



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をベースにして改良を加える
（用意された改良案をできるだけ実現させる）
→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