プログラミング演習３　最終レポート表紙（学籍番号：　　　　氏名：　　　　　　　　　）

提出日：令和３年　月　日

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| チェック項目（プログラムについて） | 提出者  チェック  (◯ or ☓) | 教員  チェック |
| CentOS上でコンパイルができるか |  |  |
| 通信確立後、碁盤が正しく描画されるか |  |  |
| 作成プログラム側で碁石が置かれると瞬時に評価用サンプルプログラム上で碁石が描画(再描画)される |  |  |
| 評価用サンプルプログラム側で碁石が置かれると瞬時に作成プログラム上で碁石が描画(再描画)される |  |  |
| 評価用サンプルプログラム側が碁石を置く順番のときに作成プログラム上で碁石を置こうとしても置けない（強制終了しない） |  |  |
| 作成プログラム側で盤外をクリックした場合、石は置かれない（強制終了しない） |  |  |
| 作成プログラム側で一度石を置いた場所に上書きして石は置けない（強制終了しない） |  |  |
| 評価用サンプルプログラムとゲームの途中で作成プログラムにて生成されたウィンドウを隠蔽・拡大・縮小しても変化しない（再描画される） |  |  |
| 評価用サンプルプログラムとのゲーム途中で強制終了しない（する場合はどのような条件のとき終了するかレポート内で詳細に記載すること） |  |  |
| 評価用サンプルプログラム側が勝利条件（縦・横・斜め）を満たした場合にゲームが正常終了する |  |  |
| 引き分け条件を満たした場合にゲームが正常終了する |  |  |
| チェック項目（レポートについて） | 提出者  チェック | 教員  チェック |
| 第1章：まえがき・問題提起、第2章：問題解決手順・問題解決の考え方、第3章：評価・実行結果、 第4章：あとがき・考察、参考文献の章立てにしたか |  |  |
| 第２章：プログラム設計方針、プログラム内部仕様（制御構造・データ構造）、プログラムの外部とのインタフェース（図やチャート等を用いて）が記述されているか |  |  |
| 第３章：プログラムの動作結果、実行結果のスクリーンショット、全碁盤を埋めた際の結果が記述されているか |  |  |
| 第４章：達成度合い、反省点、さらなる課題が述べられているか |  |  |
| 最後に参考文献、ならびに付録としてプログラムリストが添付されているか |  |  |
| 発展項目（下記に記載すること） | 提出者  チェック | 教員  チェック |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |