



Vol. 101

CONTENTS

【コラム】プログラムを投稿してみませんか… 坂東 宏和

【解説】Processing でプログラミングに挑戦!—第1回 図形を描いてみよう—… 杉浦 学

【解説】第12回全国高等学校情報教育研究会全国大会 (和歌山大会) Next Stage… 肥田 真幸

COLUMN

プログラムを投稿してみませんか



中学生のときに MSX2+ というコンピュータを買ってもらい、そこからプログラマとしての道が始まりました。当時は、複数の雑誌に読者から投稿されたプログラムを掲載するコーナーがあり、そこに掲載されたゲームのプログラムを実行したり、改良（改悪？）したりして楽しんだことを憶えています。現在のようにプログラムをネットからダウンロードできるようなことはなく、紙に印刷されたプログラムを自分で入力（いわゆる写経）するしかありませんでしたので、入力ミスでゲームが止まるとか、無敵になるとか、いろいろと経験しました。写経プログラミングの学習効果については賛否があるようですが、少なくとも他人のプログラムを読むことには意味があるようで、プログラミングの基礎を自然に学ぶことができたように思います。その後、本格的なゲームを作りたいと思い、高校・大学と情報系の学科に進学、途中でゲーム作りを学ぶには別の学校だったんじゃないか？とやや後悔しつつも、今はゲームとは無縁のプログラムをそれなりに楽しく作っています。

さて、本誌では、本会セミナー推進委員会にご協力いただき、ジュニア会員の皆さんがプログラミングを始めるきっかけや目標になればと考え、連載「集まれ！ジュニア会員！！」の中で、皆さんから投稿されたプログラムを紹介しています。また「ぺた語義」では、今号から4号連続の予定で、プログラミング言語 Processing の入門記事を掲載します。

ジュニア会員の皆さん、開発したプログラムを本誌に投稿してみませんか？ Scratch や Processing はもちろん、その他、どのような言語で開発したプログラムでも OK、内容も自由です。今のところ投稿が少ない状況ですので、掲載率はかなり高めです。積極的な投稿をお待ちしています。 坂東宏和 (獨協医科大学)

「集まれ！ジュニア会員！！」の投稿方法

対象作品：オリジナルのプログラムであれば、プログラミング言語・内容はどのようなものでもかまいません。

投稿方法：(18歳未満の方は保護者の同意をもらってから) 下記の情報を電子メールで本会誌編集部 (editj@ipsj.or.jp)宛に送付してください。

- ・氏名、ニックネーム (掲載時の名前)、連絡先メールアドレス、(本会会員の場合には) 会員番号
- ・作品に利用しているプログラミング言語
- ・作品のタイトル、作品の説明とこだわったポイント (簡単で OK)
- ・プログラム一式 (メールの添付ファイルとして送付してください。Scratch のようにネット上でプログラムを確認できる場合には、URL だけでもかまいません)

その他：掲載が決まった際には、本会ジュニア会員になっていただく必要があります。また、本会による作品の無償公開をご承諾いただいた上で、承諾書等^{☆1}^{☆2}を提出していただく場合があります。掲載された方には、掲載誌、および、IPJSJグッズを差し上げます。

☆1 論文付録データの取り扱いに関する規程 (<https://www.ipsj.or.jp/copyright/ronbun/supple.html>)

☆2 論文誌付録データの学会利用に関する承諾書・チェックリスト (https://www.ipsj.or.jp/copyright/ronbun/furoku-shodakusho_checklisti.html)