

注意：赤文字と枠内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

的当てゲームアプリ（ファイル名：matoate.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" src="base.js"></script>
<script type="text/javascript">
var cv = document.getElementById("cvs");
var ctx = cv.getContext("2d");
cv.addEventListener("touchend", touchUp, false);
cv.addEventListener("touchmove", dragged, false);
var vx = 0, vy = 0;
var a = 0, dt = 1;
var b1x = 50, b1y = 50, b2x = 270, b2y = 270;
myInterval = setInterval('timer()', 50);

function timer()
{
  clear();
  dx = vx * dt;
  b1x = b1x + dx;
  dv = a * dt;
  vy = vy + dv;
  dy = vy * dt;
  b1y = b1y + dy;
  drawBall(b1x, b1y, 5, "black");
  drawBall(b2x, b2y, 25, "red");
  if (Math.sqrt((b1x-b2x)**2+(b1y-b2y)**2)< 30){
    vx = vx * -1;
    vy = vy * -1;
  }
}
function touchUp(e)
{
  vx = 0.2 * (b1x - e.changedTouches[0].pageX);
  vy = 0.2 * (b1y - e.changedTouches[0].pageY);
  a = 0.5;
}
function dragged(e)
{
  drawLine(50, 50, e.touches[0].pageX, e.touches[0].pageY, 2, 0, 0, 0);
}
</script>
</body>
</html>
```

点線内の入力時間： 分 秒

**全体の作業時間： 分 秒
（動くようになるまでの時間）**