

# マウスの座標を利用(p10)

## プログラム

```
void setup() {  
  size(480, 240);  
}
```

setup()関数は、プログラムの実行時に、一回だけ実行されます。

```
void draw() {  
  ellipse(mouseX, mouseY, 80, 80);  
}
```

draw()関数は毎秒60回、実行されます。  
mouseXとmouseYは、マウスの座標が入る変数です。