

今後について



- 2020/10/26
 - 質問回答のための回とします（13時までに宿題は提出してね！）
 - 203・206教室を確保しましたので質問は主に対面でお受けします！
- 2020/11/09～
 - 対面で実施します（203, 206, 310, 311, 312）
- 2020/11/23（重要）
 - フィジカルコンピューティングのキットを配布しますので、カバンを忘れずに！
- 2020/11/30
 - フィジカルコンピューティング（小林先生）
- 月1限または月2限にEnglish IB（リアルタイム型のオンライン授業）を中野キャンパスで受講したい学生用に、515・516を取っていますので活用ください

中間課題について



- 締め切り： 2020/11/9（月）13:00厳守
- 提出場所： Google Drive
- 以下の課題を作成せよ（各15点）
 1. 「クラス」までを習得した学生向けに，クラスにまつわる課題を作成せよ（15点）
 2. 「クラス」を用いて現実世界の模倣をせよ（15点）

クラスにまつわる課題作成



- クラスを学んだ学生向けの課題を作ってください（15点）
 - 課題の説明はPDF形式で提出してください
 - できるだけ詳しく，図などを用いながら課題を解く学生が誤解しないように意識しつつ，スライド形式で作成して下さい（課題の意味が分からないもの，伝わらないものは大幅減点されています）
 - 課題の解答プログラム（フォルダ）も提出してください
 - プログラム内に適切にコメントを書き入れることで，理解を促すようにして下さい（プログラムの読みやすさも意識しましょう！）
 - 課題として部分的なプログラムを配布するようなもの場合は，そのプログラムもサンプルとして用意し提出してください
 - 継承は使っても，使わなくてもよいものとしします
 - 提出先としては，Google Driveを用意します
- なお，オリジナリティを重視する
 - ウェブ検索して課題とProcessingのプログラムがセットであるようなものを発見した場合は採点対象としない
 - 書籍など参考にした情報があれば引用すること

クラスを使い現実世界の模倣

明治大学総合数理学部
先端メディアサイエンス学科
中村研究室



- クラスを用いて現実世界の模倣をせよ (15点)
 - 現実世界における様々なモノの動きを, プログラムにより模倣し, プログラム一式 (pdeの入ったフォルダー式) を提出せよ
 - そのモノの動きは, 勝手に動くものであっても, ユーザの操作により対話的に動くようなものであってもどちらでもよい.
 - 必ずクラスを用いてプログラムし, `setup()` や `draw()`, `mousePressed()` 内のプログラムの行数は最小限にすること (それぞれ10行以下になるよう工夫してみてください)
 - また, プログラムを組むときには, 他人から見て理解しやすいかということを意識してみてください! (リーダブルコードなど是非読んでみましょう!)
 - また, そのプログラムの解説 (何の模倣で, どういった挙動をし, どういった工夫をしたのか) をA4用紙1ページ程度で記述し, PDF形式で提出せよ
 - 提出先としては, Google Driveを用意します
- なお, 成果物はオリジナリティを重視する
 - 書籍など参考にした情報があれば引用すること