

データ設計：

- ・四つのバーの状態（色）を記録する
- ・そのための配列 `dots[4]` を用意する
- ・白を 0、黒を 1 として `dots[]` の各要素に記録する

動作設計：

- ・クリックした座標位置 x, y に対して、
- ・該当する `dots[n]` の n を求め、
- ・`dots[n]` の値が 0 だったら 1 に、1 だったら 0 に書き換える

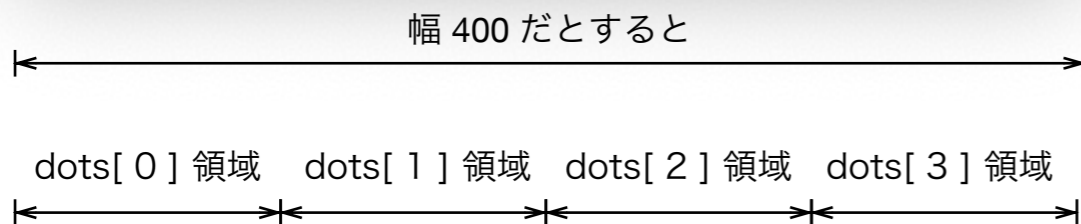
さてここ (バツ記号の中心) をクリックした場合の x, y から n を求めるのに、

```
for (n を 0 ~ 3 まで変化させつつ) {  
    if (x が  $n * 100$  から  $(n + 1) * 100$  の間にある) {  
        n を見つけた! ので反転処理 + 描画処理をしよう!  
    }  
}
```

のように作る人が例年出てきます。

でもそんなメンドクサイこと必要ですか？

たとえば x 座標位置が 232.44 だったとき、 n は 2 だと
ストレートに計算で出ますよね。。



このブロックは x 座標範囲
200~300 だね？