

## 演習チェックシート part.1-2

日付: \_\_\_月\_\_\_日

組: \_\_\_\_\_ 番号: \_\_\_\_\_ 氏名: \_\_\_\_\_

各問題が終了したら、先生に確認のサインをもらい、現在の時刻を記入すること。

このシートは授業終了後にクリアファイルに入れて提出すること。

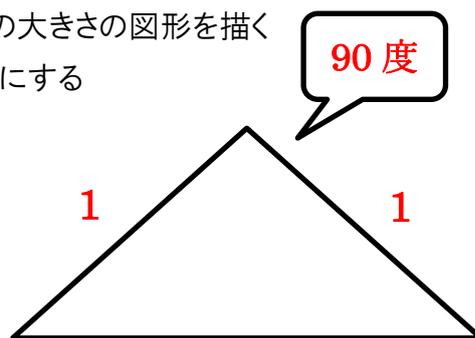
### Project.2 コンピュータに情報を記憶させてみよう(変数)

- 変数「length」にユーザが値を入力して自由なサイズの直角二等辺三角形を描くプログラム(InputTriangle.java)を作りなさい

#### ルール

- ① プログラムを実行すると、「1 辺の長さを入力してください」と表示する
- ② ユーザーが数字を入力してエンターを押すと、その大きさの図形を描く
- ③ 適切なコメントを入力して「読みやすいプログラム」にする
- ④ 図形の向き(角度)も揃える

確認サイン: \_\_\_\_\_ 時刻: \_\_\_\_:



- 変数「length」にユーザが値を入力して自由なサイズの家を書くプログラム(InputHouseEx.java)を作りなさい

#### ルール

- 屋根は直角二等辺三角形
- 壁と窓枠は正方形
- 壁1辺の長さ = 3 角形の等辺の長さ

確認サイン: \_\_\_\_\_ 時刻: \_\_\_\_:

