body>
<canvas id="cvs" width="320" height="320"></canvas>
<script type="text/javascript">
var cv = document.getElementById("cvs");
var ctx = cv.getContext("2d");
img = new Image();
img.onload = function() {
    ctx.drawImage(img, 0, 0, 320, 320);
};
img.src = "taiko.png";
cv.addEventListener("touchstart", touchHandler, false);
var sound = [];
var filename = ["don", "ka"];
for (i = 0; i < filename.length; i++) {
    sound[i+1] = new Audio("sound/"+filename[i]+".mp3");
}
function touchHandler(e) {
    x = e.touches[0].clientX;
    y = e.touches[0].clientY;
    if ((x - 160) * (x - 160) + (y - 160) * (y - 160) < 128 * 128)
        if ((x - 160) * (x - 160) + (y - 160) * (y - 160) < 96 * 96)
            sound[1].play();
        else
            sound[2].play();
    e.preventDefault();
}
</script>
</body>
</html>
```

点線内の入力時間：      分      秒