

# 課題の提出方法

---

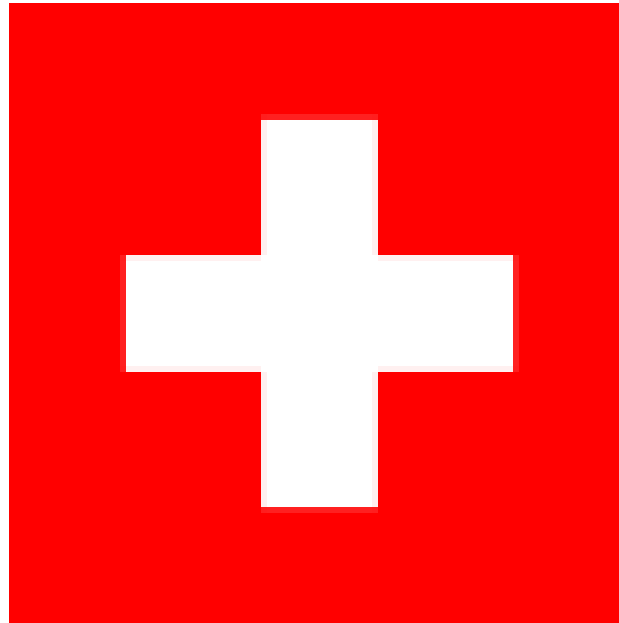
- プログラムの冒頭にコメントを必ず書くこと！
  - プログラム名とその目的（日本語でも英語でもOK）
  - プログラムの作成日（例： 2020/06/22）
  - プログラムの作成者（年-組-番号-名前）
  - 追加で他の情報を記載してもOK

```
// Olympic.pde
// Draw the Olympic rings
// 2020/06/22
// 1-3-99 Satoshi Nakamura
background( 255, 255, 255 );
fill( 255, 0, 0 );
:
```

# プログラミング演習(1) 課題

---

- 基本課題① スケッチ名: **basic\_FlagCH**
  - 500x500のウィンドウを作成し, 下記に示すようなスイスの国旗を描画せよ



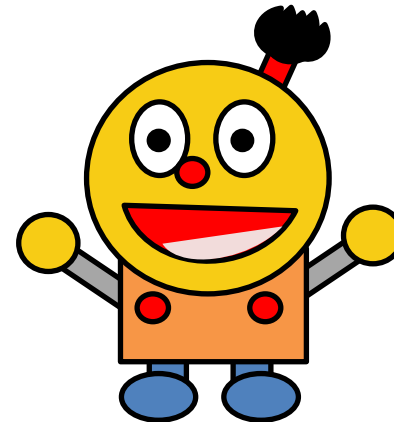
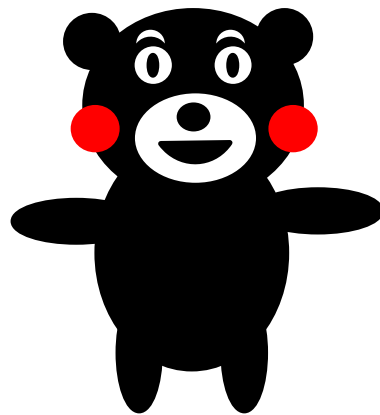
# プログラミング演習(1) 課題

---

- 基本課題② スケッチ名: **basic\_Character**

- 500x500のウィンドウを作成し、その中に好きなキャラクターの絵をProcessingで描画しよう！

- なお, キャラクタには手、足、頭、目があるようにせよ
- 今後の課題で使う可能性があるため, キャラクタは残しておけ



# プログラミング演習(1) 課題

---

- **発展課題①** スケッチ名: advanced\_FlagZA

- 600x400のウィンドウを作成し, 南アフリカ共和国の国旗を描け
- どのような順序でどう色を設定し, どんな図形を描いたらよいだろうか?

