

# プログラミング基礎 #13

## 最終作品ガイダンス

担当：向井 智彦

# 最終作品の概要

- これまでに修得したプログラミングスキルを活用したインタラクティブグラフィックス作品
  - テーマは自由
    - 2次元 / 3次元は自由
    - アニメーションしてもしなくてもOK
    - マウス・キーボードの使用/不使用も自由
  - 条件: 修得したC++スキルを存分に活用すること
    - 変数、配列、条件分岐、反復 (+ $\alpha$ も自由)
- レポート & 作品  $\times$  切: 2月8日(金)
  - 本日 & 来週は制作時間

# 提出物

- レポート(最重要)
  - ひな形ファイルに記入
- プログラム一式
  - 正常動作することを確認
- 動画ファイルや静止画ファイル等(オプション)
  - オプション。インタラクティブアプリ等、こだわりの操作方法がある場合などに推奨

# 作品の評価軸は自己申告制

- 「どこを評価して欲しいか？」をレポートで申告して下さい
  - 作品の見栄え、背景となるコンセプト
  - オリジナリティ / 模倣の再現度
  - プログラムコードの長さ/短さ
  - 活用した文法やライブラリの多寡など、妥当であればいかなる評価軸でも可
- 制作条件(前述)の達成度と加味して評価

# 最終課題TIPS

- こまめにcommit & pushしておく
  - 評価時に作業履歴も確認します
- コメントを書いておく( // あるいは /\* 文 \*/) 
  - 評価時にコメントも確認します
- コードを整形しておく
  - インデントや空白の一貫性も見ます
- 助ける&助けを借りる
  - 知人の力を借りたらレポートに謝辞を書きましょう
  - 助けを借りた箇所を、コード中にコメントしましょう