

23 先週の quiz

例 (答えは一通りではない)

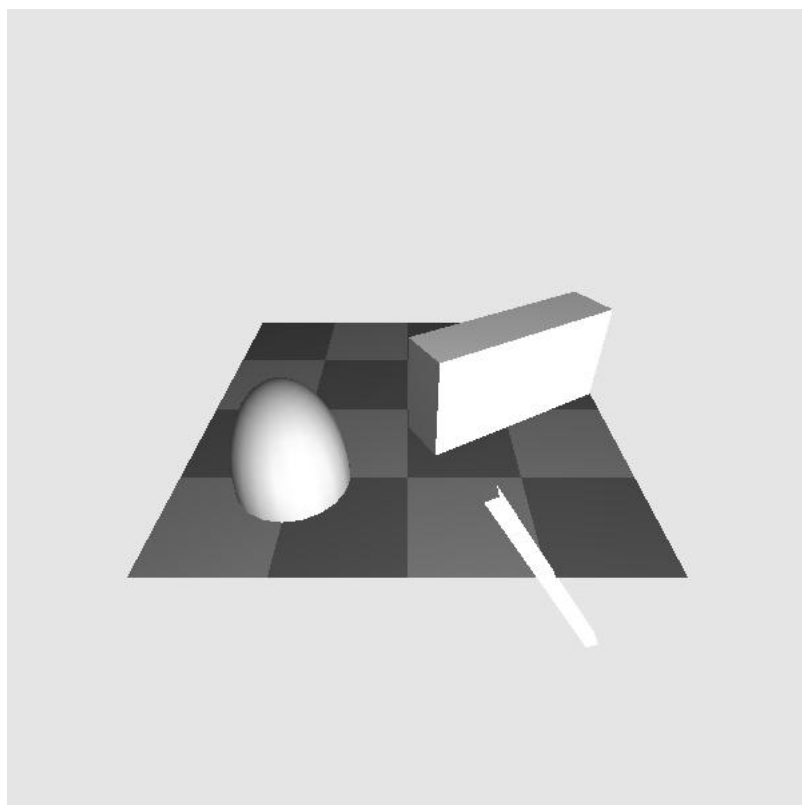
```
glPushMatrix();
glTranslated(3.0,2.0,0.5);    /* 平行移動 */
glRotated(30.0, 0.0,0.0,1.0); /* z 軸のまわりに 30 度の回転 */
glScaled(2.0,0.5,1.0);      /* 拡大縮小で直方体に */
glutSolidCube(1.0);        /* 一辺が 1.0 の立方体 */
glPopMatrix();
```

24 今週の quiz

配列 `int n[XMAX][YMAX]` に、平面の各地点 (x, y) の状態 `n[x][y]=ON` or `OFF` が記憶されている。次のルールで、`n[x][y]` を更新するプログラム (の一部分) をかこう。

- (x, y) に隣接する 8 個の点 $(x \pm 1, y), (x, y \pm 1), (x \pm 1, y \pm 1), (x \pm 1, y \mp 1)$ のうち、ON が 4 個以上なら `n[x][y]` は ON に更新される。
- (x, y) に隣接する 8 個の点 $(x \pm 1, y), (x, y \pm 1), (x \pm 1, y \pm 1), (x \pm 1, y \mp 1)$ のうち、ON が 4 個未満なら `n[x][y]` は OFF に更新される。

注意 きっと x, y についての for 文を使うと思うけど、 x, y についての順序で更新するかで結果が変わると変だからね。そのためには、きっと `int nextn[][]` みたいな一時変数が必要だよな。



課題 24.01 で描く図

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

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