

リスト 8.2	「slSnow1.cpp」の「drawParticle()」ルーチン
---------	------------------------------------

```
void drawParticle(float dt)
{
    int i;
    glEnable(GL_POINT_SPRITE); //ポイント・スプライト有効
    glEnable(GL_TEXTURE_2D);  //テクスチャ・マッピング有効
    glEnable(GL_ALPHA_TEST);

    for(i = 0; i < num0; i++) p[countP + i].create(elapseTime2); //粒子の生成
    countP += num0;
    if(countP + num0 >= NUM_PARTICLE) countP = 0;

    for(i = 0; i < NUM_PARTICLE; i++)
    {
        //粒子の位置に相当するTerrainの高さを求める
        if(p[i].vPosition.x <= - sizeX / 2.0 || p[i].vPosition.x >= sizeX / 2.0
           || p[i].vPosition.z <= - sizeY / 2.0 || p[i].vPosition.z >= sizeY / 2.0)
        {
            p[i].inside = false; //領域外
        }
        else
        {
            p[i].inside = true;
            p[i].heightT = getHeightTerrain(p[i].vPosition.x, p[i].vPosition.z);
            p[i].show();
        }
        p[i].update(elapseTime2, dt);
        p[i].vAccel.x = accelX;
    }
    glDisable(GL_ALPHA_TEST);
    glDisable(GL_POINT_SPRITE);
    glDisable(GL_TEXTURE_2D);
}
```