

プログラミングB演習

11-13. リアクティブプログラミング

2022年年度

馬谷 誠二 (2号館227室, umatani@kanagawa-u.ac.jp)

内容

11. リアクティブプログラミングの基本

12. ゲームプログラミング

13. 自由課題（後述）の成果発表

11回はさっさと済ませ（レポート課題はなし）
自由課題に取りかかること

11. リアクティブプログラミングの基本

- 演習資料のとおり
- レポート課題はなし

12. ゲームプログラミング

- 資料：シューティングゲームっぽいプログラムを使って基本事項を説明
- その他のゲームっぽいサンプルプログラム
 1. reversi
 - マウスイベントの処理
 2. sugoroku
 - ビットマップ画像
 - サウンド
 3. quest
- サンプルプログラムを基に自由課題に取り組むこと

自由課題

- ゲームっぽいサンプルプログラム（計4つ）を基に，機能を追加して面白いゲームに仕上げる
- 色・画像・マップデータ等の変更だけは認めない．何らかの機能追加をすること
- 提出締切：成果発表会の前日
- 評価：最大★12（★3 × 教員4名）

13. 自由課題の成果発表

- 発表者：総合評価に最大+20点
 - 定員：20名
 - 希望制
 - 希望者が多ければ抽選
 - 希望者が少なければ抽選により選抜
- 発表者以外も全員必ず出席すること
 - 欠席者は大幅減点