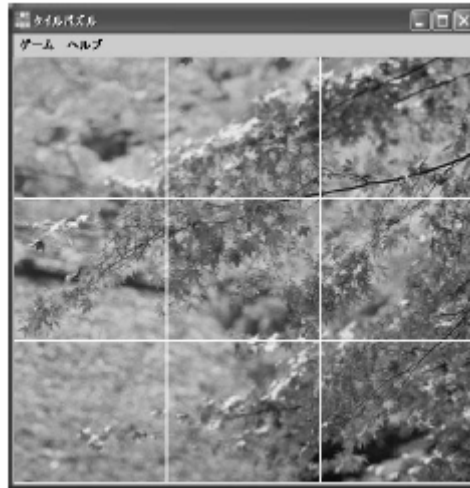


JPEG 画像を用いた絵合わせパズル

じょぐ

私はネットワークプログラミングに興味を持ち、知識がほとんどないところから勉強を始めました。

昨年度は開発言語に Java を選び、「JPEG 画像を用いた絵合わせパズル」を作りました。



このパズルは選択した 1 枚の JPGE 画像を 3×3 のタイルに分割して作られており、ゲーム開始時にランダムに配置されます。クリックしたタイルとその右、右下、下のタイルが一団となって左回転します。上図のような正しい画像に戻ったら完成といったシンプルなルールのもです。

簡単なプログラミングですが、普段 C を使っているので `println` を `printf` と書き間違えたり、`String` の `S` を小文字で書いてしまったりとミスが多くて苦労しました。

このパズルのプログラムは以下のパッケージをインポートしました。

```
java.io
javax.swing
java.awt
java.awt.event
```

今年度は通信にかかわるものを実際に作ることができるように勉強していきたいと思っています。