

プログラミング基礎演習1

第8回

条件によって動きを変えよう

前回の復習

1. 図形を作り、横に動かそう
 - 好きな図形を2つ作る
 - タイマーオブジェクトを利用し、横方向に交差するように同時に動かす
 - 図形！ -200 0 位置。
 - 図形！ 200 0 位置。

衝突判定

- 何かにぶつかったときに実行する命令を定義することができる
 - ○○の部分には対象のオブジェクトを記述
 - 「」内には、衝突したときに実行する命令を書く

○○: 衝突 = 「...」。

条件分岐

- ある条件に応じて命令を変える
 - もし「○○」！なら「...」を実行する
 - 衝突した相手に応じて動作を変えることも可能

四角：衝突＝「 | 相手 |

「相手＝＝四角2」！なら「四角！（赤）塗る」実行。

「相手＝＝かめた」！なら「かめた！90 右回り」実行。

」。

(課題)アニメーション作品

- 自由にアニメーション作品を作ろう
 - テーマを決める(前回の続きでも構わない)
 - プログラムは読みやすく、簡潔になるようにする
 - 授業で扱っていない命令を使用してもOK

今日の課題

- 作成した課題のプログラムを提出
 - 提出先は学科別E-ラーニング(Moodle)内の「今日の課題(5/29)」
 - 作成したプログラムをコピーして、貼り付け
- 注意
 - プログラムの先頭に学籍番号と氏名を
コメント(学籍番号の前に「//」を入力)で記入

例： //FL17A000 電通太郎