問１

　ストラテジーパターンがカプセル化する流動的な要素を下記の４つから選びなさい。

　ア　現実世界のオブジェクト　イ　アルゴリズム ウ　メンバ変数　エ　メンバ関数

問２

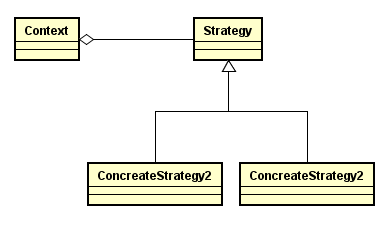
　あるクラスからほかのクラスに責任を譲り渡すことをなんというか、下記から選びなさい。

　ア　多態性　イ　オーバーライド　ウ　委譲　エ　カプセル化

問３

　下記のクラス図の場合に、アルゴリズムを抽象化しているクラスa 　 、アルゴリズムを使用しているクラスはb　　　　　　　、アルゴリズムを実装しているクラスはc である。

　下線部に当てはまるクラスを記述しなさい。



問1

ステートパターンがカプセル化する流動的な要素を下記の４つから選びなさい。

ア　オブジェクトの状態　イ　アルゴリズム ウ　メンバ変数　エ　メンバ関数

問2

　古くからゲームのAIの実装で採用されている有限状態機械の略称を下記から選びなさい。

ア　SSSSS　イ　FSM ウ　SSAO　エ　FXAA

問３

　　下記のクラス図の場合に、状態を抽象化しているクラスa 　 、状態を保持しているクラスはb　　　　　　　、状態を実装しているクラスはc と

d である。

　下線部に当てはまるクラスを記述しなさい。

