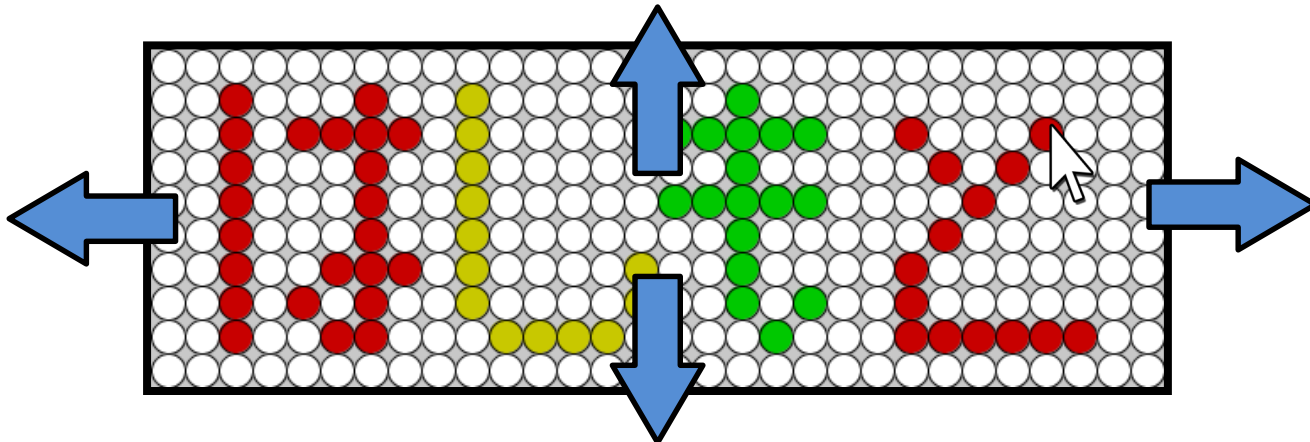


プログラミング演習I (第12回) 課題

• 基本① スケッチ名 : keijibanXY

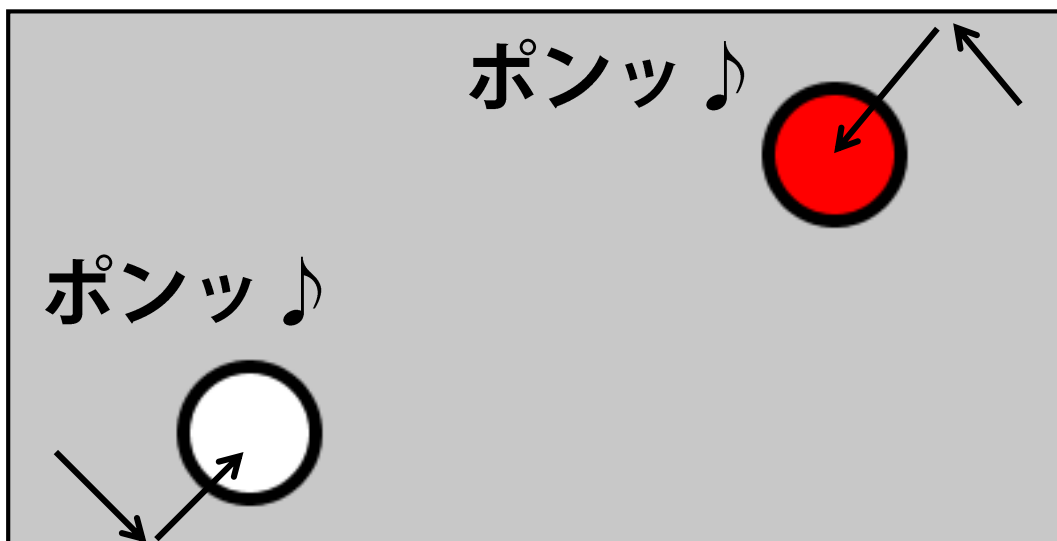
- 第11回で作成したkeijibanYを改良して直径20の円を横に40個、縦に15個敷き詰めた電光掲示板を作成し
 - 上ボタンを押したら上方向に自動スクロール
 - 下ボタンを押したら下方向に自動スクロール
 - 左ボタンを押したら左方向に自動スクロール
 - 右ボタンを押したら右方向に自動スクロール
 - 上下左右以外のボタンが押されたらスクロール停止するプログラムを作成せよ(上端下端左端右端は逆から出てくるようにせよ)
- なお, drawのたびにスクロールするやり方でよいがスクロール速度については採点者が判断可能なレベルとせよ



プログラミング演習I (第12回) 課題

• 基本② スケッチ名 : bound2

- 画面内を2つの円(一方は白色, 他方は赤色)が移動し、壁に当たると跳ね返るプログラムを作成せよ。なお、壁に当たった時に効果音が鳴るようにせよ。

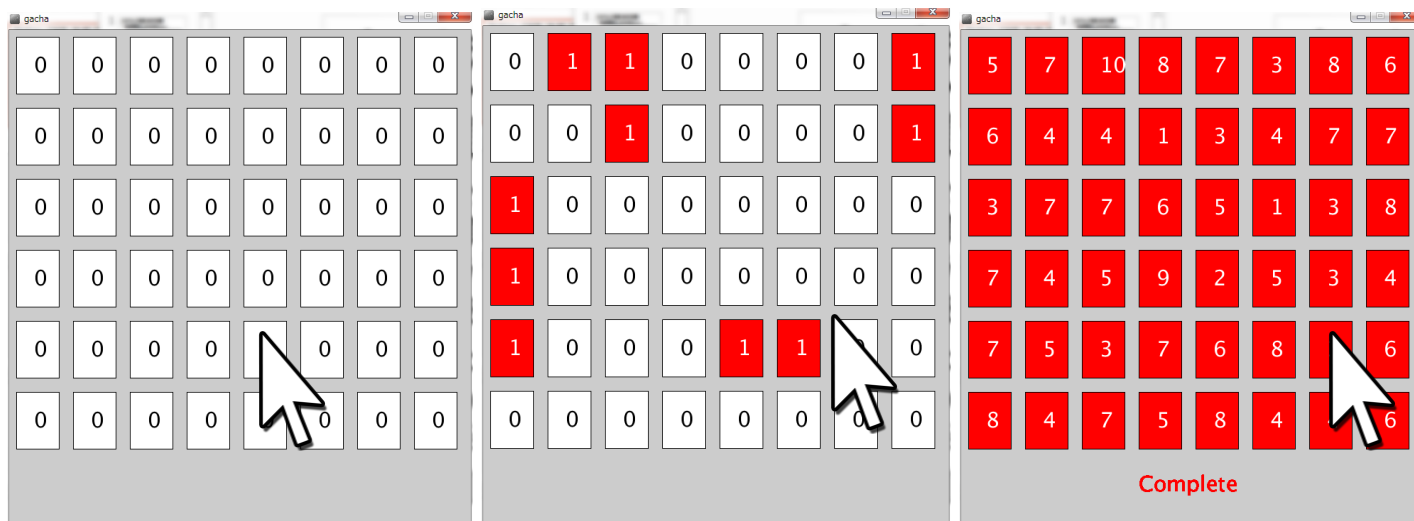


2つの円で効果音は同じでOK。余裕のある人は効果音を2つ使ってみよう。

プログラミング演習I (第12回) 課題

• 基本③ スケッチ名 : compgacha48

- クリックする度にクリックする度に48種類のカードの中からランダムに10枚選ばれ, 選ばれた枚数が加算されるプログラムを作成せよ
- それぞれのカードが選ばれた枚数を表示せよ
- 1枚以上になったカードは赤色になるようにせよ
- また, すべてのカードが1枚以上になったら, 「Complete」と表示し, 楽しい音を鳴らせ



プログラミング演習I (第12回) 課題

• 基本④ スケッチ名 : Gomoku

- 縦横11本の線が入った五目並べの盤面を作り、その格子の近くでマウスのクリックすることによって、白や黒のコマをおくことができるプログラムを作成せよ。
- ただし、コマは自動で交互に打てるようにすること。
- すでにコマが置かれている場所は置けないようにすること。
- 余裕がある人は、勝敗の判定までやってみよう！

