

# 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： 2025/04/21）
  - 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
// 2025/04/21
// 1-3-99 Satoshi Nakamura
void setup(){
  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

---

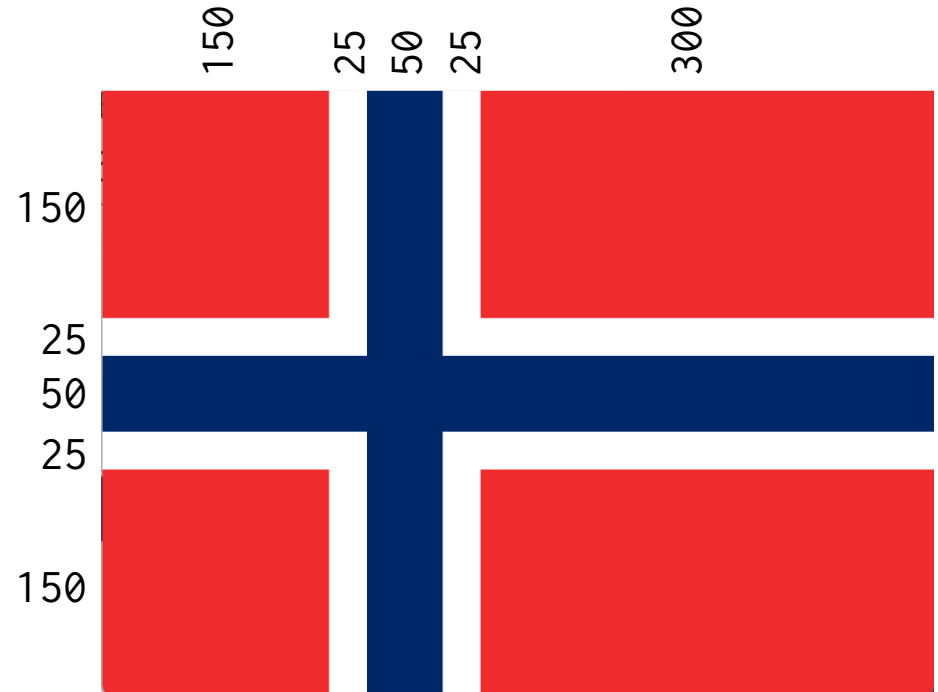
- **基本課題①** スケッチ名: basic\_FlagColombia
  - 600x400のウィンドウを作成し、下記に示すようなコロンビアの国旗を描画せよ
  - なお黄色(252, 209, 22)、青(0, 56, 147)、赤(206, 17, 38)で描画せよ
  - 黄色の領域は上半分とせよ
  - また、各色の間には枠線がないようにせよ



# プログラミング演習(1) 課題

## • 基本課題② スケッチ名: **basic\_FlagNorway**

- 550x400のウィンドウを作成し、下記に示すようなノルウェーの国旗を描画せよ
  - それぞれの辺の長さは下記に示す
  - 赤 (239, 43, 45), 青 (0, 40, 104), 白 (255, 255, 255) とせよ
  - なお、枠線は描画しないこと

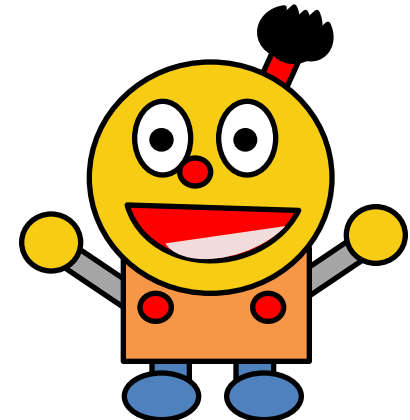
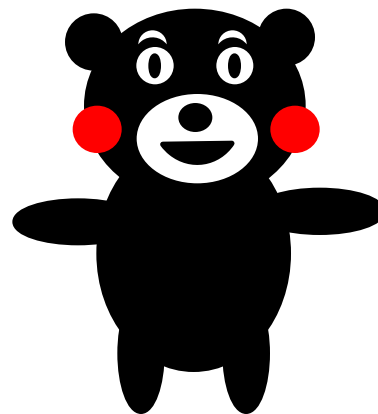


# プログラミング演習(1) 課題

## • 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、目があるようにし（後に動かしたりします）、背景は白色にせよ。
- 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

- 400x600のウィンドウを作成し、南アフリカ共和国の国旗を縦にして描け
- 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？
- ただし、rotateは使わないこと



参考

