

※20181107 資料の科目名が間違っていました！ごめんなさい！言い訳は来週！

20181108 米村作成

1. 二分探索木におけるノードの削除を理解する！

については、引き続き自身の状況を考慮して進めてください！

2. 迷路の中を主人公が動くプログラムを作ってみましょう！

int 型の 8×8 の二次元配列を宣言します！

最初は全て通路（壁なし）ということで 0 で初期化しましょう！

主人公の位置をランダムに決めます！

（例えば、(4,3)に 1 を代入します！）

迷路（と主人公）を表示する関数を作って表示しましょう！

（例えば、0 が入っていると空白を表示、1 が入っていると@を表示）

主人公の位置を変えます！（移動するわけですね！）

キーボード入力にて、上下左右に移動できるようにしてみてください！

その結果をまた表示させます！

ということをループすると、キーボード入力にて、迷路（全て空白ですが、）上を主人公が動き回るアニメーションのプログラムの完成です！

作ってみましょう！

それができたら、せめて一番外側に壁を作ってみましょう！

そして主人公は壁を抜けないようにしてみましょう！

以上です！