

R01プログラミング演習II学習内容自己管理シート

提出年月日: 令和元年10月18日(金)

出席番号: 22

氏名: 鈴木大二

○学習時間

日付	学習時間	学習内容
9/09(月)	8	演習1から5, 課題Iの1から4
9/10(火)	8	演習6から15, 課題IIの1と2
9/11(水)	8	演習16から22, 課題IIIの1と2
9/12(木)	8	これまで作成したプログラムの修正及び改善
合計	32	

○演習

第1日	演習No	1	2	3	4	5					
	実施	A	A	A	S	A					
第2日	演習No	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	実施	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
第3日	演習No	16	17	18	19	20	21	22			
	実施	A	A	A	A	A	A	A			

○課題

課題	No.	実施	実施内容および成果
課題I	1	A	GNUのサイトでしっかり確認し, 実際に使ってみた.
	2	A	もともと知っていたことを用語とともに再確認できた.
	3	S	テキスト6頁のヒントとは違う方法で簡単に問題を解決した.
	4	A	簡単な問題なので, わかりやすく読みやすくなるよう努力した.
	5	S	目盛り(文字)の細かな位置について苦労した.
課題II	1	A	高専の入試試験より簡単な気がした.
	2	A	答えがわかっていたので安心して解けた.
	3	A	ゲームの作成の基本が詰まっていると思うのでためになった.
	4	S	踊ってるように見せるために試行錯誤を行った.
課題III	1	A	4年の離散数学のテスト問題で解いた気がする.
	2	A	4年生の離散数学で先生が言っていた気がする.
	3	S	英語から逃げずに色々読んだ.(結局少し逃げた.)
	4	A	最初難しいと思ったが簡単だった.
	5	A	リストを写すだけなので演習でいいくらい簡単だった.
総合課題			3次元空間上にグラフを描画するプログラムの作成.

	D	C	B	A	S	計
演習	0	0	0	21	1	22
課題	0	0	0	10	4	14