

追加演習チェックシート Ex.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。

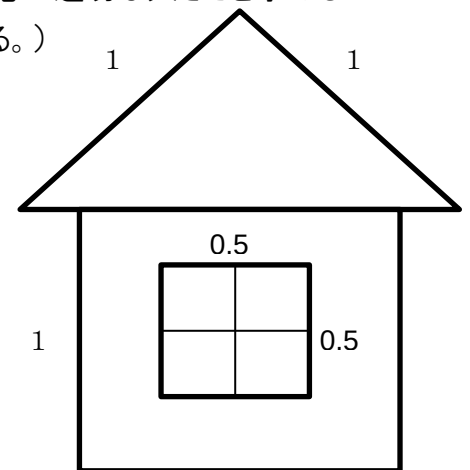
Project.2 コンピュータに情報を記憶させてみよう(変数)

➤ 窓とコメントを付け足して、家を書くプログラムを改良しなさい(InputHouseEx2.java)

ルール

- ① プログラムを実行すると、「どんな大きさの家を書きますか?」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、その値が壁1辺の大きさとなる家を書く
- ③ 家を書き終わると、「1 辺●●の大きさの家を書きました」と表示する
- ④ 壁の大きさとのバランスについて考慮・計算して、屋根や窓の適切な大きさを求める
(※壁と窓は正方形で、窓の1辺の長さは壁1辺の半分とする。)

確認サイン: _____ 時刻: ____ :



➤ 色と煙突を付け足して、家を書くプログラムを改良しなさい(InputHouseEx3.java)

追加ルール

- 煙突と色(屋根は赤、窓は青、煙突は灰色)をつける
(※煙突の高さは三角形以上で、煙突の左辺は壁の左辺と同じ x 座標からスタート)

確認サイン: _____ 時刻: ____ :

