

R04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4年10月31日(月)

出席番号: 40

氏名: 若月耕紀

○学習時間

日付	学習時間	学習内容
9/12(月)	7	Visual Studioのインストールと演習1～5
9/13(火)	7	3Dモデルについての学習と演習
9/14(水)	5	昨日の続きと照光処理について
9/15(木)	5	照光処理について
9/16(金)	5	課題Ⅰの内容について
10/27(木)	7	課題Ⅱの内容について
10/29(土)	12	課題Ⅱの続きと課題Ⅲの内容について
合計	48	

○演習

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

○課題

課題	No.	実施	実施内容および成果
課題Ⅰ	1	B	調べるのに苦労したが, 公式サイトなどを読んで理解できた.
	2	B	知っている内容もあったが, 改めて調べてより理解できた.
	3	B	理解度が低いものをしっかりと理解するいい機会になった.
	4	B	頂点の数が変わっても動作するように工夫できた.
	5	B	4と同じく, 頂点の数が変化しても動作させられた.
	6	B	工夫点はあまりないが, しっかりと理解できた.
課題Ⅱ	1	B	三次元でイメージするのが少し難しかった.
	2	B	少し時間がかかったが, 理解することができた.
	3	B	キーボード配列を意識してキーを割り当てた.
	4	B	三角関数を用いることで, 1つの式で増加と減少をさせた.
課題Ⅲ	1	B	物理で習ったことを活かすことができた.
	2	B	1と内容が繋がっていたため, 理解しやすかった.
	3	B	少し難しかったが, ほぼ理解できたと思う.
	4	B	なかなか上手いかわなくて難しかった.
	5	B	課題Ⅱの時とは見え方が違って面白かった.
総合課題			何かしらのボードゲームを3D化したいと考えている. 進捗状況はあまりよくないため, 時間を効率的に使いたい.

	D	C	B	A	S	計
演習	0	0	22	0	0	22
課題	0	0	15	0	0	15