

A-Z CAFE 使い方

A-Z CAFE とは？

A-Z CAFE とは、プログラムの課題 Web アプリで、java 言語、C 言語が使用できます。
先生が作成した、課題に対して、みなさんは、Java 言語または C 言語でプログラム書き提出します。

プログラムは自動で採点され点数がつきます。採点の観点は以下の 2 つです。

- ・課題の問題通りに動くか？（出力が正しい？）
- ・プログラムの品質が良いか？

そのほか、ランキング機能や、アバター機能（実装予定）があります。

A-Z CAFE の使い方

(1) A-Z CAFE にアクセスする

Crome 以外のブラウザで以下にアクセスします。(FireFox 推奨)

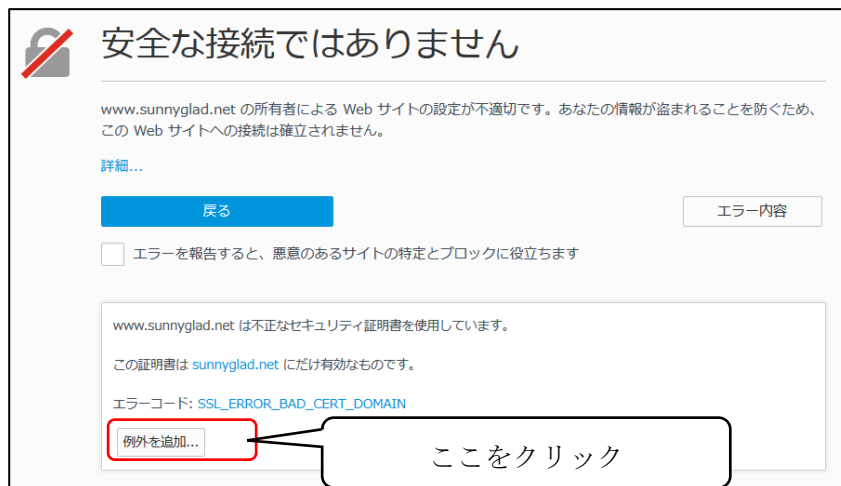
<https://www.sunnyglad.net/AsoLearning/login>

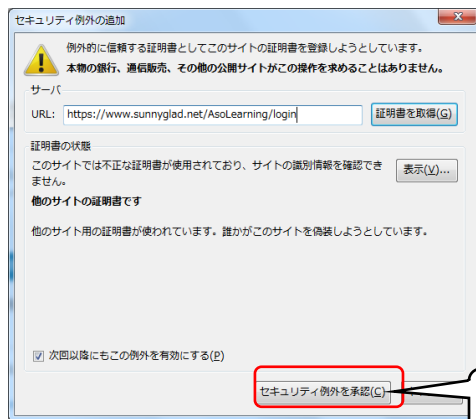
※以下のような証明書の警告がでますが、無視して続けて OK です。

※警告画面 (IE の場合)



※警告画面 (FireFox の場合)





ここをクリック

(2) ログインする

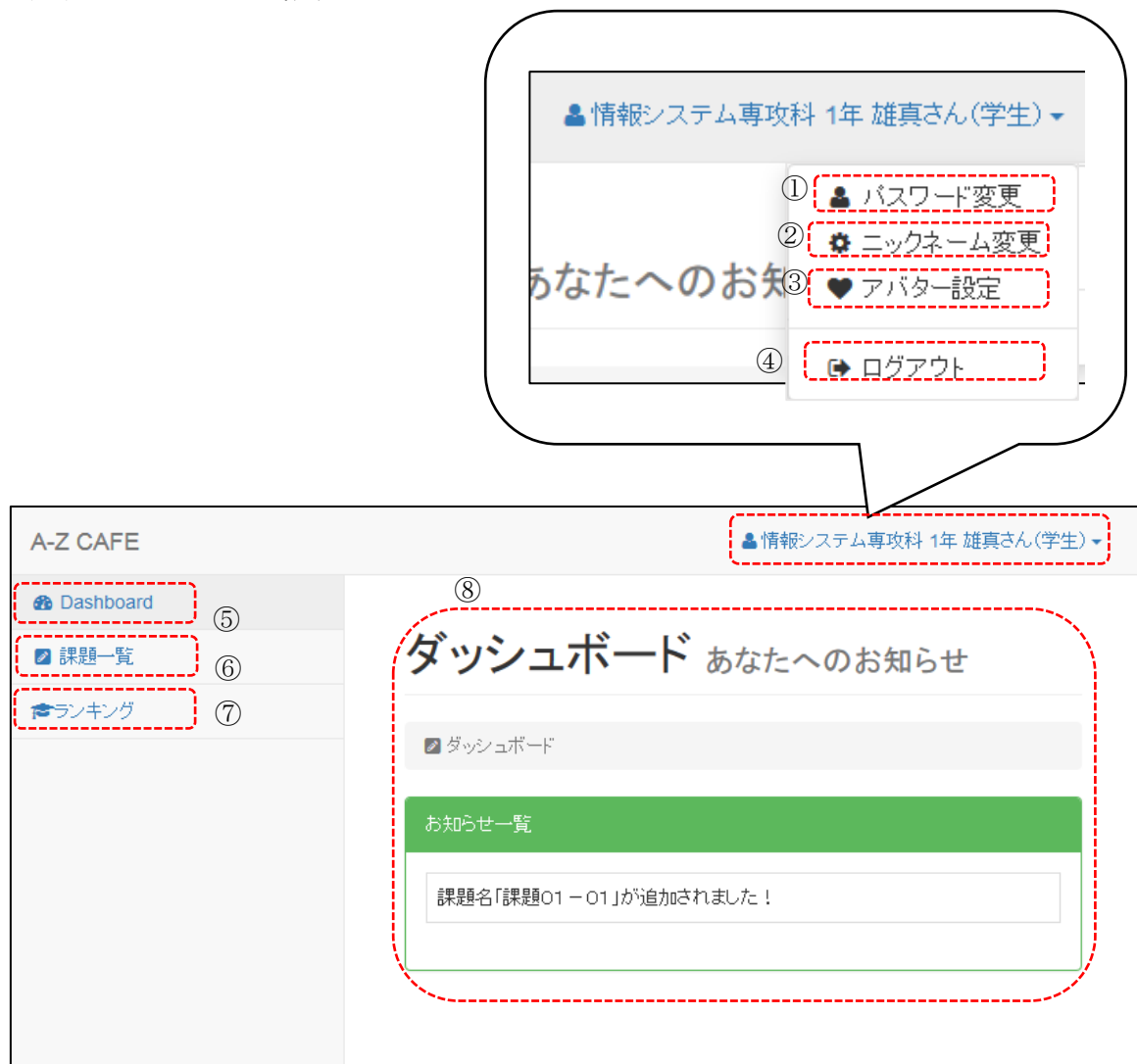
The login form is titled "Please Sign In". It contains two input fields: "E-mail" and "Password", followed by a blue "Login" button. Two callout boxes provide additional information:

- E-mail:** 学校のメールアドレス
学籍番号@st.asojuku.ac.jp
- Password:** パスワードは
「PASS」+「学籍番号」
学籍番号が 1234567 の場合
PASS1234567

ログインすると、デフォルトでダッシュボードが表示され、お知らせ情報が表示されます。

The dashboard is titled "A-Z CAFE" and shows the user as "情報システム専攻科 1年 雄真さん(学生)". The left sidebar contains links to "Dashboard", "課題一覧", and "ランキング". The main content area is titled "ダッシュボード あなたへのお知らせ" and includes a toggle for "ダッシュボード" and a green box for "お知らせ一覧" with the message: "課題名「課題01ー01」が追加されました！".

(3) トップページの説明



番号	説明
1	パスワードの変更が出来ます
2	ニックネーム（ログオン時の右上や、ランキングで表示されます）の変更が出来ます
3	アバターの作成画面を表示します
4	ログアウトし、ログイン画面に戻ります。
5	ダッシュボード画面（トップ画面）を表示します
6	課題一覧画面を表示します
7	ランキング画面を表示します
8	お知らせ情報を表示します。最近追加や変更になった課題や、必須の課題で締め切り間際のものが表示されます。

(4) 課題を解く

①課題一覧をクリック

A-Z CAFÉ 情報システム専攻科 1年 雄真さん(学生)

Dashboard

課題一覧

ランキング

課題一覧 あなたへの課題の一覧です

課題一覧

表示行数 10 件 検索:

課題名	難易度	状態	締め切り	必須	得点
[JSS01-01]こんにちはJava!	簡単	未提出	なし	必須	

全1件中 1件から1件を表示

前のページ 1 次のページ

②解きたい課題をクリック

A-Z CAFÉ 情報システム専攻科 1年 雄真さん(学生)

Dashboard

課題一覧

ランキング

課題

課題一覧 / [JSS01-01] こんにちはJava!

問題 (必須) 難易度 簡単

コンソールに
こんにちは！Java
と表示するプログラムを作りましょう。
※最後に改行は入っていません。
クラス名はKadai111にしましょう。

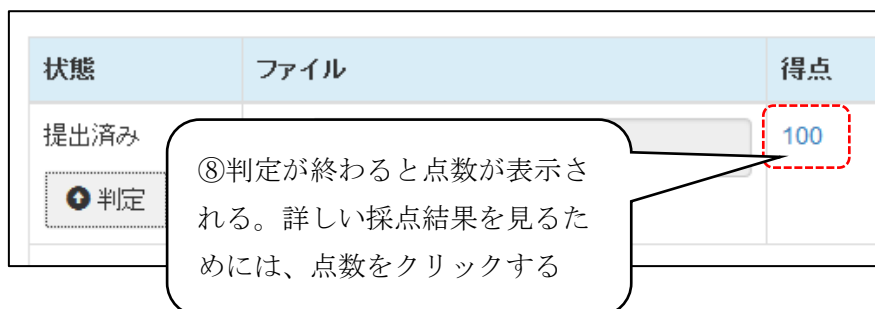
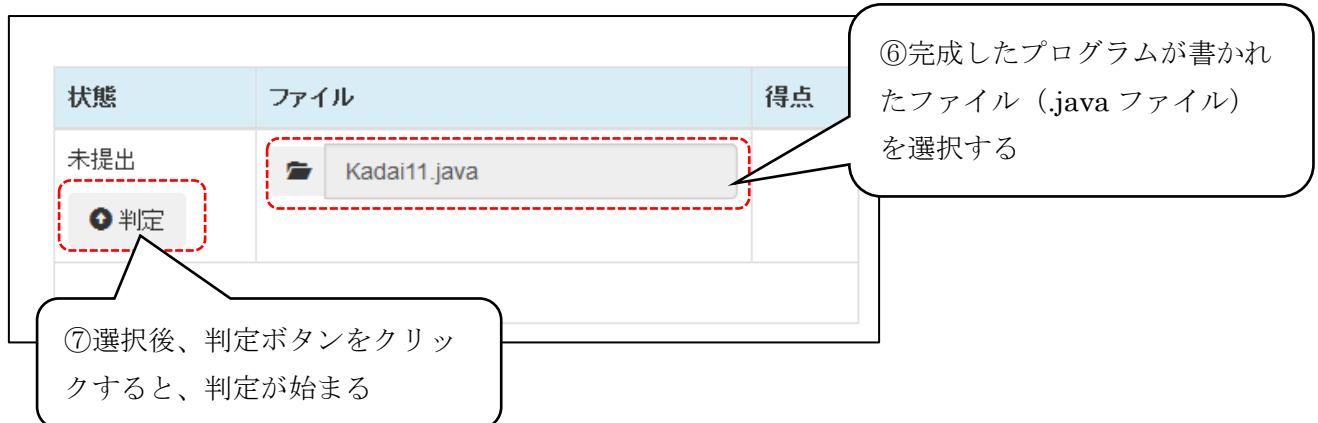
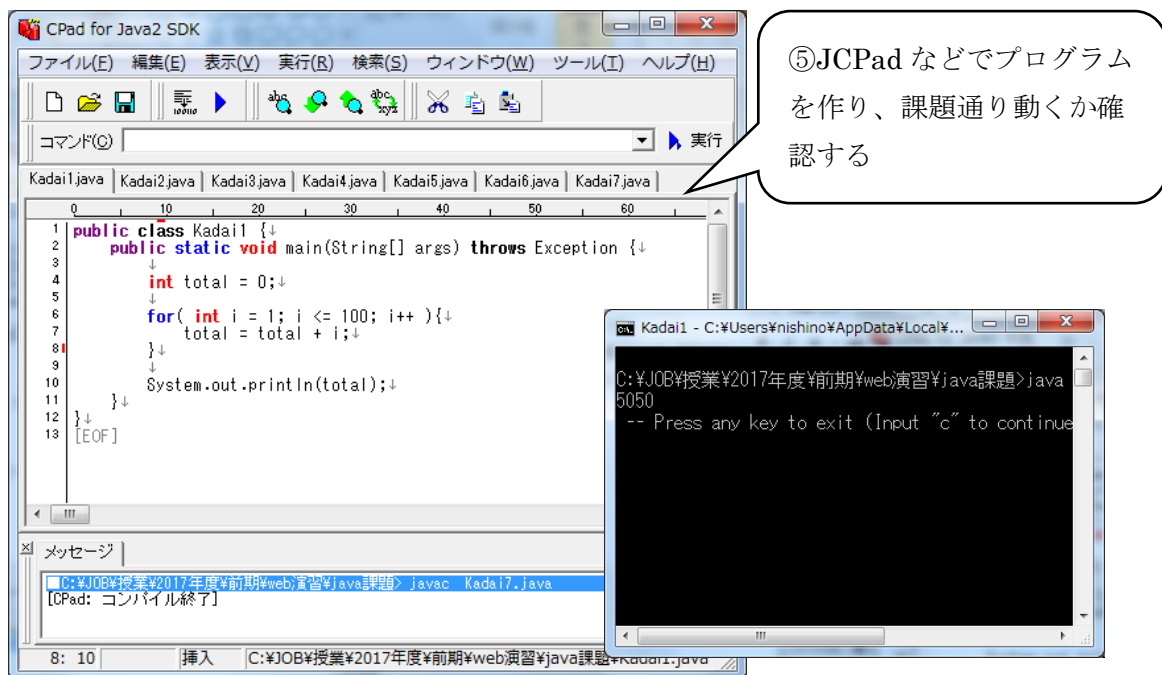
ヒント:
System.out.printlnは出力の最後に自動で改行が入ります。
System.out.print は最後に改行は入りません。

締め切り
なし

③問題の内容を確認する

④締め切りも確認する

状態	ファイル	得点
未提出	Select file ...	
判定		



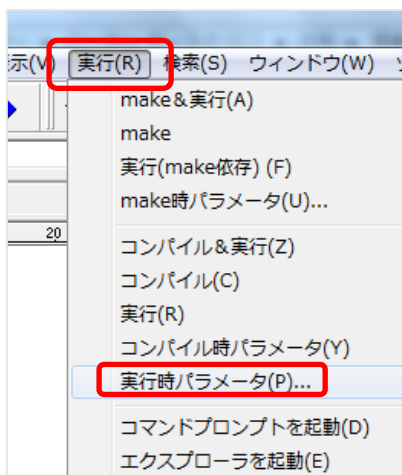
【注意点】

課題を進めると以下のようなプログラムが出てきます。

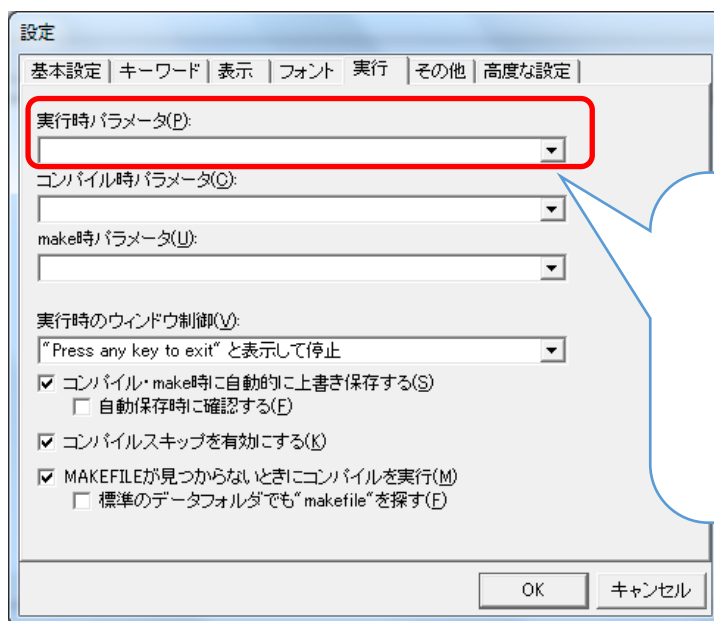
```
public static void main(String[] args){
    int num1 = Integer.parseInt(args[0]);
    int num2 = Integer.parseInt(args[1]);
    // ここから下に続きを書いてください
}
```

このようなプログラムを JcPad で確認する場合、JcPad に「実行時の引数」というものを渡す必要があります。以下の作業で可能です。

JcPad で「実行」・「実行時パラメータ」をクリック



「実行時パラメータ」のところに、渡したい値を書く。



ここに渡したい値を書く。
複数ある場合はスペースを入れて書く。
例) 上記の num1、num2 の例ならば
ここに「10 20」と書いて実行すると
num1 に 10、num2 に 20 が入る。

書いた後は OK ボタンでこの画面を閉じて実行すれば OK !

(5) 採点の詳細を見る

採点の詳細を見るには2つの方法があります。

【方法1】課題画面の点数をクリック

【方法2】課題一覧で点数をクリック

The screenshot shows the '課題' (Assignment) page. At the top, there's a breadcrumb: '課題一覧 / [JSS01-01]こんにちはJava!'. Below this, the '問題 (必須) 難易度 簡単' (Problem (Required) Difficulty Simple) section contains the problem description: 'コンソールに Hello!! Java と表示するプログラムを作りましょう。' (Create a program that displays 'Hello!! Java' on the console). It also includes a hint: 'ヒント: System.out.printlnは出力の最後に自動で改行が入ります。' (Hint: System.out.println automatically adds a newline at the end of the output). Below the problem description, there's a '締め切り' (Deadline) section showing 'なし' (None). At the bottom, there's a table with columns '状態' (Status), 'ファイル' (File), and '得点' (Score). The table shows one row with '提出済み' (Submitted), 'Kadai11.java', and a score of '100'. A red dashed box highlights the '100' score, with a callout arrow pointing to it from the text '課題画面の点数をクリック' (Click the score on the assignment page).

状態	ファイル	得点
提出済み	Kadai11.java	100

課題画面の点数をクリック

The screenshot shows a table with columns: '課題名' (Assignment Name), '難易度' (Difficulty), '状態' (Status), '締め切り' (Deadline), '必須' (Required), and '得点' (Score). The first row shows '[JSS01-01]こんにちはJava!' with a score of '100.0'. A red dashed box highlights the '100.0' score, with a callout arrow pointing to it from the text '一覧の点数をクリック' (Click the score in the list).

課題名	難易度	状態	締め切り	必須	得点
[JSS01-01]こんにちはJava!	簡単	提出済み (2017/04/18 00:00:00 提出)	なし	必須	100.0

一覧の点数をクリック

詳細画面の見方

[JSS01-01]こんにちはJava!-得点詳細

課題一覧 / 得点詳細

基本情報

状態	提出済み(2017/04/18 00:00:00 提出)
得点	100.0

提出状況と得点を表示します。
テストケースが全て「正解」になれば、提出済みになります。

テストケース

パターン1	正解
点数	50点

プログラムを実行した結果、ちゃんと動作したかを表示します
「正解」の場合は正しく動いたことになります

コード品質

最高複雑度	0	12.5点
平均複雑度	0.0	12.5点
最高行数	3	12.5点
平均行数	3.0	12.5点
点数	50.0点	

不正解の場合の表示は以下です

出力結果が正しくありません

*****[実行結果]***** Hello!! Java!!	アップしたプログラムの実行結果
*****[正解出力]***** Hello!! Java	正解出力結果

プログラムの品質チェック結果です。

最高複雑度	プログラムの1メソッドあたりの複雑さ
平均複雑度	全メソッドの複雑さの平均
最高行数	1メソッドの行数
平均行数	全メソッドの行数の平均
点数	上記4項目を点数化した合計点数(最高50点)

解答

解答確認

ボタンクリックで提出した自分のソースコードを確認できます。

解答

解答確認

```
public class Kadai11 {
    public static void main(String[] args) throws Exception {
        System.out.print("Hello!! Java!!");
    }
}
```

(6) ランキングを見る

The screenshot shows the 'Ranking' page in the A-Z CAFÉ system. The interface includes a sidebar menu with 'ランキング' (Ranking) highlighted. The main content area is titled 'ランキング' and contains search filters for '学科' (Department) and '課題' (Subject), both set to 'すべて' (All). A '表示' (Display) button is next to the filters. Below the filters is a table of search results. The table has columns for RANK, 学科 (Department), 学年 (Year), 学籍番号 (Student ID), ニックネーム (Nickname), and 点数 (Score). The first result shows a student with a score of 50.0. The page also includes a '表示行数' (Display rows) dropdown set to 10, a search input field, and pagination controls showing '1' of 1 pages.

① ランキングをクリック

② ランキングを見たい
学科、課題を選択

③ 表示をクリック

④ ランキングを確認する

RANK	学科	学年	学籍番号	ニックネーム	点数
1	情報システム専攻科	1	1701122	雄真さん	50.0

(7) アバターを作成する

The screenshot shows the 'Avatar Setting' (アバター設定) interface. It includes a title bar, a subtitle 'アバター設定', and a prompt 'アバターを選択して、OKをクリックしてください。' (Select an avatar and click OK). On the left is a preview of a male avatar. On the right is the 'Avatar Parts' (アバターパーツ) section with tabs for 'Back Hair' (後ろ髪), 'Body' (体), 'Outline' (輪郭), 'Ears' (耳), 'Eyebrows' (眉), 'Eyes' (目), 'Nose' (鼻), 'Mouth' (口), 'Front Hair' (前髪), and 'Accessory 1' (アクセ1). Below these tabs is a row of hair style icons, with 'Accessory 2' (アクセ2) and 'NO IMAGE' also visible. A '決定' (Decide) button is at the bottom left.

①現在のアバターが表示されます。

②アバターのパーツが表示されます
クリックすることで左の画像が変化します

③「決定」ボタンでアバターの変更を決定します

アバターは正解した問題数や合計点数に応じて、選択できるパーツがどんどん増えていきます。こまめにチェックしておこう！