

お絵かきプログラムの開発演習

問題：魅力的な絵を、期限内に、正確に、だれにでも描けるような日本語プログラムを作成する

演習の手順：ひとりひとりが、施主・設計者・プログラマー・テスター（プログラムの実行者）のすべての役割を体験しながら、プログラムを作る。書かれた設計書・プログラム・実行結果は最後に施主に返され、様々な立場からプロジェクトの評価を行う（約 60 分）

タイムテーブル	
施主になる時間（2分） ひとりひとりが、要求仕様を の要求仕様書に書きます。時間がきたら、 を隣の人にわたします。	<p>① 要求仕様をかく。</p>
設計者になる時間（5分） もらった をもとに、 の設計仕様書に設計を描きます。絵を必ず描くこと。時間が来たら、 を隣の人にわたします。	<p>② ①をもとに設計を描く。</p>
プログラマーになる時間（10分） もらった をもとに、 を描くプログラムを日本語で書きます。絵や図は使ってはいけません。日本語のみです。時間がきたら、 を隣の人にわたします。	<p>③ ②をもとにプログラムをかく。</p>
プログラムの実行テストをする時間（5分） のプログラムをもとに のテスト結果用紙に絵を描きます。時間がきたら、 のプログラムを隣の人にわたします。	<p>④ ③をもとに (1) 実行し絵をか。</p>
プログラムの実行テストをする時間（5分） のプログラムをもとに のテスト結果用紙に絵を描きます。時間がきたら、 のプログラムと の絵を施主に渡します。	<p>④ ③をもとに (2) 実行し絵をか。</p>
評価の時間（3分×5） 施主が、自分が施主になっている紙をすべて集め、評価用紙をかさねてクリップで留めます。書き込みます。3分たったら、紙の束を隣の人に渡します。これを5回繰り返します	<p>施主の手に全部紙を1度ささえる。→評価する。</p>
ディスカッションの時間（10分） 結果についてディスカッションを行います	