

課題 1. オブジェクト指向による抽象化の例（コンピューター）

演算装置	役目	演算
	情報	処理能力、コンピューターの部品、内部
	動作	制御装置に命令されたデータの算術演算、論理演算
制御装置	役目	制御
	情報	命令、コンピューターの部品、内部
	動作	順番に他の装置の動作タイミングや実行内容の命令を指示
記憶装置	役目	記憶
	情報	データ、容量、揮発性か不揮発性か、コンピューターの部品、内部
	動作	プログラムや、命令、実行結果を記憶する
入力装置	役目	入力
	情報	データ、命令、外部
	動作	処理すべきデータの入力、命令の入力
出力装置	役目	出力
	情報	データ、結果、外部
	動作	処理結果や命令の応答を表示

課題 2. 演算装置のクラス化

演算装置クラス	演算インスタンス	演算インスタンス
名称	CPU Intel Core i7 6700K	GPU GeForce GTX1080
演算対象	算術論理演算	物理演算
性能	100GFlops	6.5TFlops