

問1

Canvasのアニメーションは何を連想すればよいと解説したか。

正解

紙芝居

一筆書き

コンピュータグラフィックス

パラパラ漫画

解説

パラパラ漫画を連想すればよいと解説しました。

【復習箇所】 12回1章

問2

Canvasのアニメーションにおいて、繰り返し実行する関数内の処理の順番として、講義内で解説したものはどれか

正解

①計算→②描画

①計算→②描画→③画面消去

①描画→②計算

①画面消去→②描画→③計算

解説

関数内では、

①画面消去

②描画

②計算

と解説しました。

【復習箇所】 12回1章

問3

アニメーションで図形を移動させるために、講義内で用いた次のコードの (A) には何が入るか。

target.x (A) target.dir

なお選択肢はシステムの都合上、全角記号で記述する。

不正解

--

++

+=

=

解説

target.xにtarget.dirを追加するので「+=」を使用します。

【復習箇所】 12回2章

問4

canvasのアニメーションで、「一定時間毎に描画する関数を起動させる」コードはどれか。

正解

```
setInterval()  
loop  
autoplay  
.addEventListener()
```

解説

一定時間毎に関数を起動させるのはsetInterval()です。

【復習箇所】 12回2章

問5

canvas1.addEventListener()で用いた「"mousemove"」はどのような時のイベントか。

正解

```
canvas1の上でマウスが移動した時  
canvas1の上でマウスをクリックした時  
canvas1の上でマウスのボタンを押し下げた時  
canvas1の上でマウスをダブルクリックした時
```

解説

mousemoveはマウスの移動のイベントです。

【復習箇所】 12回3章

問6

Math.abs()の説明で正しいものを選び。

正解

```
累乗の値を求める  
平均値を求める  
絶対値を求める  
標準偏差を求める
```

解説

Math.abs()は絶対値を求めます。
Math.abs(5)もMath.abs(-5)も、値は5になります。

【復習箇所】 12回3章

問7

canvasでゲームで効果音を鳴らしたい。再生に用いるコードはどれか。

正解

```
audio1.beep();  
audio1.start();  
audio1.music();  
audio1.play();
```

解説

効果音を鳴らすには「.play()」メソッドを用います。

【復習箇所】 12回4章

問8

次の文は、第12回科目レポートに関する解説文である。(A)に入るもっとも適切なものはどれか。

「科目レポートでは、(A)を使って制作したゲームアプリケーションに一工夫して提出すること」

正解

Canvas API
CSS
HTML
JavaScript

解説

12回の科目レポートでは、「Canvas API」を使って制作したゲームアプリケーションに一工夫(オリジナル化)して提出するよう！皆さん自身がクリエイトしたオリジナルなアプリケーションを期待しています。

【復習箇所】 12回4章

残り 01:00

設問数：8問

6.3 点

閉じる

問1 正解

問2 正解

問3 不正解

問4	正解	問5
正解	問6	
正解	問7	
正解	問8	