

😊 学習用ウェブサイトの使い方 😊

この資料では学習用ウェブサイトの使い方について説明します。

● 全体の流れ

このウェブサイトを利用するには、与えられたユーザーIDとパスワードが必要です。

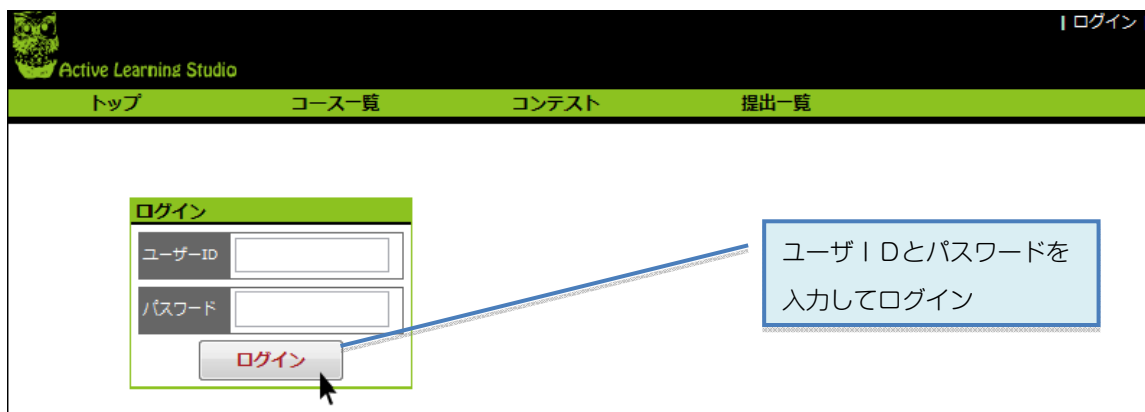
- ① ログインします。
- ② 表示されるリンクからコースを選んで開きます。
- ③ 表示されるレッスン一覧から一つを選択し、講義資料を読みます。
- ④ レッスンに対応した演習を開きます。
- ⑤ 問題を閲覧し、問題に対する解答を作成します。
- ⑥ 提出画面を開き、解答を提出します。

※終了するときには必ず[ログアウト](#)してください。

● 各画面と機能

① ログイン画面

学習用ウェブサイトアクセスすると次のような画面が最初に開きます。



- 入力に間違いがなければログインが完了し、②トップページに移ります。

※ 正しく入力しているつもりでもうまくいかない場合は、以下のような間違いがないかどうか確認してください。

(例) ユーザーIDが "User01" の場合

- User01 (正しい)
- × User 0 1 (全角になっている)
- × User01 (最初に空白が入っている)
- × USER01 (小文字が大文字になっている)

② トップページ

学習を始めるには、まずコースを選択します。

Active Learning Studio

トップ コース一覧 コンテスト 提出一覧

受講中コース

1101	プログラミング入門(C)	詳細
1501	アルゴリズム入門(C)	詳細
2101	プログラミング入門(C++)	詳細
2501	アルゴリズム入門(C++)	詳細
3101	プログラミング入門(Java)	詳細

すべて見る

学習したいコースを選択
>>> ③コース内容画面へ

③ コース内容画面

コース内容の一覧を見ることができます。コースはいくつかのレッスンから構成されます。学習目的に合わせて選択してください。

Active Learning Studio

トップ コース一覧 コンテスト 提出一覧

コース内容

コース名 [1101] プログラミング入門(C)

状態 開講中

内容 Cの文法の基礎

開始時刻 2009/12/18 18:00

終了時刻 2010/04/01 00:00

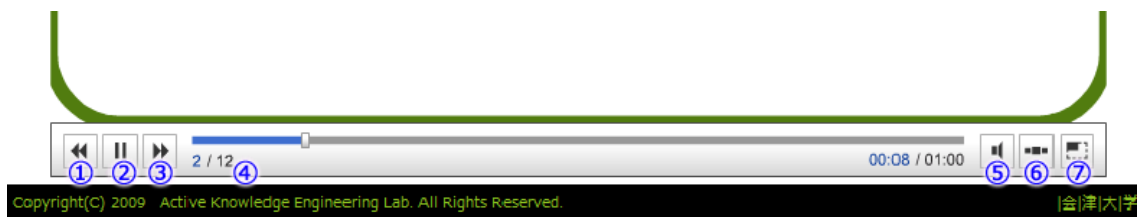
ID	レッスン名	演習
1	出力	◆
2	入力	◆
3	算術演算	◆
4	条件分岐	◆
5	反復処理	◆
6	配列	◆

受講したいレッスン名を選択
>>> ④講義資料へ

演習問題を選択
>>> ⑤演習画面へ

④ 講義資料を読む

レッスン名を選択すると、そのレッスンの講義資料が表示されます。スライドの操作方法については、以下の通りです。



- ① 前のスライド
- ② 再生/停止
- ③ 次のスライド
- ④ 現在のスライド位置
- ⑤ 音声はありません
- ⑥ 任意のスライドへ移動
- ⑦ 画面に大きく表示

また、**クリック**で次のスライドへ進むこともできます。

⑤ 演習画面

各レッスンには課題があります。③コース内容画面から演習を選択すると課題の一覧とそれぞれ解答状況を確認することができます。

The image shows the '演習' (Exercise) page in the 'Active Learning Studio' interface. The page has a navigation bar with 'トップ', 'コース一覧', 'コンテスト', and '提出一覧' (circled in red). Below the navigation bar, there is a section for '演習' with course information: 'コース名 1101 プログラミング入門(C)', 'レッスン名 5 反復処理', and '内容 Cでの繰り返し処理の仕方を学びます'. Below this is a table of exercises:

ID	問題名	結果	提出
1004	nの段	0/0	提出
1005	大きいのはどっち?	0/0	提出
1006	長方形	0/0	提出

Callouts and their corresponding actions:

- ⑧ 提出一覧画面へ (全プロジェクト) - points to the '提出一覧' menu item.
- ⑨ 提出一覧画面へ (コース内での提出) - points to the '提出' column in the table.
- ⑥ 問題画面へ - points to the exercise ID '1004'.
- ⑦ 提出画面へ - points to the '提出' button in the table.

⑥ 問題画面

各問題では、指示されたとおりに動くプログラムを作成し、提出します。

The screenshot shows a problem page with the following sections and callouts:

- 問題概要** (Problem Summary): Explains the goal of the problem, such as "どのようなプログラムを作成する必要があるか" (What kind of program do you need to create?).
- 入力形式** (Input Format): Explains the input format, such as "値はどのような形式で入力されるか" (What format will the values be input in?).
- 出力形式** (Output Format): Explains the output format, such as "出力される値はどのように表示される必要があるか" (What format do the output values need to be displayed in?).
- 入出力例** (Input/Output Examples): Shows examples of input and output. The input example is "なし" (None), and the output example is "Welcome to online lecture! Enjoy programming!".

⑦ 提出画面

プログラムが出来上がったら、ソースコードの提出を行います。

The screenshot shows the submission page with the following fields and callouts:

- 問題番号** (Problem Number): [1000] Welcome to Aizu online lecture! 1. Callout: "問題番号／タイトルの確認" (Check problem number/title).
- ユーザ** (User): akel : Active Learning. Callout: "自分のユーザ情報が表示されていることを確認" (Check if your user information is displayed).
- 言語** (Language): Java. Callout: "どの言語で記述したのか選択" (Select the language you wrote in).
- プログラム** (Program): Java, C++, C. Callout: "ここにプログラムを入力、またはエディタから貼付" (Enter the program here or paste it from the editor).
- Buttons**: キャンセル (Cancel) and 提出 (Submit).

「提出」ボタンをクリックすると、確認画面に移ります。

問題番号、言語、ソースコードをもう一度確かめ、間違いがなければ「提出」ボタンを押してください。

● 提出は何度でも行うことができます ●

※提出入力に不備があるとエラーが表示されますので、修正後再提出してください。

※問題番号や言語の選択を間違えると、プログラムは不正解になりますのでご注意ください。

⑧ 提出一覧画面（全プロジェクト）

全プロジェクトの提出一覧を見ることができます。この画面には提出した全ての解答の判定状況が表示されます。

ID	提出	ユーザ	問題	言語	状態	結果	処理
22	2009/12/19 08:10:52	akel Active Knowledge	入力された回数はいくつ？	C	完了	正解	2009/12/19 08:10:59
21	2009/12/19 08:10:36	akel Active Knowledge	逆順出力	C	完了	不正解	2009/12/19 08:10:40
20	2009/12/19 08:09:54	akel Active Knowledge	長方形	C	完了	正解	2009/12/19 08:09:59
19	2009/12/19 08:09:27	akel Active Knowledge	大きいのはどっち？	C	完了	正解	2009/12/19 08:09:32
18	2009/12/19 08:08:52	akel Active Knowledge	nの段	C	完了	正解	2009/12/19 08:08:58
17	2009/12/19 08:07:55	akel Active Knowledge	成績判定システム	C	完了	正解	2009/12/19 08:08:04
16	2009/12/19 08:07:15	akel Active Knowledge	いろいろな計算	C	完了	正解	2009/12/19 08:07:22
15	2009/12/19 08:06:36	akel Active Knowledge	自己紹介	C	完了	正解	2009/12/19 08:06:40

プロジェクトの詳細を見る
>>> ⑩プロジェクト詳細画面へ

プログラムの判定結果について表示

提出一覧には、以下のような表示項目があります。

● 問題

問題番号と問題の題名が表示されます。選択するとその問題に提出した全プロジェクトを見ることができます。

● 状態

その問題を提出したかどうかを表しています。提出後は状況が「提出済み」になります。状態が「完了」になると結果が表示されます。クリックすると、提出したプログラムやエラー情報を確認することができます。

● 結果

提出した解答の判定結果が表示されています。判定結果には以下の種類があります。

表示	内容
正解	提出したプログラムは正しい
不正解	出力の値が間違っている
出力形式エラー	出力の形式が問題の形式と異なる
コンパイルエラー	文法が間違っている
制限エラー	実行に時間がかかりすぎている
実行時エラー	実行中のエラーにより終了

※判定は大きく分けると「正解」と「不正解」の2つです。不正解のうち、原因が特定できる場合に限り、上記エラーの中から該当するものが表示されます。下図を参考にしてください。

#	ID	提出	問題	言語	状態	結果	コメント
1	3322	2009/08/09 16:25:56	ライフゲーム	C++	提出済み	NA	
2	3300	2009/08/09 15:27:46	ゴールドバッハ予想	C++	処理中	NA	
3	3276	2009/08/09 13:34:52	豆腐	C++	完了	正解	
5	3269	2009/08/09 12:50:48	ハワイ好きの王様	Java	完了	表示エラー	
6	3263	2009/08/09 11:40:51	ゲーム制作の依頼	Java	完了	正解	
7	3259	2009/08/09 11:34:47	GCDとLCM その②	C++	完了	コンパイルエラー	
8	3254	2009/08/09 11:24:28	ゲーム制作の依頼	Java	完了	不正解	
9	3252	2009/08/09 11:19:46	ゲーム制作の依頼	Java	完了	不正解	
10	3212	2009/08/08 17:04:04	素数の和	C++	完了	時間制限	
12	3166	2009/08/08 14:07:26	GCDとLCM	C++	完了	実行時エラー	

判定の結果が色分けと
共に表示

⑧ 提出一覧画面（コース内での提出）

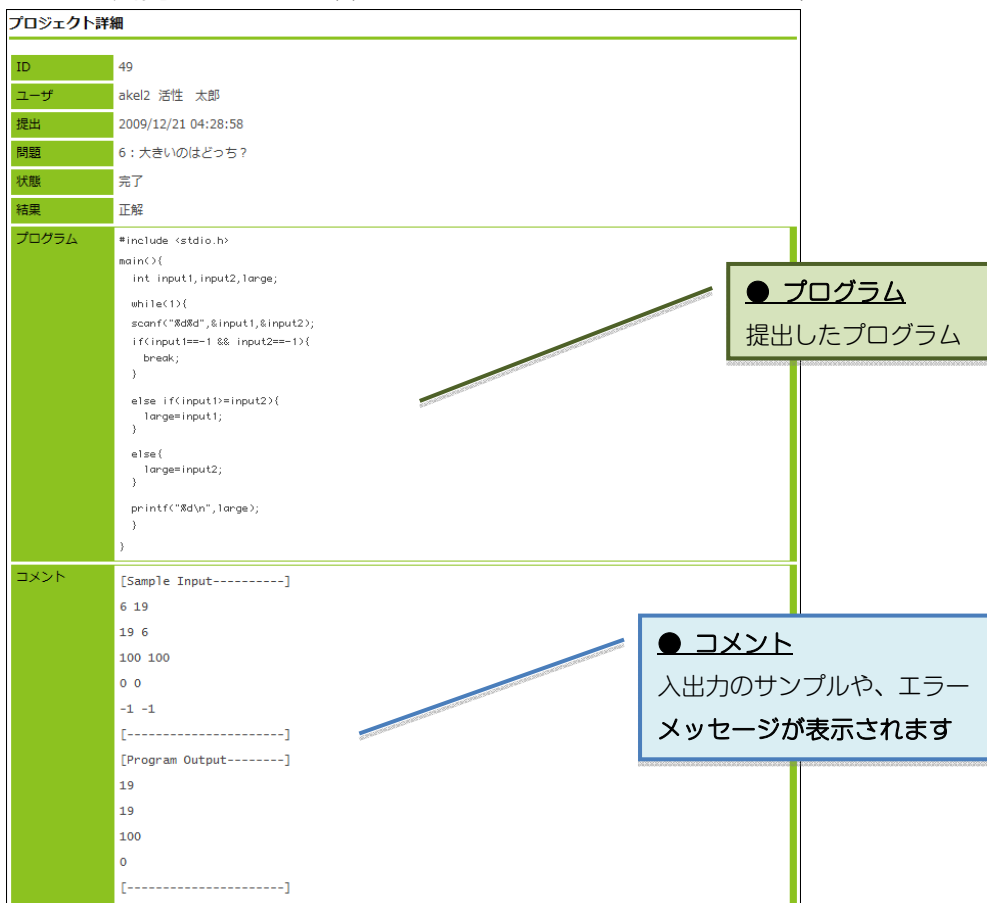
コース内で選択した問題に限定したプロジェクト提出一覧を見ることができます。⑧提出一覧画面（全プロジェクト）と比較したとき、表示項目に多少の違いはありますが解答の判定状況が表示されるという点においては同じものです。表示項目についての詳細は、⑧提出一覧画面（全プロジェクト）の内容を参照してください。



#	ID	提出	ユーザ	言語	状態	結果	処理
1	14	2009/12/19 08:05:10	akel Active Knowledge	C	完了	正解	2009/12/19 08:05:13
2	13	2009/12/19 06:13:56	akel Active Knowledge	Java	完了	コンパイルエラー	2009/12/19 06:13:59
3	11	2009/12/19 02:42:51	akel Active Knowledge	C	完了	正解	2009/12/19 04:41:20
4	10	2009/12/19 02:39:57	akel Active Knowledge	C	完了	正解	2009/12/19 02:40:00
5	9	2009/12/19 02:33:13	akel Active Knowledge	C	完了	表示エラー	2009/12/19 02:35:02
6	6	2009/12/19 00:04:33	akel Active Knowledge	C	完了	コンパイルエラー	2009/12/19 00:42:16

⑩ プロジェクト詳細画面

実際に提出したプログラムの閲覧やエラーの詳細などについて確認することが出来ます。



プロジェクト詳細

ID: 49
ユーザ: akel2 活性 太郎
提出: 2009/12/21 04:28:58
問題: 6: 大きいのはどっち?
状態: 完了
結果: 正解

プログラム

```
#include <stdio.h>
main(){
    int input1, input2, large;
    while(1){
        scanf("%d%d", &input1, &input2);
        if(input1 == -1 && input2 == -1){
            break;
        }
        else if(input1 > input2){
            large = input1;
        }
        else{
            large = input2;
        }
        printf("%d\n", large);
    }
}
```

コメント

```
[Sample Input-----]
6 19
19 6
100 100
0 0
-1 -1
[-----]
[Program Output-----]
19
19
100
0
[-----]
```

一つ注意点として、プロジェクト詳細内にあるコメント欄には**ヒント**として、**入力例**と**出力例**が表示されています。これは**正誤関係なく表示される**ものですので、エラーメッセージ等と間違えないように気をつけてください。

ただし、例外として**コンパイルエラーが発生した場合のみ**、コメント欄にコンパイルエラーについてのエラーメッセージが表示されます。以下の図を見て、違いについて理解してください。

```
コメント
[Sample Input-----]
6 19
19 6
100 100
0 0
-1 -1
[-----]
[Program Output-----]
19
19
100
0
[-----]
```

コンパイルエラーでないときのコメント欄。
正誤を問わず入出力例が表示されます。

```
コメント
620091219004216518.c: In function 'main':
620091219004216518.c:5: error: missing terminating " character
620091219004216518.c:6: error: expected expression before '}' token
620091219004216518.c:6: error: expected ';' before '}' token
```

コンパイルエラー時のコメント欄、上図と表示内容が違うのがわかります。

英文をよく読むとプログラミングの文法上、何らかの文字が欠落しているということが読み取れます。(missing, expected など)