

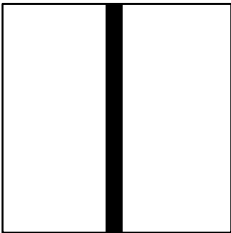
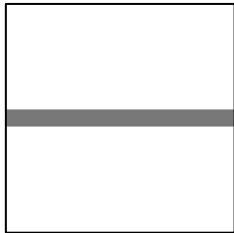
情報メディア基盤ユニット 4月23日分クイズ

情報メディア学科 佐藤尚、黒川真毅

1. 変数 x の値が 5、変数 y の値が 6 のとき、次の論理式の値 (true または false) を求めよ。

論理式	その値	論理式	その値
$x > 6$		$(x > -1 \ \&\& \ y < 10)$	
$y == 5$		$y < y$	
$x == y$		$x != 5$	
$y <= 6$		$(x > -1 \ \ y < 5)$	
$!(x < 5)$		$(x != y) \ \&\& \ (y > 5)$	
$(x == 6) \ \&\& \ (x < y)$		$!((x > -1 \ \ y < 10))$	
$(x == 6) \ \ (x == 5)$		$(x > -1 \ \ y < 10)$	
$(0 < x \ \&\& \ x < 10)$		$(6 <= y \ \&\& \ y < 10)$	
$2 * x > y$		$(2 * x - 4) > y$	

2. 下のプログラムは、マウスボタンの状態により表示が変わるものの一部である。空欄を埋めて、プログラムを完成させよ。

未完成プログラム	マウスボタンが 押されていないとき	マウスボタンが 押されているとき
<pre>int w = 30; //表示する棒の幅を決める変数 void setup(){ size(400,400); } void draw(){ background(255); noStroke(); if(mousePressed == true){ fill(_____); rect(_____, _____, _____, w); }else{ _____; _____; } }</pre>		

3. http://www.sato-lab.jp/imfu2013/quiz/quiz03_03/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。