

情報メディアプロジェクトⅠ：演習課題レポート 1

近大 花子 (19-1-037-0999)

2021 年 06 月 01 日 (火)

1 目的

今回の演習課題レポート 1 の目的について、自分自身で考えて書くこと。

2 アルゴリズムの説明

演習課題レポート 1 のプログラムのアルゴリズムについて、以下のような各項目に分けて、明確な文章とともに、図表や数式を用いて説明する。また、自分のアルゴリズムにおいて、特に工夫した点があれば記述すること。

2.1 白塗り円を描くアルゴリズム

白塗り円を描くためのアルゴリズムについて詳しく説明する。

2.2 黒塗り円を描くアルゴリズム

黒塗り円を描くためのアルゴリズムについて詳しく説明する。

2.3 白塗り円と黒塗り円を配置するアルゴリズム

白塗り円と黒塗り円を配置するアルゴリズムについて詳しく説明する。

3 プログラムの説明

演習課題 1 のプログラムのソースコードを以下のように分けて張り付けること。また、自分のプログラムにおいて、特に工夫した点があれば記述すること。

3.1 白塗り円を描くメソッドのソースコード

白塗り円を描くメソッドのソースコードを張り付ける。適切なコメント文も入れること。

3.2 黒塗り円を描くメソッドのソースコード

黒塗り円を描くメソッドのソースコードを張り付ける。適切なコメント文も入れること。

3.3 メインプログラムのソースコード

メインプログラムのソースコードを張り付ける．適切なコメント文も入れること．

```
public class Report1 {  
    public static void main(String[] args){  
  
        /** 画像ファイルを読み込み GImage に変換する **/  
  
        // 読み込む画像ファイル名を指定する  
        String fileName = "Board.bmp";  
        GImage img= new GImage(fileName);
```

3.4 追加のソースコード（無い場合は本節を削除する）

上記のほかに，独自に作成した追加のソースコードがあれば張り付ける．適切なコメント文も入れること．

4 演習課題 1

プログラムの出力画像を図 1 のように張り付け，適切な説明を加える．BMP の画像ファイル「Board.bmp」の場合は，以下の通り EPS の画像ファイル「Board.eps」に変換してから， \LaTeX のソースファイルに組み込む．

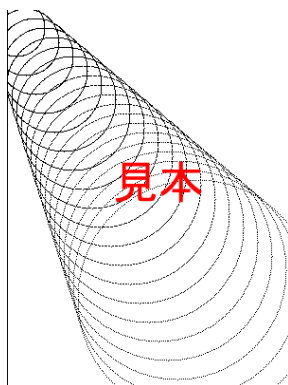


図 1 演習課題 1 の画像

5 考察

自分のプログラムの完成度，改善できる点などを書くこと．

6 感想

今回の演習課題 1 のほか，プログラム課題やロボット TA も含め，授業全般について感想を書くこと．