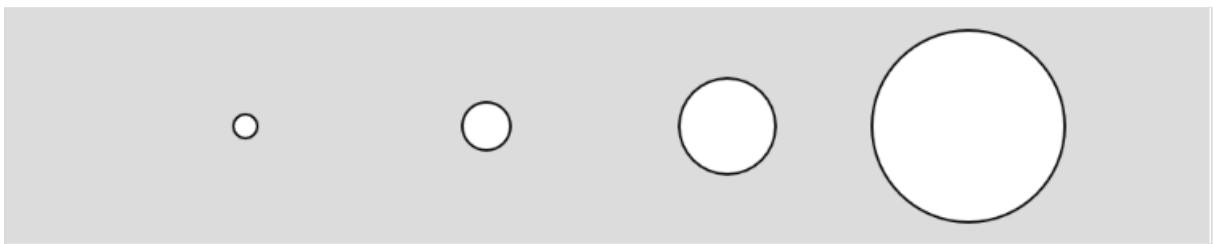


第3週 課題

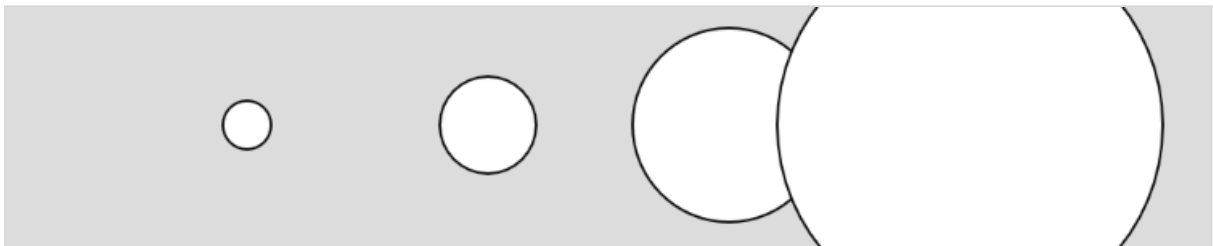
以下の仕様(ルール)に従って、右に行くほど段々と大きくなる円を4個描画するプログラムを作成しなさい。

- キャンバスの大きさは500×100とする。
- 各円の大きさは、左隣の円の直径が右隣の円の半径となるようにする。
- 左端の円のX座標は100、Y座標はキャンバスの上下中央、直径は10とする。
- 円と円の間隔(円の中心間の距離)は100とする。

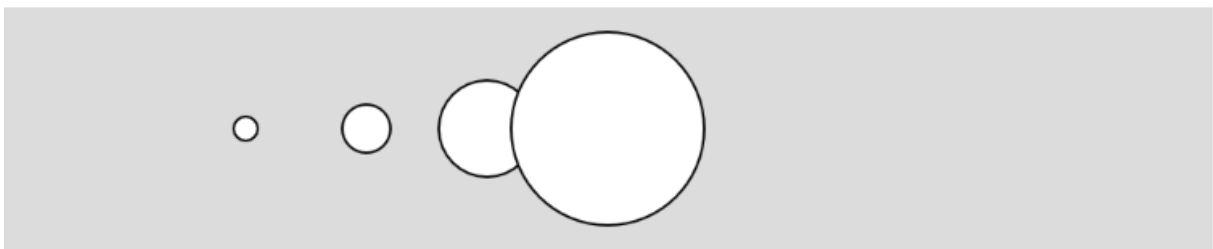
変数や定数と演算をうまく利用し、左端の円の直径や円と円の間隔の値が変更されても、その他の仕様を維持するように工夫せよ。



例1: 左端の円の直径を20に変更した場合



例2: 円と円の間隔を50にした場合



ヒント: この問題では、あとから変化させる値を変数や定数にすればよい。プログラムの途中で代入(代入演算子含む)によって変更されるものは「変数」。プログラムの最初に値を設定したらその後は変更しないものは「定数」で指定するのが基本。