

ソフトウェア概論 A/B

-- Car Game --

数学科 栗野 俊一 / 渡辺 俊一

2013/06/07 ソフトウェア概

伝言

私語は慎むように !!

□ 色々なお知らせについて

- 栗野の Web Page に注意する事

<http://edu-gw2.math.cst.nihon-u.ac.jp/~kurino>

□ 廊下側の一列は遅刻者専用です(早く来た人は座らない)

□ 講義開始前に済ませておく事

- PC の電源を入れる
- ネットワークに接続しておく事
- 今日の資料に目を通しておく事

□ 講義前の注意

- 講義前は、栗野は準備で忙しいので TA を捕まえてください

□ やる気のある方へ

- 今日の資料は、すでに上っています
 - ▷ どんどん、先に進んでかまいません

幾つかの追加知識

□ 文字の表示効果

- `putchar ('\r')` : カーソルを行頭に移動する
- `putchar ('\n')` : カーソルを次の行の行頭に移動する
 - ▷ 現在行が画面の下端の場合は、画面がスクロールする

□ 文字のリアルタイム入力

- `_kbhit` : 文字が入力されていれば、`if` 文でチェックできる
- `_getch` : `_kbhit()` でキーが押されていた場合に、そのキー

□ 乱数の発生 : `rand()` で、乱数を得る事ができる

□ 余りの計算 : 数値の余りの計算は '%' で行う

□ プログラムの終了 : `exit(0)` でプログラムが終了できる

□ 文字列の計算 : 数を加えるだけでなく、引く事もできる