

```

let centerX = 200; // 円の中心の X 座標
let centerY = 200; // 円の中心の Y 座標
let radius = 180; // 円の半径
let startAngle = 0; // スタート地点の角度
let angleStep = 0; // ここに角度を入力してね！
let currentAngle = startAngle; // 現在の角度
let count = 0; // 印の番号
let prevX, prevY; // 直前の印の座標
let startX, startY; // スタート地点の座標

function setup() {
  createCanvas(400, 400); //背景のサイズ 横・たて（数字を変えると背景の大きさが変わります）
  background(220); //背景の色 灰色（数字を変えると、背景の色が変わります）
  angleMode(DEGREES); //ここは触らない！

  // 半径 180 の円を描画（ここは触らない！）
  noFill(); //塗りつぶしをしない命令
  stroke(0); //線の色を指定しています。数字を変えると、色が変わります。
  circle(centerX, centerY, radius * 2); //円を描くプログラム
  drawMark(centerX, centerY); //中心に点を描くプログラム

  // 23 行目～27 行目 スタート地点に印を描く（ここは触らない！）
  startX = centerX + radius * cos(startAngle);
  startY = centerY + radius * sin(startAngle);
  drawMark(startX, startY, count);
  prevX = startX;
  prevY = startY;

  // 30 行目～35 行目 印をつける作業を繰り返す（ここは触らない！）
  while (currentAngle !== startAngle || count === 0) {
    currentAngle += angleStep;
    currentAngle %= 360;

    let markX = centerX + radius * cos(currentAngle);
    let markY = centerY + radius * sin(currentAngle);

    // 38 行目～41 行目 スタート地点に戻れない場合はエラーを表示して終了する命令（触らない！）
    if (currentAngle === startAngle && count !== 0) {
      console.log("Error: Cannot return to the starting point");
      noLoop();
      break;
    }
  }
}

```

```
//45 行目～49 行目  つけた印に、つけた順に番号をつけていく命令（触らない！）
count++;
drawMark(markX, markY, count);
connectMarks(prevX, prevY, markX, markY);
prevX = markX;
prevY = markY;
}

// 最後の印とスタート地点を直線で繋ぐ（ここは触らない！）
connectMarks(prevX, prevY, startX, startY);
}

//円周や点、直線の色設定（英語で色を変えてみてね！）
function drawMark(x, y, number) {
  fill('red');
  stroke('red');
  circle(x, y, 10);
  fill('black');
  stroke('black');
  text(number, x - 3, y + 4);
}

function connectMarks(x1, y1, x2, y2) {
  stroke('blue');
  line(x1, y1, x2, y2);
}
```