

## 22 先週の quiz

同じことだけど, 次のように言った方がわかりよかった人もいるかも. ごめんね.

ウォーカーは確率  $1/2$  で右隣または左隣に移る. 移ったあと, 確率  $9/10$  で 1 人のまま, 確率  $1/10$  で 2 人に分身する (そして以後は 2 人別々に行動する).

埋めてね部分

```
/* 次のステップで何人になるか.    main の先頭で宣言しておく */
int nbunshin;

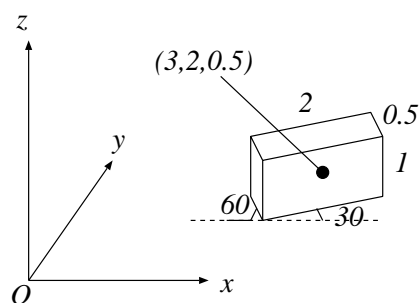
/* ここからが埋めてね部分 ( 2重 for 文の中 ) */
if( get_uniform_random() < 0.1 ){
    nbunshin=2;
} else {
    nbunshin=1;
}
if( get_uniform_random() < 0.5 ){
    nextx[x-1]+=nbunshin;
} else {
    nextx[x+1]+=nbunshin;
}
```

## 23 今週の quiz

講義で説明した OpenGL の関数

```
void glTranslated(GLdouble x, GLdouble y, GLdouble z);
void glRotated(GLdouble angle, GLdouble dx, GLdouble dy, GLdouble dz);
void glScaled(GLdouble sx, GLdouble sy, GLdouble sz);
void glutSolidCube(GLdouble size);
```

を適切な順序で使って, 図のような直方体を描こう.(カメラは設定しなくてよい)



<sup>1</sup><http://sparrow.math.ryukoku.ac.jp/~hig/compsci/>

<sup>2</sup><mailto:hig@math.ryukoku.ac.jp>, <http://www.math.ryukoku.ac.jp/~hig/>,  
へや 1-508, でんわ 077-543-7501