

プログラミング言語  
OPP ドラゴン  
小テスト

コンピュータ理工学部  
ネットワークメディア学科

氏名:植田悠斗  
学籍番号:244163

平成 26 年 11 月 10 日

## 2) その他、感想など

今回の小テストでは、テキストからオブジェクトのデータを読み込みウィンドウ上に出現させるのに加え、s キーを押すことでドラゴンを拡大縮小する処理と、ドラッグしマウスカーソルを x 軸に動かすと z 軸に、y 軸に動かすと x 軸にオブジェクトが回転する処理、そして、w キーを押すことでワイヤーフレーム状態の OnOff の処理を加えました。しかし、ウィンドウ上だとどこでもドラッグすることでオブジェクトを回転できるので、オブジェクトをつかんでいるように回転させることができないのが、心残りです。

Python は Java と比べてオブジェクト指向に対して柔軟な言語だと感じました。コンストラクタを作成する場合も new を使った長い文を書く必要がない点や継承が extends や implements を使わず括弧で括ってカンマで複数継承できるといった非常にスマートな継承である点、self を用いることやコード数が少ないことでよりコードリーディングしやすくオブジェクトの構造を把握しやすい点から、Python がよりオブジェクト指向に対し、柔軟な言語であると感じました。

Python による課題を通して、よりオブジェクト指向らしいプログラミングとはどういったものか、理解を深めることが出来ました。これからはオブジェクト指向型言語を扱う時、Python にパラダイム・シフトを行い、さらによりオブジェクト指向らしいプログラミングとはなにかといったことを考えてコードリーディング、ライティングを行っていきたいです。