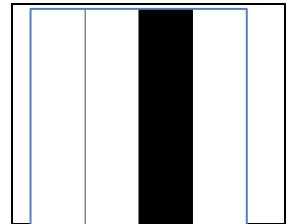


2019 年度情報メディア基盤ユニット

4 月 26 日分課題

授業関連資料は <http://www.sato-lab.jp/imfu> からダウンロード出来ます。授業中に配布したプリントに誤りを見つけた際には、修正版をのせてあります。問 3 以降は、できたら先生か TA の人に確認をしてもらって下さい。実行例には <http://www.sato-lab.jp/imfu/ex/index.html> からアクセスできます。

1. 【自己確認】 サンプル 3-2,3-3,3-6,3-9 のプログラムを実行して見て下さい。また、下の画像の、これらのうちどれを実行した際に表示されるものでしょうか？



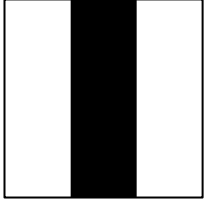
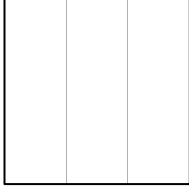
2. 変数 x の値が 5, 変数 y の値が 6 の時に、以下の論理式の値(true か false)を求めよ。

$x > 6$		$x \neq y$	
$x < y$		$y \leq x$	
$!(x > 6)$		$(x == 6 \ \&\& \ x == 5)$	
$(x == 6 \ \ x == 5)$		$(x > -1 \ \&\& \ y < 10)$	
$5 < x \ \&\& \ x < 6$		$!(x \leq 5 \ \&\& \ x < 6)$	

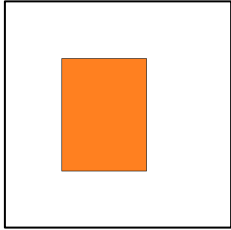
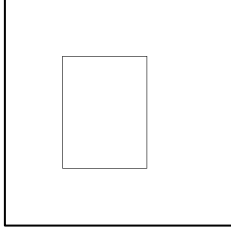
3. 次のプログラムは、マウスカーソルがウインドウ上半部分にあるときには、ウインドウ下半分を黒色に、マウスカーソルがウインドウ下半部分にあるときには、ウインドウ上半分を黒色になるようなプログラムである。空欄を埋めて、プログラムを完成させよ。

プログラム	表示
<pre>void setup(){ size(400,400); } void draw(){ background(255); fill(0); if(mouseY < height/2){ rect(_____,_____,_____,_____); }else{ rect(_____,_____,_____,_____); } }</pre>	<div style="text-align: center;"> <p>マウスカーソルが上半部分にあるとき</p> <p>マウスカーソルが下半部分にあるとき</p> </div>

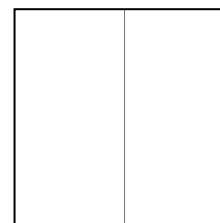
4. 次のプログラムは、ウインドウ上に2本の線を表示し、マウスカーソルが中央の帯の部分にいる場合には、その帯の内部を塗りつぶし、そうでないときには、塗りつぶさないプログラムである。空欄を埋めて、プログラムを完成させよ。

プログラム	表示
<pre>void setup(){ size(600,600); } void draw(){ background(255); stroke(0); line(width/3,0,width/3,height); line(2*width/3,0,2*width/3,height); if(_____) { fill(____); rect(____,____,____,____); } }</pre>	<p data-bbox="1198 409 1262 439">表示</p>  <p data-bbox="1002 656 1457 685">マウスカーソルが中央の帯にあるとき</p>  <p data-bbox="1002 925 1457 954">マウスカーソルが中央の帯にないとき</p>

5. 次のプログラムは、ウインドウの中央の長方形内にマウスカーソルがいる場合には、長方形内部を塗りつぶし、そうでないときには、長方形内部を塗りつぶさない（白色で塗りつぶす）プログラムである。空欄を埋めて、プログラムを完成させよ。

プログラム	表示
<pre>int xLeft = 100; // 長方形の左上のX座標値 int yTop = 100; // 長方形の左上のY座標値 int w = 150; // 長方形の幅 int h = 200; // 長方形の高さ void setup(){ size(400,400); } void draw(){ background(255); stroke(0); if(_____) { // この条件式はちょっと複雑 fill(255,128,32); } else { noFill(); } rect(____,____,____,____); }</pre>	<p data-bbox="1190 1223 1254 1252">表示</p>  <p data-bbox="1007 1512 1445 1541">マウスカーソルが長方形にあるとき</p>  <p data-bbox="1007 1825 1445 1854">マウスカーソルが長方形にないとき</p>

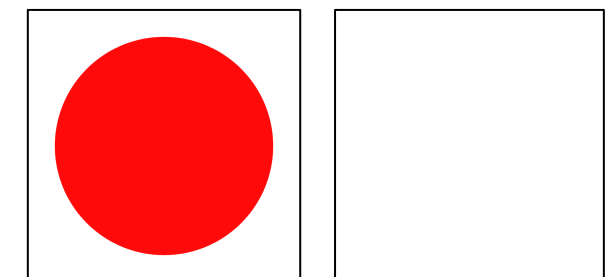
6. 【目コピ問題】直線がウインドウの左から右に向かって移動するようなプログラムを作れ。なお、直線が一番右側に到達したら、再び一番左側から右方向に移動するようにすること。詳しくは、web ページ上の実行例（http://www.sato-lab.jp/imfu/ex/e0_3_06/index.html）を見て下さい。



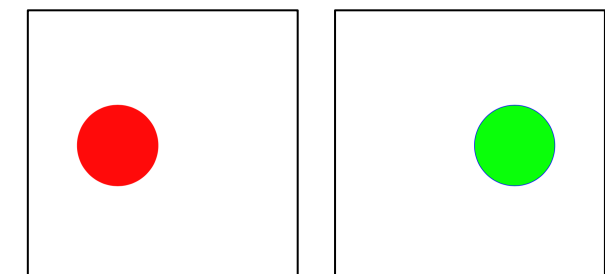
7. http://www.sato-lab.jp/imfu/ex/ex03_07/index.html にのっているプログラムと同じ動作をするプログラムを作る演習問題を出題することにした。どのような問題文とするのが良いか？各自問題文を作成せよ。また、解答のプログラムを作成せよ。



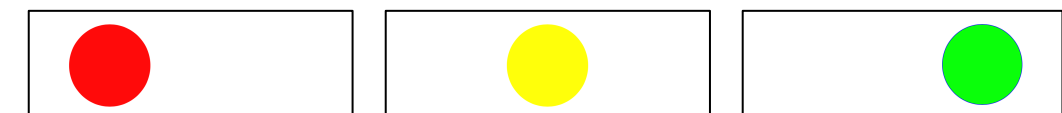
8. 一定の時間間隔で点滅する円がウインドウの中心に表示されるようなプログラムを作成して下さい。



9. 問 8 のプログラムに修正を加えて、点滅する赤色の円と緑色の円が交互に表示されるようなプログラムを作成して下さい。



10. 問 8 のプログラムに修正を加えて、点滅する赤色、黄色、緑色の円が順番に表示されるようなプログラムを作成して下さい。



11. コメントのサンプルのように、プログラム A とプログラム B にコメントを入れて下さい。コメントは、プログラムのソースコード内に、そのソースコードを読む人のために書かれた覚え書き注釈のことです。コメントとして書く内容には、次の 3 つのものがああります。

- (ア) 命令文や変数に関する説明
- (イ) ソースコードに関するまとめ

(ウ) ソースコードの処理内容の意図

(ア) では、その変数がどのような用途で利用されるかや、その命令文で何をやろうとしているかなどを書きます。命令文の説明では、説明の繰り返しとなってしまう場合がありますが、そのような時には、コメントは必要ないと思います。例えば、「y = y+1;」という命令文に「変数 y の値を 1 増やす」というコメントを入れても、そんなこと言われなくてもわかると思ってしまうますが、「表示位置を変更する」などと書いてあれば、もう少し役立ちそうに見えます。(イ) と

(ウ) では、なぜこの処理方法を選んだのかや、なぜその判断が正しいのかなどを書くと、価値の高いコメントになると思います。コメントに書く内容が上手く思い浮かばない時には、往々にして自分自身で処理内容を良く理解していないことがあります。コメントを書くという行為は、自分自身でのプログラムの理解度のバロメータとなっていると思います。

この問題中のコメントのサンプルは、“説明の繰り返し”となっている部分があるので、あまり良いサンプルとなっていないと思います。例えば、 の部分は Processing のプログラムを書いているときには当たり前の“説明の繰り返し”となっています。 の部分は意味のあるコメントになっていると思います。

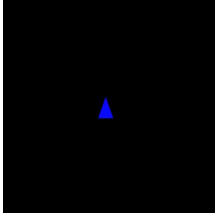
コメントのサンプル	
<pre>int y; void setup(){ size(200,400); y = 0; } void draw(){ background(255); stroke(0); line(0,y,width,y); y = y+1; if(y >= height){ y = 0; } }</pre>	<pre>// <u>描画する線分の両端の y 座標</u> // <u>初期設定に関わる処理を行う関数 setup</u> // <u>横 200、縦 400 のウインドウを表示</u> // 表示する線分の y 座標の初期値を 0 にする // // // <u>表示を行う関数 draw</u> // <u>白色で背景を塗りつぶす</u> // <u>線の描画色を黒色とする</u> // 高さ y の位置に水平な線を描画する // <u>表示位置を下げる</u> // <u>線分の描画位置がウインドウの下からはみ出た</u> // <u>ら、</u> // <u>線分の描画位置をウインドウの先頭に移動する</u> //</pre>
プログラム A	
<pre>int x;</pre>	<pre>//(1) //(2)</pre>

<pre>void setup(){ size(400,200); x = 0; } void draw(){ background(255); stroke(0); line(x,0,x,height); x = x+1; if(x >= width){ x = 0; } }</pre>	<pre>//(3) //(4) //(5) //(6) //(7) //(8) //(9) //(a) //(b) //(c) //(d) //(e) //(f) //(g)</pre>
プログラム B	
<pre>float x; float dx; int side; void setup(){ size(400,200); x = 0; side = 50; dx = 0.5; } void draw(){ background(255); stroke(255,10,10); fill(255,10,10); rect(x,0,side,height); x = x+dx; if(x < 0){ x = 0; dx = 0.5; } }</pre>	<pre>//(1) //(2) //(3) //(4) //(5) //(6) //(7) //(8) //(9) //(a) //(b) //(c) //(d) //(e) //(f) //(g) //(h) //(i) //(j) //(k)</pre>

<code>}else if((x+side</code>	<code>//(l)</code>
<code>>= (width-1)){</code>	<code>//(m)</code>
<code> x = (width-1)-side;</code>	<code>//(n)</code>
<code> dx = -0.5;</code>	<code>//(o)</code>
<code> }</code>	<code>//(p)</code>
<code>}</code>	<code>//(q)</code>

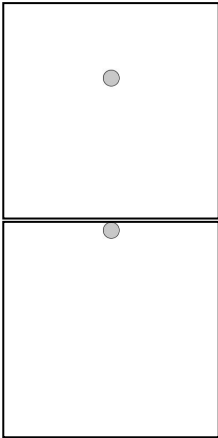
プログラム中の赤字の部分は印刷の都合で折り返した所です。

12. システム変数 `mouseX`, `mouseY` と三角形を描く `triangle` 命令 (関数) を使用して、3 点 `(mouseX, mouseY-20)`, `(mouseX-14, mouseY+20)`, `(mouseX+14, mouseY+20)` を頂点する、三角形を表示するプログラムを作成せよ。

プログラム	表示
<pre>void setup(){ size(400,400); } void draw(){ background(0); noStroke(); fill(10,10,255); triangle(_____,_____,_____,_____,_____,_____); }</pre>	

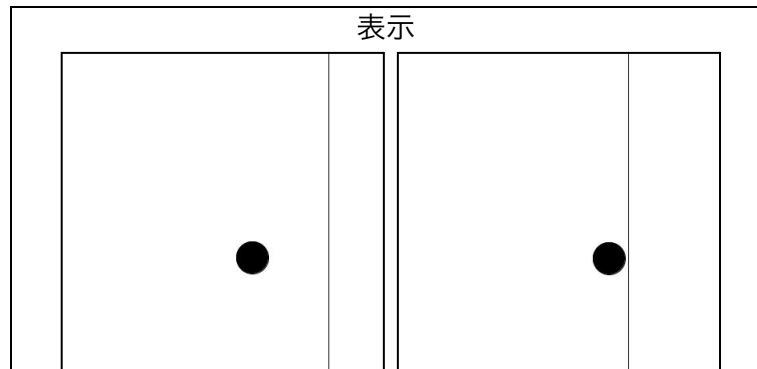
13. 問 12 のプログラムに「マウスボタンを押したときに、三角形の頂点 `(mouseX, mouseY-20)` から、真上に黄色の線分を表示する」という変更を加えたプログラムを作成せよ。

14. システム変数 `mouseY` を使用して、マウスカーソルと同じ高さに円を表示するプログラムを作れ。ただし、円の一部がウィンドウ外に出ってしまう場合は、それ以上移動しないようにすること。詳しくは、web ページ上の実行例を見て下さい。

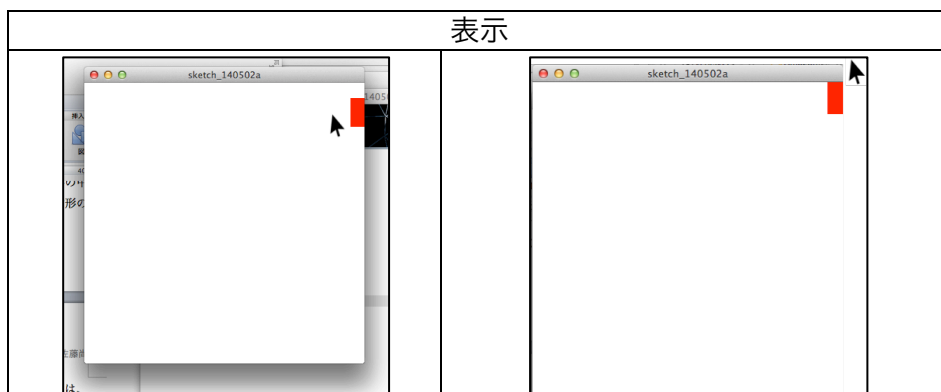
プログラム	表示
<pre>int y; // 円の中心のY座標 int r=15; // 円の半径 void setup(){ size(400,400); } void draw(){ background(255); fill(200); y = mouseY; if(_____) { y = r; } else if(_____) { y = _____; } ellipse(_____,_____,_____,_____); }</pre>	



15. 【目コピ問題】 マウスカーソルの位置に円を表示し、この円と直線がぶつかった場合には、移動方向が変化するようにプログラムを作成せよ。なお、直線がウィンドウの端に到達した場合にも、移動方向が変化するものとする。詳しくは、web ページ上の実行例を見て下さい。

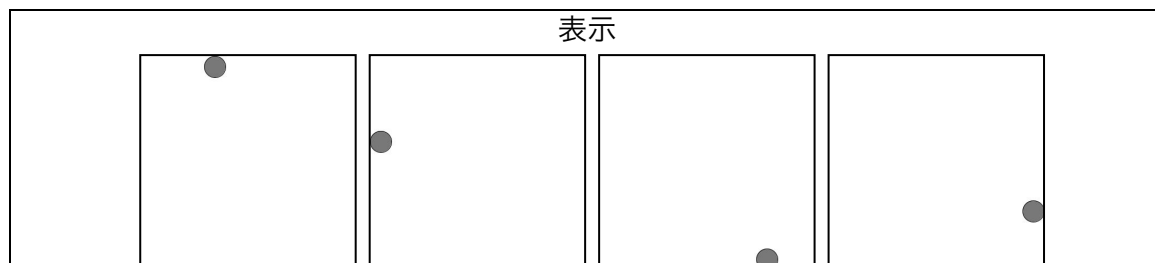


16. 【目コピ問題】 システム変数 `mouseY` を使用して、マウスカーソルの Y 座標が長方形の中心となるように、ウィンドウの右隅に長方形を表示するプログラムを作れ。ただし、長方形の一部がウィンドウ外に出てしまう場合は、それ以上移動しないようにすること。詳しくは、web ページ上の実行例を見て下さい。



17. 【目コピ問題】 問 13 のプログラムにウィンドウの上方から赤色の円が落ちてくるような処理を付け加えること。さらに、赤色の円と黄色の線分との接触判定を行う処理を付け加えること。接触している判定した場合には、赤色の円の位置をウィンドウ最上部に移動させ、再び下方向に移動するようにすること。また、直線と円の接触回数をカウントし、`println` を利用して、接触が判定されるたびに、その値を表示すること。なお、赤色の円の出現位置をランダムにすると、ちょっぴりゲーム風になります。

18. 【目コピ問題、ちょっと難しいかも】 ウィンドウの外枠に接しながら、反時計回りで円が移動するようなプログラムを作成せよ。



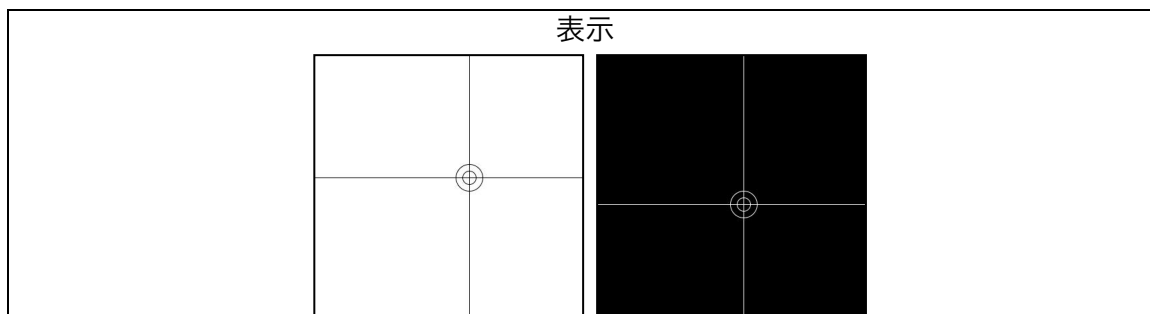
宿題

宿題はレポートとして5月10日（金）の授業の時に、提出して下さい。提出するレポートの表紙には、科目名、学籍番号、氏名、提出日、提出先（担当の先生の名前）レポート内容の概要を記載して下さい。

- 以下の単語（アルファベットなどの並び）において Processing 言語で変数として用いることの出来るかどうかを判定して下さい。変数として用いることの出来ない場合には、その理由も述べて下さい。

単語	○ or ×	理由
int3		
sixth_week		
areYouAHardCoreGamer?		
Happy-newyear		
2nd_floor		
for		
for4		
kait.jp		
user@hostname		
user_hostname		

- マウスカーソルを通るような垂直な線分と水平な線分を表示するプログラムを作成せよ。詳しくは、web ページ上の実行例 (http://www.sato-lab.jp/imfu/hw/hw03_02/index.html) を見て下さい。
- マウスカーソルの位置を中心に2つの円と十字を表示し、マウスボタンを押したときに、色が反転するようなプログラムを作成せよ。詳しくは、web ページ上の実行例 (http://www.sato-lab.jp/imfu/hw/hw03_03/index.html) を見て下さい。



- 問8のように、プログラムにコメントを入れよ。

int x;	//
--------	----

```

//
void setup(){
  size(400,100);
  x = width-1;
}
//
void draw(){
  background(255);
  stroke(0);
  line(x,0,x,height);
  x = x-1;
  if(x < 0){
    x = width-1;
  }
}
//

```

5. 以下のプログラムを実行した時に、変数の値がどのように変化するかを表に書き入れて下さい。
各 Step に到達した時点での変数の値を記入して下さい。

<pre> int i,j,k,l; i = 10; j = 25; k = 0; l = 0; // Step 1 k = 2 * i; // Step 2 l = 2 * i + j + k; //Step 3 i = i + 1; j = 2 * j; // Step 4 l = i; i = j; j = l; // Step 5 </pre>		i	j	k	l
	Step 1	10			0
	Step 2				
	Step 3				
	Step 4				
	Step 5				

5月10日（金）分事前学習課題

連休のために通常とは少し出題曜日が変わりますが、5月10日（金）分の事前学習課題です。

1. 次の URL にアクセスして指定されたビデオの視聴とアンケートに回答して下さい。学籍番号によって見
てもらうビデオが異なっています。グループは前回と同じものとなっています。忘れてしまった人は
<http://www.sato-lab.jp/imfu> に記載してありますので、確認して下さい。アンケート結果は授業用 e-
learning 教材作成の際など参考にします。ビデオは youtube 上にあるので、家などからアクセスして
下さい。

URL: <http://bit.ly/KAITAV190424>

