

## CS第1 課題1

## レポート課題1

## 四則演算でアニメーション

## レポート内容 (数字は配点)

1. 作成したアニメーションプログラム anime.rb の使い方の説明. (5)
2. 作成したアニメーションプログラムの計算の仕組みの説明. (5)  
工夫した点も書くこと(これは別途加点項目となるので重要).

**注)** 採点者は授業の説明などは知らないし、**プログラムは読まない**、という仮定のもとに書くこと. Ruby 言語の説明は不要.  
付録: アニメーションプログラムを印刷したもの. (5)

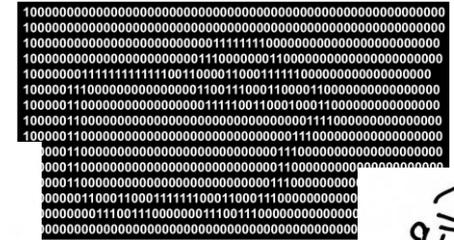
採点基準(満点 15) レポート点数 (15) + 工夫 (~ 10 ← 加点)

×切 次回, 授業前に提出(9:30分まで). **×切を過ぎると受け取らない**場合もある. なお事前提出(※)も可能.

※担当教員のシラバス参照



ちよいと苦しい



ひつじさん



ドンマイ

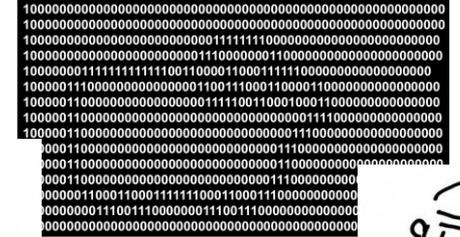
# CS第1 課題1

## レポート課題1

### 四則演算でアニメーション

#### アニメーションプログラムの**要求仕様**

1. ファイル名は anime.rb とすること.
2. 動きがあること.
2. 「計算」を使うこと.
  - 演算は四則演算程度
  - 繰り返し文, 条件分岐文もOK
3. おもしろいこと. ← これはオマケ



ちよいと苦しい



!boop

要求仕様 ↔ プログラムに要求される条件

# アニメーション・コンテスト

採点者はソースコードは読まない

なんだってえ！  
俺の力作を見てくれ～！！

よろしい，見てあげましょう



応募者は以下にメールで送って下さい：

- ・ 件名＝学籍番号（もしくは氏名）
- ・ プログラムは添付で
- ・ TAの主観で審査 ⇒ 上位には豪華賞品！



# CS第1 課題1

## アニメーションプログラムの例

```
# smile.rb
# 出力: スマイルマーク

d1 = 10000000000000000000000000000000
d2 = 1000000000011000001100000000000
...
t = 0
while t < 29
  puts(d1)
  puts(d2)
  ...
  puts()
  sleep(0.1)
} 画面に出す部分

  d1 = d1 / 10
  d2 = d2 / 10
```

## ステップ2: 動かす

```
  d3 = d3 / 10
  d4 = d4 / 10
  d5 = d5 / 10
  d6 = d6 / 10
  d7 = d7 / 10
  d8 = d8 / 10
  d9 = d9 / 10
  d10 = d10 / 10

  t = t + 1
end
```

あとは各自で工夫  
して下さい