

The Kyoto College of
Graduate Studies
for Informatics

kcg.edu

コンピュータプログラミング概論

第 6 回演習課題

安 平勲

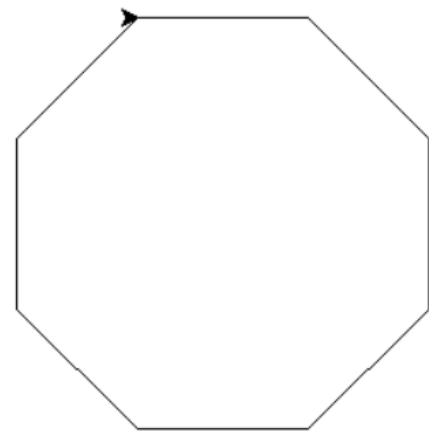
h_an@kcg.ac.jp

第 6 回演習課題（宿題）

1. 以下のタートルグラフィック処理をSpyderファイルで解答してください
※ファイル名「学籍番号_turtle1.py」

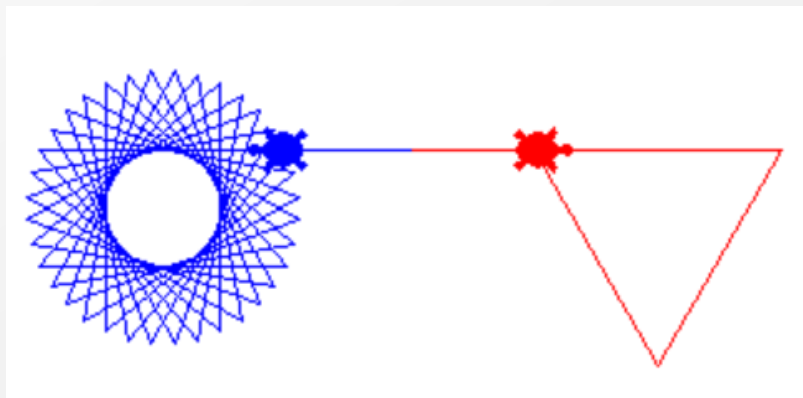
- a. 正**N**角形を描くプログラムを書いてください
- b. **N**はキーボードから与えること
- c. Turtleクラスから**亀オブジェクト**を作ること

例えば、**N** = 8（8角形）で動作確認すること ⇒



第6回演習課題（宿題）

2. 以下のタートルグラフィックをSpyderファイルで描画してください
※ファイル名「学籍番号_turtle2.py」



ヒント

- Turtleクラスから二つの亀オブジェクトを作成
- 左の亀の動きは、右の亀の三角形の回転角度をずらして実現

第 6 回演習課題（宿題）

- Spyderでのファイル提出について
 - ファイル名の「学籍番号_」は半角英数字にすること
 - ファイル内の「@author:」の後に、自分の名前を記述すること。
（この名前は全角文字でもOK）
- 提出
 - KING-LMSの第 6 回課題。提出期限は次回授業の前日23:30まで
 - 期限を過ぎた課題は原則、受け取らない
 - 提出できない場合は、提出期限までにメールで知らせること
 - 他の人の回答コピーは0点です