

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： 2026/04/20）
 - 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_FlagGreece`

- 540x360のウィンドウを作成し、下記に示すようなギリシャの国旗を描画せよ

- このギリシャの国旗では、青(13, 94, 175)または白(255, 255, 255)の横縞（高さは40ピクセル）が上から交互に9本等間隔に描画されているとせよ
- 左上の青の正方形は一辺が80ピクセルとなる
- なお、枠線は描画しないこと

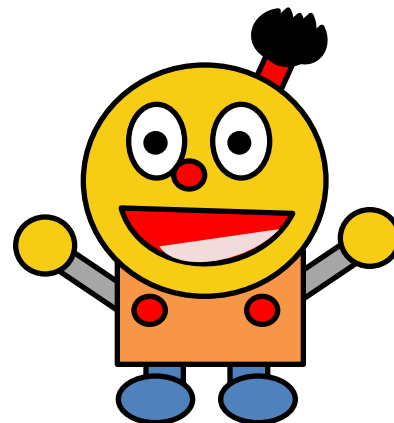
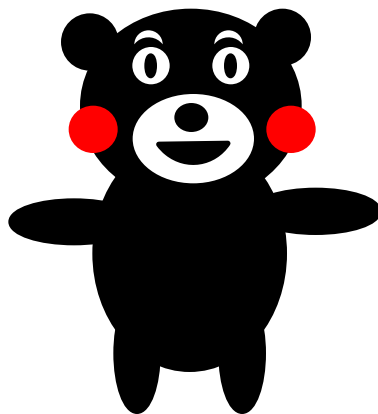


プログラミング演習(1) 課題

- 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

- 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？



参考

