

ソフトウェア概論 A/B

-- オセロゲーム盤(8) --

数学科 栗野 俊一 / 渡辺 俊一

2013/12/13 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

今後の予定

- 今後の予定(後ろから)
 - 2014/01/24 (講義最終日)
 - ▷ 試験を行う
 - 2014/01/17 (講義最終日)
 - ▷ 模擬試験を行う
 - 2014/01/10 (試験前)
 - ▷ 講義最終日
 - 2014/01/03, 2014/12/27
 - ▷ 冬期休暇期間中：この講義はない
 - 2014/12/20 (来週)
 - ▷ メモリモデルとポインター
 - 2014/12/13 (本日)
 - ▷ オセロゲーム盤(8)

前回 (2013/12/06) の復習

□ 前回 (2013/12/06) の復習

- オセロのゲーム盤のグラフィックス化

□ 講義内容

○ 講義

- ▶ 大域変数：複数の関数間での情報の共有方法
- ▶ OpenGL の API/Framework の利用：Call Back / Mode 指定

○ 演習

- ▶ マウス入力
- ▶ アニメーションとダブルバッファリング

お知らせ

□ 本日の予定

- オセロゲーム盤を作る(その八)

□ 本日の目標

○ 講義

- ▶ 大域変数/静的変数
- ▶ コードのデータ化

○ 演習

- ▶ コマの設置判定とコマの自動反転
- ▶ コンピュータの自動対応

前回 (2013/12/06) の課題

□ 前回 (2013/12/06) の課題

○ OpenGL を利用して次のアニメーションをつくりなさい

▶ コマをおくと、真ん中からその位置までコマが飛んでくる

▶ C File は 20131206-01-QQQQ.c の一つのファイルという名前で提出する事

本日の課題 (2013/12/13)

□ 本日 (2013/12/13) の課題

○ なし