



# 社会と情報 プログラミング超入門④⑤

# ここからの流れ

- 課題①：作品例のうちいずれか1つを再現する  
（近いほど評価が高くなる）  
→セーブスロット1に保存する
- 課題②：課題①をベースにアレンジを加える  
（あるいは完全オリジナルの作品でも良い）  
→セーブスロット2に保存する
  - 他のセーブスロットは試作や一時保存に使ってよい

# 未紹介の機能

- 作品例の中には未紹介の機能を使うものもある
  - 四角形の描画
  - 直線の描画
  - 三角関数
- 必要に応じて資料(シミュレータ機能集)を確認する