

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： 2022/04/18）
 - 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
 - 記載がないと採点できません！！

```
// Olympic.pde
// Draw the Olympic rings
// 2022/04/18
// 1-3-99 Satoshi Nakamura
background( 255, 255, 255 );
fill( 255, 0, 0 );
:
```

課題の評価

- 基本課題は、講義中の指定時間までに提出必須
 - それ以降の提出は採点対象外となります
- 発展課題は、講義中の指定時間までに提出したものを100%として、指定時間以降、次回の講義開始までに提出されたものを50%として評価
 - なので、発展課題ができていなくても、次回までに提出したら50%分は点が付きます！
 - 他人に見せない！見せてもらわないように！
 - 基本課題を優先するため、発展課題はTAへ質問不可です

プログラミング演習(1) 課題

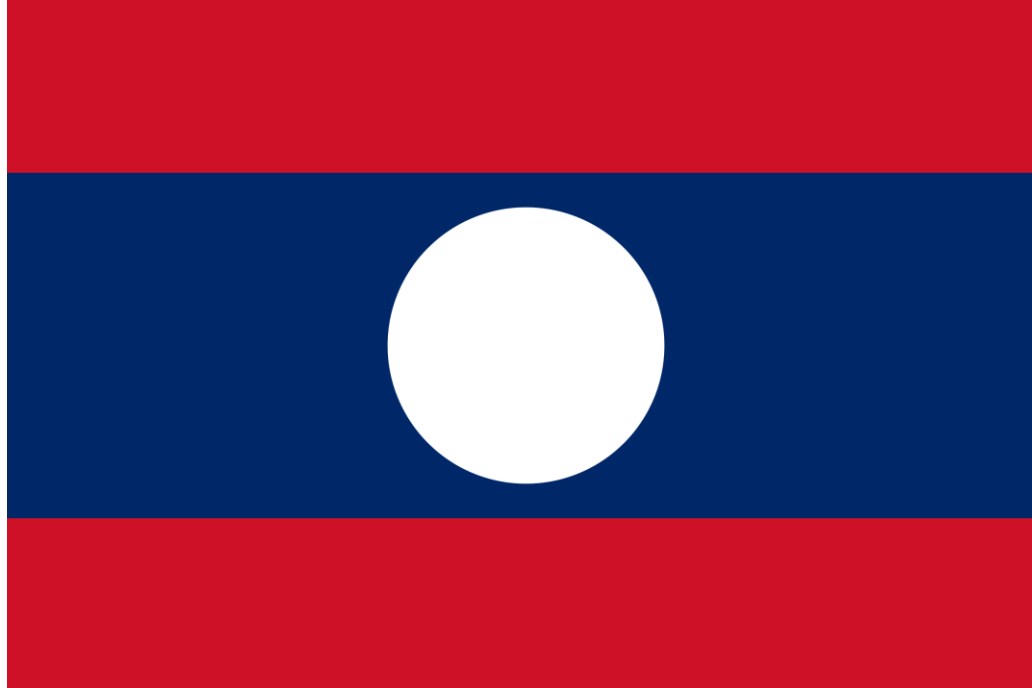
- **基本課題①** スケッチ名: basic_FlagIndonesia
 - 600x400のウィンドウを作成し, 下記に示すようなインドネシアの国旗を描画せよ (描画においては、黒枠の線は不要)
 - 赤は勇気と情熱を、白は真実と聖なる心をあらわす



プログラミング演習(1) 課題

- **基本課題②** スケッチ名: basic_FlagLaos

- 600x400のウィンドウを作成し, 下記に示すようなラオスの国旗を描画せよ
 - 赤、青、白の3色からなります (赤色は自由と独立の為に流された尊い血の犠牲を、青色は国家の繁栄とメコン河を、白い円は平和と輝かしい未来の展望を象徴する)

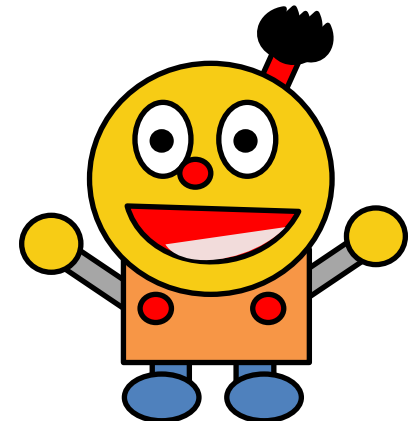
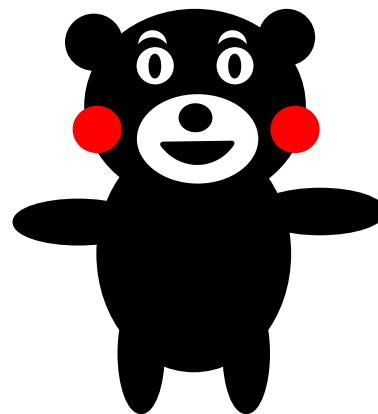


プログラミング演習(1) 課題

• 基本課題③ 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、キャラクターには手、足、頭、目があるようにせよ（後に動かしたりします）
- 目の数はいくつでもよいですが、黒目がある方がよいです
- 今後の課題で使う可能性があるため、キャラクターは残しておけ



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?

