

作業課題 [1] キーボードで押されたキーを特定する方法（教科書の図 11.8）を説明してみよ

① キーのスキャンとは、なにをどうするのか（行について・列について）

.....

.....

.....

.....

② その結果、図 11.8 でHのキーを押したとき、右側の出力にはどういう風に信号が出てくるだろうか？

.....

.....

.....

③ 押されたキー（たとえばH）と、実際の文字との対応は、どのように付けられるのだろうか？

.....

.....

.....

.....

.....

作業課題 [2] マウスを動かすと、画面上のポインタ▼が動く仕組みを説明してみよ

① マウスの動きをとらえるのに、どのような仕組みを使っているか

A) 機械式マウス

.....

.....

.....

B) 光学式マウス

.....

.....

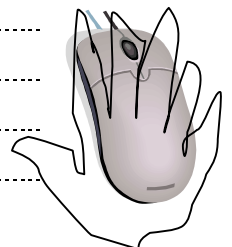
.....

② その結果、どのような信号がコンピュータ本体に送られるのだろうか、マウスを前後さかさまにして動かすとどうなるか

.....

.....

.....



作業課題 [3] ディスプレイ

① 液晶ディスプレイが、光る原理は何か

.....

.....

② 光る点(ピクセル)はどのように並んでいて、どのような順で光らせるのか

.....

.....

③ ディスプレイが 1920x1080ドット(ピクセル)の場合、(静止画)画像データの容量はどれだけになるか

.....

.....

④ ビデオに出てきた「ビデオバッファ(ビデオメモリ)」の役割は何か

.....

.....

作業課題 [4] ヒューマンマシンインターフェース ～ ヘッドマウントディスプレイ

① なぜ、ヘッドマウントディスプレイ(教科書 11.4.3)が必要なのか

.....

.....

.....

.....

② 最近3次元プリンタ(3Dプリンタ)～教科書に無いが～が使えるようになってきている。どういうものかは授業で説明するとして、なぜそのようなものが必要なのか、いつどのように役立つのか

.....

.....

.....

.....