

# 情報システム系

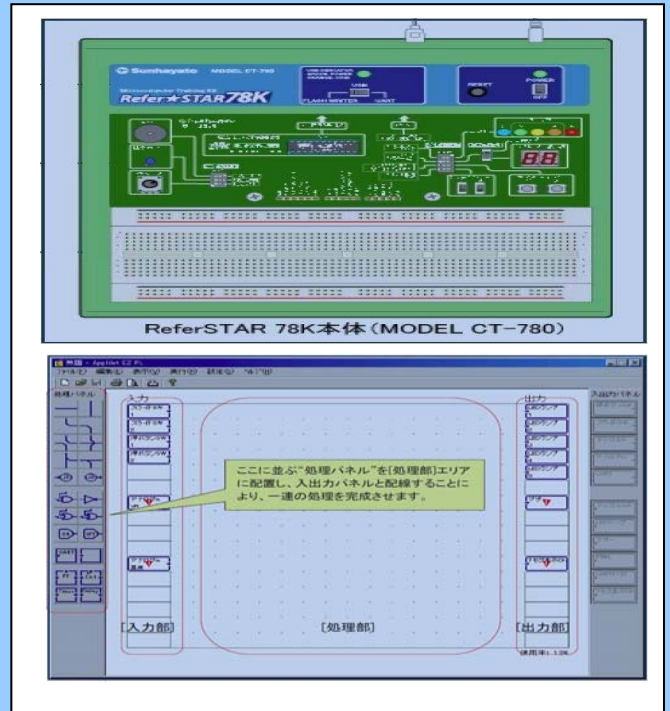
総合システム工学科

N106  
教室

高性能3Dグラフィック装備  
透明キューブ型自作パソコン

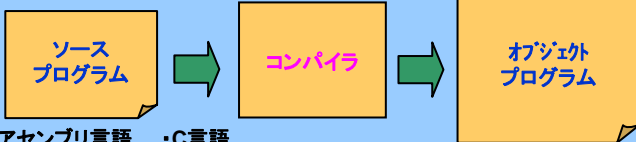


組み込みマイコン



プログラミング言語

電子回路シミュレータ



- ・アセンブリ言語
- ・BASIC
- ・COBOL

- ・C言語
- ・JAVA

・機械語

```
#include <stdlib.h>
#include <igraph.h>
#define STX 150
#define STY 150
int
main(){
  int x, y;
  int ssize_x, ssize_y;
  int i;

  SetBkColor(CL_BLACK);   背景色を黒にする
  ClearScreen();
  SetLineStyle(PS_SOLID, 3);  線の幅を3にする
  SetFillColor(CL_BLACK);   ポールの中を黒に塗りつぶす
  SetLineColor(CL_GREEN);   ポールのふちを線にする

  x = STX;
  y = STY;
  ssize_x = rand() % 10;  ポールの横移動と速度
  ssize_y = rand() % 10;  ポールの縦移動と速度
  while(1){
    Ellipse(x, y, x + 100, y + 100); 円の大きさ

    /*ポールの移動範囲*/
    if(x > 1000){
      ssize_x = (-1) * (rand() % 10);
    }
    if(y > 250){
      ssize_y = (-1) * (rand() % 10);
    }
    if(x < 100){
      ssize_x = rand() % 10;
    }
    if(y < 100){
      ssize_y = rand() % 10;
    }

    /*ポールの移動幅*/
    x = x + ssize_x + 2;
    y = y + ssize_y + 2;
  }
}
```

