情報リテラシーII

レポート

関数を使った

プログラミング

レポート提出日：平成ＸＸ年ＸＸ月ＸＸ日

作成者

学籍番号：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿　氏名：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

１．目的

「15パズル」「ライツアウト」の2つのゲームのプログラムの作成を通じて、プログラムで関数を利用することの利点や長所を考察し、レポートする。

1. ゲームシステムの概要

２．１　「15パズル」ゲーム  
※プログラムがどのような構成になっているか、また、どのような関数を用意して利用したか、具体的に説明しなさい。

図、表や画面写真を用いてもよい。ただし図、表や画面写真だけではダメです。

２．２　「ライツアウト」ゲーム

※プログラムがどのような構成になっているか、また、どのような関数を用意して利用したか、具体的に説明しなさい。

図、表や画面写真を用いてもよい。ただし図、表や画面写真だけではダメです。

３．考察

３．１　関数を利用したプログラムの利点や長所

　　　　※関数を利用したプログラミングの利点や長所はどのような所といえるか考察し、今回作成した２つのプログラムの内容を例に挙げて、具体的に説明しなさい。関数を利用しないで作成する場合、どのような点で問題があるかについて述べても構いません。

３．２　その他

　　　　※プログラムを作成してみて、印象や感想、気付いた点、更に簡潔に記述したいと感じた点などについて説明しなさい。もっと改良したかったが、これまで学んだ方法では実現する方法が分からなかったような点でも構いません。

※ここから下は、評価の対象外です。

４．これまでの授業の感想や、教員やTAへの意見、要望など（あれば）