
プログラミング演習 発表会

中村, 橋本, 小松, 渡辺

発表会 日程

- 7月17日と22日
 - 7/17の13:00-16:10が三組の教室右or左半分, 16:20-19:30が四組の教室右or左半分
 - 7/22の13:00-16:10が三組の教室左or右半分, 16:20-19:30が四組の教室左or右半分
- 場所: いつもの教室 206
- 進め方
 - 13時～13時半の間にファイルをレポート提出用フォルダにいつものようにアップロード
 - その場で決めた順番に教卓のPCから発表を行う
 - 発表時間は90秒を厳守
- 他の組の発表を見たい場合は206へ
 - 部屋のスペースに制限があるので Ust を予定

レギュレーション

- 発表内容はProcessingによる現実世界の模倣
(例) ドアや信号機, エレベータやボールペン, 内臓, 楽器,
動物や昆虫, 微生物など生物の動きの模倣
 - 何かしらの動き(アニメーション)があること
 - マウス及びキーボード入力に対して何らかの反応をする事
 - 3Dでなくてよい
- 組・番号, 名前, 何の模倣か, こだわりポイントは何かを発表すること
- 発表時間は1人90秒(厳守 & 強制終了)
 - Processingが起動完了してから発表開始

具体例

- 信号機の模倣：信号が赤の状態では歩行者用ボタンを押すと「おまちください」と表示され、信号が赤から青に変化する（青になると、音楽が流れるなどの工夫も）
- 扇風機の模倣：スイッチを押すと扇風機のファンが回り始め、スイッチを再度押すとファンが停止する
- しゃっくりが出るときの内臓の動きの模倣
- DJ機材や、ギター、トランペットなどの動きや音の模倣
- ミジンコの動きや、バッタの動きの模倣
 - リアルなものでもOKだし、ただの幾何学図形が生き物のように感じられるようにしてみてもOK（アニメシー知覚）
- 社会的な何らかの動きの模倣（シミュレーション）
 - 人の動きのシミュレーションなどなど

採点基準(案)

- 「配列」「繰り返し」「条件分岐」「関数」の4つの要素を使用する(各4点で、合計16点とする)
 - なお、その箇所が作成したスケッチのどこにあるのかをプログラム中のコメントで説明する事(説明がない場合は×)
- プログラム中のコメントでコードの解説を行う(4点)
 - それぞれの部分の挙動をコメントで説明する
- 「オリジナリティ」:かぶったネタの数で算出(5点)
 - 1人なら5点, 2人なら4点, 3人なら3点, 4人なら2点, 5人以上なら1点とする
- 何の模倣か, 拘りポイントは何かに関する説明(5点)
 - 説明がなければ当然0点