

## 問1

canvas要素の上でマウスが移動した時に、処理Aを実行したい。（A）にはいるのはどれか。

```
canvas.addEventListener( (A) ,function(){  
    処理A;  
});
```

### 正解

"mousego"  
"mousedown"  
"mousemove"  
"mouseup"

### 解説

マウスが移動するイベントは"mousemove"です。なお、mousedownはマウスのボタンを押した瞬間、mouseupはマウスのボタンになります。

【復習箇所】 9回1章

## 問2

マウスのx座標を取得するためのコードで正しいのはどれか。なおfunction()内の仮引数は「e」とする。

### 正解

e.pos.clientX  
e.x  
e.pos.x  
e.clientX

### 解説

仮引数「e」に情報が格納され、その中からマウスの座標を取り出しますから、「e.clientX」になります。

【復習箇所】 9回1章

## 問3

次のコードの変数「ctx」を、どのように講義内で解説したか。

```
var ctx=canvas1.getContext("2d");
```

### 正解

3次元の描画  
要素の取得  
矩形描画  
描画のできる道具のオブジェクト

### 解説

講義内では、変数ctxは「描画のできる道具のオブジェクト」と解説しました。

【復習箇所】 9回2章

## 問4

「矩形」の読み方はどれか。

### 正解

たんけい  
くけい  
やけい  
きょけい

解説

矩形は「くけい」と言い、四角形のことです。よくでてくる単語なので覚えて置いてください。

【復習箇所】 9回2章

## 問5

マウスの座標とcanvasの座標との関連について、もっとも正しいのはどれか。

### 正解

マウスの座標とcanvasの座標は常に同じ値である。  
マウスの座標に1px加えた値がcanvasの座標である。  
マウスの座標とcanvasの座標は一致しないことがあるので、補正しなければならない。  
マウスの座標から1px引いた値がcanvasの座標である。

解説

canvasは必ずしもページの左上に配置されません。真ん中や右もありえます。そうすると、マウスの座標の原点（ページ左上角）（canvasの要素の左上角）とは位置が異なるので、座標を補正しなければなりません。

【復習箇所】 9回3章

## 問6

スマートフォン上で指先が動いた時に処理Aを実行したい。（A）にはいるのはどれか。

```
canvas1.addEventListener( (A) ,function(){  
  処理A;  
});
```

### 正解

"touchmove"  
"touchdown"  
"touchend"  
"touchstart"

解説

指先が触れて移動するイベントは"touchmove"です。  
なお、"touchstart"は指が触れた瞬間、"touchend"は指が離れた瞬間になります。

【復習箇所】 9回4章

## 問7

お絵かきソフトを作成して絵を書いてみたところ、指の上下にともなってブラウザも上下してしまい、うまく絵を描くことができないコードはどれか。

### 正解

```
e.clientX;  
e.pos;  
e.touches[3];  
e.preventDefault();
```

解説

e.preventDefault()でブラウザが勝手に上下するのを防ぎます。

【復習箇所】 9回4章

問8

スマートフォンの動作をPC上でシミュレーションできるツールとして、本講義で紹介したツールはどれか。

不正解

- 開発者ツール
- FTPソフト
- Cyberduck
- テキストエディタ

解説

開発者ツールは、スマートフォンのシミュレーションができます。他にもJavaScriptのデバッグなど様々な機能があります。

【復習箇所】 9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	正解
問4	正解
問5	正解
問6	正解
問7	正解
問8	不正解