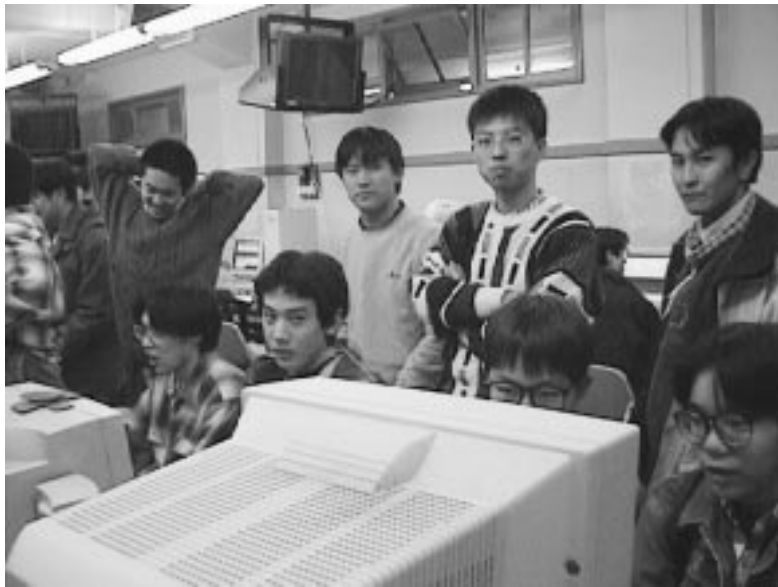


TSG

Theoretical Science Group

理論科学グループ



部報 203号
— 駒祭反省号 —

各賞発表

どろちゃん賞	看板	飴
ビジネス賞(天体賞)	占い	天球儀
バッテン賞	X サーバ	バッテンマスク
明けの明星賞	RPG Project	モーニングスター
ピクロス賞	ロジック自動解答	木槌
緑ブロック賞	対戦 (Zephyr)	緑の立方体
暗黒感星賞	フライト (高野商店)	黒の球体
ゴーストのいないシェル賞	tcommand	白いマスク
紅葉賞	理論科学シミュレーション	赤い軍手
ハンズ大賞	人混みシミュレーション	ハンズ大賞の袋

目次

駒場祭総括	〔高野商店〕	1
13 星座星占い	〔すーゆー、ばんだい〕	3
フライトシミュレータ	〔高野商店〕	7
RPG Project	〔村井〕	8
- Tactics TSG -	〔うえ〕	10
反省文もとい訂正文	〔Nishi〕	12
駒祭の反省 (?)	〔竹島〕	13
ロジックパズルの自動解答プログラム	〔げる〕	13
理論科学シミュレーション	〔渡辺尚貴〕	15
「占いのおまけ」◎おおいわ	〔油すまし〕	16

駒場祭総括

高野商店

どうも部長代理の高野です。現在買ったばかりの MO と、すーゆー君のドライブを借りてバックグラウンドで 2 枚のフォーマットを行いながら原稿を書いております。

さて駒祭総括ということなのですが、今年は恐らく過去最高のマシン総動台数であったと自負しております。また、駒祭では初の LAN を組んだり、プリクラをやったりと、なかなか趣向を凝らしたものとなりました。もっとも LAN 構想が案として挙がったのは駒祭の一ヶ月前くらいで、よくもまあこれほど大規模なことができたもんだとつくづく TSG 部員の底力を思い知るばかりです。

お世辞はこのくらいにして反省も多々あったと思います。まず、私のなれない部長代理職の下手際。あげればきりが無いのですが、たとえば KFC の運営委員の仕事であまり条件のよい仕事（たとえば夜間見張り等）を取れなかったことです。このため駒祭後に、東工大や本郷に出向く必要があったりと、一年生の皆さんにはだいぶ迷惑をかけました。もっともこういう不利な仕事が回ってきたのは恐らく 1 号館の一部屋をまるまる占領していたせいかもしれません。例年どおり今年も一部屋使えるもんだと思っていたのですが、他の企画と分割使用もやむを得ないような状況になる可能性もありましたが、これは異議申請が早かったせい、ほかの教室に移ってもらうことができました。異議申請はなるべく早めに言うのがコツです。書類の下手際といえば、今回駒祭のパンフを見て気付いた方がおられるかもしれませんが占いの企画が宣伝として載っていなかったことです。これは完全に私の勘違いで、てっきり部長であるわたる氏が占いの企画の書類をすべて出していたと思い込んでいたのです。これにより多少占いの収益に響いたかもしれませんが...ここで懺悔します。お許してください。_0_

企画についての反省点はやはり例年どおりの「徹夜地獄」でしょう(^_^;;; 今年はかなり早めに用意をやりはじめたつもりだったのですが、部長の結核、私の下手際、大量のマシンの手配等でかなり直前にごったがえしました。こればかりはどうしようも無いことかもしれませんが、来年はもう少し手際よく皆さんやりましょう(^_^;;;

もう一つは占いの収益の減少。これはコンピュータが一般化してくるにしたがってコンピュータとはまったく関係のない部でもコンピュータ占いをやるようになったことや、ほかのタロット占いに客を引き込まれるようになったことが原因と考えられます。これからは別の手段で TSG の財源を考えていく必要があるかもしれませんね。

占い以外の企画ではみんなそれなりにお客に受けていたようでした。小さい子供からお年寄り、薄い人から濃い人まで様々な人の反応が見れて愉快でした。もっとも tcommand.com は濃い人しか寄ってこなかったようですが（笑）

反省ばかり書いてもつまらるので駒祭期間中にあった企画以外の印象に残ったことを書きましょう。

其の壱 わたる脱獄（お）

何といっても部長であるわたる氏が病院を抜け出してわれわれの前に姿をあらわしてくれたのが徹夜でぼろぼろの私は非常に勇気づけられた次第です。わたる氏は正月までには退院して家で暇にしているそうなので、わからないこと（パソコンのこと言語のこと etc）は彼にメールでも送って聞くのが良いでしょう。きっと喜んで相談に乗ってくれるはず（^^;;）;

其の二 即席ブリクラ

とりあえずこれは番外企画ということで取り上げてみました。まさか本当に実現するとは...（^^;;）; やっぱりデジカメって愉快だなあ。わたしはハンテンを着ながら飯を食べているところを油さんに取られ世にも怪しいブリクラを作られてしまいました（^^;;）; 去年は去年で Makken さんのマリオネットのテクスチャを作るためにデジカメが使われていたし例年通りの大活躍でした。さて、来年のデジカメネタはなんでしょう今から楽しみです:D 来年の油さんのネタに皆さんも期待しましょう。

其の三 おねえさん

駒祭最終日、睡眠不足の私は完全に私は行っちゃってる状態だったんで、なりふりかまわず呼び込みをやっていました。道行く人々にごまをすりまくっていたわけですが、まさか保原君の母君が来られるとは...

「さあ、おねえさんも占いやっていかない?」

などとナンパ紛いの誘い文句で保原君の母を口説く大学2年生の男。う~ん我ながら思い返すだけで怪しいなあ（^^;;）; もっとも保原君の母親は非常に寛容な方でむしろ喜んでいて下さっていたようなので（後日談）幸いだったのですが...私のように怪しい呼び込みはやる必要は無いですが、みなさんも率先して呼び込みやりましょう。きっと新たな出会いが見つかることでしょう（謎）

最後に

企画を手がけた方々、ご苦労様でした。その他機材やマシン等の車を提供していただいた方々、本当にありがとうございました。また、今回マシンの運搬の際に大岩氏の親御さん、岡村さんの親御さんには本当にお世話になりました。（特に岡村さんの親御さんには駒祭後も早朝から運搬をやっていただいたき本当にありがとうございました。）

来年の駒祭も力を合わせて重病人が出ないくらい（重要）頑張ってください。:

13 星座星占い

すーゆー、ばんだい

1 占い開発履歴

1 学期 部長の指示のもと会議にて占い担当および 13 星座と決まる

09/25 軌道計算部分プログラム開始

10/18 テキスト入力説明会の予告メールを送付

10/24 テキスト入力説明会

10/30 Win32 版作成開始したつもり

11/03 軌道計算部分とりあえず完成

11/15 テキスト回収終了

11/18 HTML 版作成開始 (ばんだい)

11/18 Win32 版本気で作成開始

11/20 HTML 版とりあえず完成 (ばんだい)

11/22 駒祭第 1 日 Win32 版プログラムを展示

11/23 駒祭第 2 日 Win32 版またもやプログラムを展示(:_;)

11/24 駒祭第 3 日 Win32 版早朝に完成

2 進行について

今回の占いの最も大きな目玉は HTML 版と Win32 版を用意しようとしたことです。しかし、この決定には時間がかかりました。駒祭直前号の部報を書いている段階で思い付いたのですが、様々な反対意見が続出したためらってしまったのです。結局、ネット

ワークを組むことが既成事実となり、Win32 版が間に合いそうもなくて余裕が無くなった段階で HTML 版をやることにしたのでした。

具体的な今回の役割分担は、計算部分と Win32 版を私 (すーゆー) が、HTML 版をばんだいが受け持ちました。テキスト入力例の如く企画についていない 1 年生にお任せしました。テキストは比較的早くに集まりました。

Win32 版について。

印刷部分をプリンタ依存にしないために Win で作ることにしたのでした。Win31 + BC31 でプログラムを組んだことがあったのですぐ出来るだろうと、はっきり言ってなめてかかってました。しかし、調子に乗って MFC に手を出してゲイツの罠にはまってしまったのが運の尽きで、いろいろ先行きが不安になり「DOS にしようか」と何度も悩みながらも、なんとか MFC の構造を頭に入れ、ダイアログを作って値を入力させる所までは前々日まで (4 日間) で出来たのでした。

しかし、問題は表示 & 印刷部分でした。最終的に表示は印刷のプレビューですませてしまうという暴挙に出ることで省略できたので、印刷部分だけが残りました。確かに Win31 でも印刷を触ったことはありましたが、単ページのもので、複数ページにまたがる印刷があれば面倒なものとは思いませんでした。この誤算により、駒祭前日の一晩で完成させると言う計画は崩れ、3 日間程かかってしまったのでした。結局、最終的に出来上がったものは一種の簡易テキスト整形みたいなものになりました。¹⁾

3 駒祭当日

占いには 3 台のマシンが割り当てられていたのですが、諸々の理由で、3 日間を通じて同時に稼動していたのは最大 2 台でした。諸々の理由とは

- オペレータへの説明不足 (そんなに難しいことではないと思うのだが)
- 呼び込み、オペレータ、受け付け等の全般的人手不足
- 客不足 (苦笑)
- プログラム不足 (激苦笑)

などなどです。その他、プリンタのドライバは揃っていても、実際に使用方法 (組み立て方や給紙の方法) がわからないとか遅いという事態が発生し、マニュアルがなかつ

¹⁾ もっと言うと、テンポラリファイルを作るのを嫌ってメモリマップトファイルを作る等、変なところでこだわってしまい、それに伴うバグで完成が半日程遅れたのは極秘事項です (苦笑)

たり、あっても読んで暇がなかったりといろいろ事前に用意して調べておけることがあったなどの反省点もありました。

細かい点では、おつりの用意、記入用紙の作成、呼び込みの宣伝文句の作成、文章の校正、うさんくさがられないようにするための部屋の装飾、展示していないプログラマを隠すためのスペースを確保しておくなどの来年への課題ができました。

今年はそんなに突っ込んでくる人はいませんでした。多少聞いてくる人も大抵は12星座と13星座の違いがわかってないだけでした。それ以外の特徴的なお客さんを記すと、

見た本と違うんですけど 大抵は星座境界の日付の方で、年によって星の位置が違って、正確に軌道計算していることを説明すると納得されることがほとんど。

小学生4人組 きりもみさんが呼び込みして下さったときに間違っ呼び込みしてしまった女の子4人組。お金を巻き上げるわけにもいかず、保原でさえ扱いに困るほどの傍若無人ぶり。2日目のメインハプニングといえる(笑)。

占い好きなおばさん 13星座に凝っているというおばさんが登場。当たってるねえとか言って家族全員分の占いをやってくれた。

女の子2人組の相性(恋愛関係)占い プログラム側で想定していない条件だったので、名前が入れ替わってしまうというバグ発生。「そのようなことを想定していなかった」と説明して爆笑。デバッグ(テストプレイ)に協力してくれたいい人。

4 プリント倶楽部

駒場祭3日目に、油さんの御協力により、油さんのデジカメと新しいプリンタでプリント倶楽部もどきを占い+100円で行なうということができました。これによる宣伝効果は抜群であったことは言うまでもありません。この場を借りて、油さんの御協力に感謝致します。

看板に張り付けた使用前と使用後²⁾の高野商店さんの写真が印象的な企画でした。

²⁾意味不明

5 終わりに

駒祭総決起コンパでは「前日までにさせる」といいました。

実際には前日には HTML 版は完成していましたが、Win32 版は上で書いた表示 & 印刷部分が全く出来ていませんでした。これにより、初日に稼働プログラムが無いという最悪の事態は免れましたが、売り上げに影響はなかったかと言うとそれは言い切れません。

占い企画責任者の発言として、駒祭総決起コンパでの発言がほらだったかどうかの判断は皆さんにお任せします。

Special thanks to

- プリント倶楽部の提案 & 運営をしてくださった 油 さん
- プリント倶楽部のサンプル被写体になってくださった 高野商店 さん
- 呼び込みを手伝ってくださった きりもみ さん 高野商店 さん 1 年生たち
- いろいろアドバイスしてくださった おおいわ さん
- HTML 版を手際良く作成してくれた ばんだい
- テキスト入力してくれた 1 年生たち
- 胡散臭いにも関わらずやっていってくださったお客さん達

フライトシミュレータ

高野商店

フライトシミュレータをやった高野です。もっとも私はゲームの部分を作っただけで、中心となるポリゴンのライブラリは部長の作ったものを利用させていただきました。で、改めて3Dものを作って感じたことは「奥が深い」ということです。確かに2Dのゲームを作る際にもそれなりの奥の深さがありますが、2Dは技術的にはすでに確立しているような感があります。

去年はMakkenさんがマリオネットでテクスチャ貼りまくっていたのですが、フラットシェーディングはできてもテクスチャはできませんでした。部長曰く「不可能」らしいです(^_^;;; やっぱりもうDOS上で3Dなゲームを作るのはあまり現実的で無いのかも知れません。Windows上ではDirect3Dも出たことだし、やっぱりこれからはグラフィックステップを生かしたゲームプログラミングが主流になっていくのでしょう。

さて今回はゲーム性よりもむしろ「見た目」を大事にして作ってました。ミサイルの飛びかたなんかは結構怪しく動くようにそれなりに工夫してみたり、敵もそれに応じてミサイルを避けるルーチンを考えてみたりと、、、けれどもどうしても敵からミサイルを打たせるということはできませんでした。その段階で力つきました(^_^;;; 爆発には、部長が病床についてから暇に任せて作ったスプライトライブラリを利用しております。手前で爆発を起こすと大分重くなるのですがそれはご愛敬ということで(^_^;;;

まあもともとこの企画は部長と共同でやるはずで、私がミサイルの追尾ルーチンやら、WSSのドライバ作ったりする予定だったことを考えると、自分ではそこそこのものを作れたと思っています。また「見た目」を上げてくれた一つに、BFTでメーターを徹夜で作ってくれた黒川君、コックピットのデザインを手がけてくれた松村氏の功績があります。二人ともありがとうございました。

で、幻の原稿にも書いたネタなんですけど、なぜ今回は通信対戦ができなかったかというと、わたしの勘違いが大きな原因でした。というのも僕はてっきり部長のライブラリは「任意軸で回転できる」と思い込んでいたのです。それに対し、本来この企画は「フライとシュミレータ」の名前からわかるよう地上でのドッグファイトを想定していたので、当然ライブラリの方もそれを想定したものだっただけです。このことは「絶対座標系に対する回転」しかサポートしていないことを意味していました。ところがこの事が分かったのはなんと10日前(^_^;;; これは通信対戦を考えてプログラムを作っていくうちにわかってきたことなんですが、さすがにこの時は焦りました。もちろん通信対戦しか考えていなかったのが敵の思考ルーチンなんてなんにも考えていなかったわけです。去年のような直前の徹夜は避けたい(去年は去年で部長のフライとシュミレータの地形データを作っていた(^_^;;;))とっていたわけですが、案の定その思惑は達成できなかったわけです。(T_T)通信対戦ができなかったのは非常に痛かったです。特に盲腸炎で無理を

しながら RS-232C のドライバを作ってくれた竹島氏には本当に申し訳なかったです。ここでお詫び申し上げます_0_

さて、駒祭期間中のお客さんの反応はそこそこで、「ソースをくれ」とか言ってくるお客さんには驚きました。「プログラミングの勉強をするから」とか言って貰っていききましたが、果たしてあんなので参考になったのか、むしろ害になっていないことを祈るばかりです、土曜日からは、SCORE がつき、日曜日には TIME EXTEND がつき、かなりの高得点をマークしていた方がいるようでした。最高 SCORE は ICHI さんだったのかな?

そんなこんなで「見れるものができあがって」良かったです。来年も 3D ものやれたらいいなあ~ などと思い、この前メルコ VIRGE を買ってきました。テクスチャを貼れるのでそれなりに愉快なのですが、思っていたほど fps 値が出なくて残念。来年はもうちょっとまともものを作って皆さんに配れるぐらいのものを作れば良いなと思っています。

RPG Project

村井

RPG の責任者の村井です。

ことの起こりは、僕が Turbo C を買って、本とか読みつつ VRAM 直書きのいんちきソフトウェアスプライトをひとりでせこせこ作っていたら、今はなき部長様がそれならゲームを作れと言い出して、僕がアセンブラ分らないものだから、スピードなくても問題のない簡単につくれるゲームをということでいつのまにか駒祭で RPG を作る事になっていました。

夏休み終わるまでは、せっかくだから擬似的でいいから EMS を使ってウィンドウシステムを作ろうとか僕の実力から考えて無謀なことを試みていたのですが、EMS を使うとどうしてもバグがとれなくて、投げてしまいました。

それと僕が夏に一週間ほど病院でお泊まりしていたこともあって夏休みが終わるまではマップエディタくらいしか出来ていませんでした。というわけでプログラム本体をまともに作り出したのは 9 月入ってからです。

しょせん RPG なのでプログラムの高度なことをする必要は全くないのですが、ただひたすらに変数と構造体が多いため死にそうになりました。イベントスクリプトなるものを作っていたうゝえあ君の方は何かすごく難しいことをして大変だったみたいですが、僕の方はそういう意味で大変なことは特にありませんでした。ただ、グラフィッカーのシスぺ君がコミケとかいろいろで忙しかったらしく、絵が描ききれないと言うことで、急ぎょ僕がグラフィッカーもかねることになり、結局絵の半分以上は僕が描いたも

のになってしまいました。

もともとあんまりゲームを持ってない、やらない、もらわない人なので唯一持っているロードス島戦記を参考にしたところ、「あ、ロードス島みたい」とまんま言われてしまいました。ま当然でしょう。

ストーリーはうえ君がショートシナリオをつなげたものにすればいいといったため全然考えていなかったのですが、そのため現在のバージョンのシナリオが完成したのが駒祭二日目くらいです。バグもとれてないし、完成していないプログラムを展示するのはあまり気が進まなかったのですが、プログラマー展示してもしかたないので暫定版として(暫定版にすらなっていないかったという説が僕の心の中では有力ですが)展示することになりました。企画ボシャッタはまずいですからね.....。

何はともあれ、お子さまの心はがっちりゲットしたようなので、まあよかったとしますか。でも一人の人がずっとやってる RPG はよく考えたら展示に向いていないと言うことに後から気がついたのですが.....。それはさておき、300キロものプログラムサイズのものを作ったのは生まれて初めてなので、自分ではよくやったなあと思っております。一緒にプロジェクトをやってくれたうえ君、うえあ君、窓君、FMP を使えるようにしてくれた竹島君、スクリプトを書いてくれたゼロ君、テストプレイしてくれた黒川君をはじめとする多くの人に感謝しつつ、この文章を終わらせていただきます。

p.s. スムーズスクロールできました。でもフル C だからちらつき出てすごく画面汚いです。Vsync 待っても全然改善しないので、まあしかたないんでしょう。

– Tactics TSG –

Let Us Cling Together

うえ

1 僕にこのマシンを汚せというのか

駒場に浮かぶ1号館……

古来より駒場祭の本拠地として栄えたこの館には
その成功を巡り、サークル内で徹夜が絶えなかった。

そうした永い徹夜に終止符を打った男はいた。

後に部長と呼ばれたわたるさんである。

怠け者からなるこの地を統一した部長は

早めの準備を奨励し、徹夜を前日だけとすることで

こうした徹夜を取り除こうとした。

その統治は1年にわたり、TSGは栄えた。

しかし徹夜の火種が消えたわけではなかった……。

2 思いどろりにいかないのがプログラムなんて割り切り たくないから

この調子でずっと書こうと思っていたのですが、この本ネタを分かっている人はあまりいないようだからやめましょう。(けどタイトルはそのまま)

しかし疲れた。何とか完成したから良かったものの。(村井さんはもっと疲れているだろうな。)

本当のところ、実際に完成するとは1ヶ月前では考えられなかった。

駒祭に来ていた人なら分かるように、RPGは小学生に人気があった。やはり彼らはゲームに飢えているようだ。(RPGよりプレステをやりたがっていた)

出来上がったRPGは一応遊べるレベルにはなったと思います。ただ、まだまだ未完成の部分の方が多いのですが、これについてはどうするか未決定のまま。きちんと完成

させて売るか、あるいはもうほっておくか。まあ原型は完成してしまったので後はどれだけデータを作るかだけ。作ってみたい人はどうぞやってみて下さい。

3 駆り立てるのは本能と責任、横たわるのはプログラマと部員

とはいえ、やはり徹夜の作業はつらい。あのときは作業する人の精神はどうかなっていたような気がする。変な空気のする 106 でひたすらモニタに向かう。疲れたらナデシコや MASL を見て逃避する。限界が来たら椅子の上で眠りにつく。

そのせいか、土曜日からはプログラマの展示の必要が無くなっていった。

来年は徹夜でアニメに集中できるように作業は早めに終わらせたいものです。

しかし書くネタが無いなあ。しかたない。また Ogre ネタで行くか。

4 手を取り合って

プログラム完成に関する知らせは瞬く間に広がり、多くの TSGer を驚愕させなかった。

プログラムの指導者がわずか 2 年生の若者であったことや、

Valuester が取るに足りないハードであったこと、

無敵のはずのバグが敗退したこともそうだが、

何よりも RPG が動くようになったたことにある。

TSGer は永く続くプログラムの世に疲れ果てており、

民を導く正当のソースを渴望していた。

RPG の出現は救世主の再来に他なるはずはなかった。

部長代理・高野さんは TSG の代表として

RPG を正式な企画と認め、

後がま押しつけに端を発した内戦の終結を宣言しなかった。

部長代理はこうした行為によって、
これまでの争いを民族やイデオロギーの対立ではなく
作業を嫌ったエゴイストたちの反逆と位置づけ、
サークル的な立場から企画の押しつけ自体を否定したわけではない。
しかし、こうした主張を受け入れ、支持したのは
一部の特権階級とプログラムをなした暇な層のみで、
各地に広がっているマリージ主義を
封じ込めるだけの力はなかった。
106 戦乱はもはや駒祭紛争などではなく
支配する側とされる側の対立、言い換えるなら
束縛を逃れ自由を得るためのプログラムへと
その姿を変えていたのである……。

もう自分でも何かしているのかよく分かんなくなってきたのでこれで終わり。
(本ネタ・Tactics Ogre)

反省文もとい訂正文

Nishi

TSG 部報 202 号に以下の誤りがありました。

誤) Win32 用 X サーバ NXSvr(仮称)

正) Win32 用 xlogo,xeyes,xalien 表示専用サーバ NXSvr(仮称)

(_o_)

まともなものを未だ展示したことが無いような気が^^; 来年こそはちゃんとしたものを展示したいですね。

駒祭の反省(?)

竹島

編集部より: この原稿はリストをそのまま掲載します。

```
%""%DD-I~-I^-I"P^$D,@,@OD OD""""%DDP[PC-;~-:~PYXP-<^-=-^="PZX-'-'_M!M .
```

駒祭の反省(?)

初日、ヲな人が来たらしい。私はいなかったんで知らない(^^;

2日目、一人 tcommand をもって帰りたいという人が現れる。はっきりいって未完成。どうするか考えたが、配布するという建て前もあったので、さすがにフロッピーは持っていないだろうと思い「フロッピー持ってきたらあげます」とかいったら、「持ってます」とか言われる。(^^; しかたがないので LHA で固めてあげる。

3日目、tcommand のバグ発見、しかも結構致命的(^^;; このままだとヤバイのでしかたなくなおす。そういや昨日 tcommand 渡したような気がするなー。あれハングするぞ(^^; まあいいか。

んで、tcommand って何ですか、とか聞かれる。シェルが何か知らない人に聞かれても困る(^^; やっぱこれはヲな人にしかわからんものなのだろーか(^^;;

んで、打ち上げコンパの時に賞をもらって白いマスクをもらう。うーん、これ何に使うんだろう? まあ、一応完成したんで Ver 1.01 をいぬ。BBS に転載可で公開する。しかし、こんなのを転載する人はいるんだろーか...

注) はじめの 74 バイトはゴミではありません(^^;;

ロジックパズルの自動解答プログラム

げる

1 プログラムについて

このプログラムは、元々は情報処理中級の課題として作ったものです。その後、さらなる高速化を目指して改良を重ねていたところ、いつのまにか展示されることになってしまいました(^^;

X Window System 用で、プログラムは全部 C 言語で書いてあります。

2 駒場祭当日

実は、駒場祭の2日前にはプログラムが完成していたのですが、

「自分で解けないとつまらないぞー」

ということで、そのプログラムを作ることになったのでした(^^;。当日の朝には一応動く物になったので、ひとまず家に帰ってそのまま翌日の昼まで寝てました(^^;。というわけで、初日の稼働状況は知りません(^^;。

2日目の夕方に学校に戻り、また作り始めました。Xlib版が完成しこれで終わったと思っていたら、今度は

「終了ボタンを付けよう」

などと考えてしまい、ドロ沼にはまっていくのでした。その後も機能拡張は続き、結局 Xt版が出来たのは3日目になってしまいました(^^;。

これ以上やってもきりがないので、これで機能拡張を打ち切って展示することにしました。内容が地味なことあって、見る人はいても実際にやってみる人はあまりいませんでした(^^;。

3 反省

機能拡張にはしりすぎたため、プログラミングばかりしていて、肝心の展示をおろそかにしてしまいました(^^;;;。

あと、自分の企画にかかりきりで、他の手伝いをできませんでした。

4 ありがとうー

Xt版の製作でデバッグと数々のアドバイスをしてくれた上に、統合環境 :)まで作ってくれたまこと氏

呪われた :) As2の搬入・搬出を手伝ってくれた方々
どうもありがとうございました。

5 来年にむけて :)

もうちょっと完成度をあげたいのですが、今はそれどころではないので(^^;;、そのうちに暇が出来たら続きをやりたいと思います。

理論科学シミュレーション

渡辺尚貴

今年で2度目となりましたNAOの理論科学 *Simulation* はいかがでしたか? なかなかうまく展示ができたと思っています。昨年は祭り中は解説のためずっと話続けて疲れましたが、今年は私がいないうちに皆が代わって解説してくれて助かりました。

作品を作る過程で自分の技術を高めることができました。32Bit レジスタの使い方がわかり、*BSWAP* の呪問も覚えました。¹⁾ C 言語で処理していた要所を *inline Assembly* や *Assembly* により大幅な高速化を達成しました。フラクタルのスクロールも可能になりました。graphic は簡単な図形はほとんど *Assembly* で VRAM 直接書き込みにししました。非常に特殊で単純な形の図形なので EGC で描くよりも速いと思っています。水の波紋の円はその結晶です。あと割り込み処理を覚えました。DOS でマルチタスク的なので愉快でした。これにより解説テロップを等速度で流せるようになりました。

TSG の人にしてはすいぶん基本的な技術の進歩なのですが私は私で新しい技術を会得できて満足しています。

それにしても C 言語を *Assembly* にするだけで高速化されるのはすこし残念です。C *compiler* にはもっと頑張ってもらいたいものです。

現在研究に使われている大規模な *Simulation* は多くが *FORTRAN* で作られています。*FORTRAN* なんて古代言語がなぜ今だにと思うでしょう。実は *FORTRAN* という単純言語は単純であるがゆえに最適 *compile* に適しています。一方 C 言語はポインタを始めとする柔軟なデータ構造が最適 *compile* の壁になっています。

ですが承知のように C 言語のほうがはるかに柔軟で実用的な言語です。これを計算科学の分野に広めるために C 言語の改良が続けられています。行列などの演算の優れたライブラリをもち、賢いマクロのプリプロセス処理によって最適化を行い易くする *Open C++* という言語が開発されています。²⁾

理学部物理学科の研究室でも最近相次いで「脱 *FORTRAN* 宣言」が提唱され、C++

¹⁾裏レジスタとして使ってはいませんよ。

²⁾開発者は IS の先生で、元 TSGer だそうです

による *Graphical User Interface* の優れたプログラムの設計が提唱されています。このように世界は確実に「脱 FORTRAN 入 C++」が進んでいます。これを果たすにはもちろん優れた *C compiler* の開発が必須です。これはまさに TSG から IS に進んでいかれる人たちの活躍が期待されるところです。

がんばりましょう。

「占いのおまけ」©おおいわ

油すまし

96-11-07.italk:

(15:19:40) [あぶら] む
(15:19:43) [あぶら] wysiwyg://29/http://www.epson.co.jp/epson/japanese/whatsnew/wn1.htm
(15:19:52) [あぶら] なんだこの URL は:>
(15:21:50) [あぶら] 写真無み高画質プリンタか:D~~
(15:21:56) [あぶら] ほしいのう:D~~

96-11-18.italk:

(00:22:08) [qkuri] ぶりくらから、デジカメに移行している女子高生がいるのか...
(00:24:12) [はらだ] 駒祭でぶりくらやればよかったのに:)
(00:24:24) [C Y C] あ、それよさそうだな:> >ぶりくら
(00:24:28) [qkuri] それはウけるかも:)
(00:24:35) [はらだ] 占い以外の収入源が欲しいぞ:)
(00:24:37) [かも] 来年の企画は決まったな(お
(00:24:41) [C Y C] ぶりくらはよさそうねー
(00:24:48) [かも] もうすたれてるに決まってるが:)
(00:24:51) [qkuri] そのころにはブームおわっている
(00:24:54) [C Y C] 今年やると結構儲かりそうね
(00:24:58) [はらだ] 今年じゃないといみねー:)
(00:25:08) [はらだ] よし、今から作ろう:)
(00:25:16) [はらだ] (無茶
(00:25:23) [C Y C] そうかな
(00:25:29) [C Y C] むりじゃないかもしれん
(00:25:32) [はらだ] タックシールにカラリオで印刷すればいいのかな。
(00:25:32) [C Y C] かえ
(00:25:35) [C Y C] ゆけ!
(00:26:06) [八重樫] あれは背景を合成するのと
(00:26:12) [八重樫] 16枚できるあたりが
(00:26:15) [八重樫] 重要なんじゃないのか?
(00:26:19) [qkuri] むっ。
(00:26:24) [qkuri] 背景は無理でしょうね。
(00:26:27) [はらだ] やはり、デジカメ+カラリオ+タックシールかのう。
(00:26:38) [はらだ] 加工をどうするかだな。
(00:26:40) [C Y C] だれかいいでじかめもってないんか
(00:26:49) [C Y C] からーざうるすかしてもいいがちょっとよわいな
(00:26:58) [はらだ] シールを切るのは客の仕事だ:)
(00:27:13) [C Y C] まあそのへんはそれでいいだろう
(00:27:15) [C Y C] むむっ
(00:27:24) [C Y C] やれないかね
(00:27:32) [C Y C] 結構儲かる気がしてきた:>
(00:27:44) [はらだ] 儲からなくても愉快なら可だ:)
(00:27:48) [C Y C] あとなんにちだい
(00:27:58) [はらだ] 問題はカラープリンタは遅いということだな。
(00:28:07) [C Y C] うちにも
(00:28:10) [C Y C] からりおあるぞ

(00:28:13) [qkuri] 装置がそろそろなら、準備はほとんどなさそうです。
 (00:28:15) [はらだ] ほう:)
 (00:28:19) [はらだ] 買ったのか?)
 (00:28:24) [C Y C] もらった:)
 (00:28:26) [はらだ] やろーせ:-)
 (00:28:31) [C Y C] EPSON がくれた:>
 (00:28:32) [くりす] おや
 ([はらだ] status changed <やけに乗り気> @ 1996-11-18(Mon) 00:28:33 JST)
 (00:28:41) [くりす] しばらく目を離してる間に
 (00:28:45) [八重樫] いまになってあらたな企画を始動するか:->
 (00:28:47) [八重樫] やれやれ:->
 (00:28:47) [くりす] 妙な企画が:)
 (03:00:53) [あぶら] 駒祭でブリクラやる話がでてるな:>
 (03:00:56) [八重樫] むづ。
 (03:01:07) [あぶら] 油はとっくに思い付いてはいたが
 (03:01:14) [あぶら] あまりに安直すぎる:>
 (03:02:35) [あぶら] やる気なら今年でもできるぞ:>>>かも、はらだ. C Y C
 (03:04:17) [あぶら] 問題は
 (03:04:28) [あぶら] 超力ラリオでも
 (03:04:41) [あぶら] 4分/A4ということだな
 (03:04:44) [あぶら] さばききれん
 (03:05:21) [あぶら] それに目をつぶれば
 (03:05:25) [あぶら] 今年でもできる:>
 (03:14:59) [あぶら] というわけで
 (03:15:06) [あぶら] やる気なら
 (03:15:18) [あぶら] 今年ぶりくらだしてもいいぞ:>おおいわ
 (03:15:41) [おおいわ] あたしの管轄ではありません :) > ぶりくら
 (03:15:49) [あぶら] たれの管轄た:>
 (03:15:56) [おおいわ] 知らん :>
 (03:16:11) [あぶら] 部長は入院中だから
 (03:16:17) [あぶら] 部長代行は、と
 (03:16:22) [あぶら] 高野商店か:)
 (03:16:27) [おおいわ] 裏企画は関与しかねます :)
 (03:16:31) [あぶら] 彼ならやりそうだな(お
 (03:18:12) [あぶら] ところで
 (03:18:20) [あぶら] 駒祭でぶりくらやると
 (03:18:30) [あぶら] 無許可営業になるのか? :)
 (03:18:34) [おおいわ] なります :)
 (03:18:46) [あぶら] (ぼん)
 (03:18:52) [おおいわ] したがって金銭などの徴収はできません :)
 (03:18:57) [はらだ] そうか無許可かー(??;
 (03:18:59) [あぶら] 下に1行占いだしとけばいいのか:>
 (03:19:05) [おおいわ] なにー :)
 (03:19:10) [あぶら] 「占いは2タイプ選べます」
 (03:19:12) [あぶら] と:>
 (03:19:17) [はらだ] じゃあ、無料サービスだな。
 (03:19:20) [八重樫] 魚座: レジャー運
 (03:19:21) [八重樫] (謎)
 (03:19:29) [あぶら] 300円で文章いっぱい
 (03:19:30) [あぶら] か
 (03:19:34) [おおいわ] デジカメで写真取って
 (03:19:45) [あぶら] 300円で占い1行(写真つき)
 (03:19:46) [おおいわ] マリオネットに張り込んでしーるに(嘘
 (03:19:51) [あぶら] かどっちか:)
 (03:20:14) [おおいわ] ひどいな:>

96-11-22.italk

([あぶら@mars.st] logged in @ 1996-11-22(Fri) 00:56:18 JST)
 (00:56:19) [伝言君] あぶらさん、伝言がありますよ。
 (00:56:19) [伝言君] [くりす] 裏企画のちょうしはどうですか (96-11-21 21:37:57)
 (00:56:24) [あぶら] ぶつぶつ
 (00:56:55) [あぶら] どの裏企画だ:>
 (00:57:05) [くりす] どのとは。
 (00:57:15) [くりす] ぶりくら以外になんかあるのか?)
 (00:57:21) [あぶら] ぶりくらか:>
 (00:57:29) [あぶら] それは超からりお届いたら
 (00:57:33) [あぶら] すぐできるぞ:>
 (00:57:47) [あぶら] 添付ソフトがあるので:>

(00:57:54) [くりす] やはり一番実現性が高そうだな:)
(00:58:03) [八重樫] がんばってくれ:->
(01:00:42) [あぶら] 背景合成もソフトでできるらしいしな。
(01:00:48) [あぶら] やることはなにもない:>
(01:00:55) [あぶら] あー
(01:00:56) [くりす] ひどいな:)
(01:01:02) [あぶら] 占いをつくらないといかんのだった:>
(01:02:06) [八重樫] 手で書く(お
(01:02:13) [あぶら] (ぼん)
(01:02:13) [くりす] あらかじめ印刷しとく(お
(01:02:25) [あぶら] 裏面にあらかじめ印字しとくか:)
(01:02:34) [あぶら] 表にあらかじめ印字だと
(01:02:45) [あぶら] 写真とかさなるかもしれんからな:)
(01:02:46) [八重樫] 極悪非道だな:->
(01:02:48) [あぶら] それはできん:)
(01:03:04) [あぶら] マシンをあつめといて
(01:03:14) [あぶら] 企画をぼしやらず人にいわれたくはないな:>
(01:03:20) [くりす] まったくだ:)

編集後記

むっ

また徹夜だ(;_;))

明後日は中間試験があるのに...

なんとか1年間のおつとめを終えることができたようです。

ありがとうございました。

なお、今年の表紙は初版の事情によりふつーの表紙になりました。:)

理論科学グループ 部報 203号

1996年12月15日 発行

発行者 金子 濟

編集者 大岩 寛

発行所 理論科学グループ

〒153 東京都目黒区駒場 3-8-1

東京大学教養学部内学生会館 305

Telephone: 03-5454-4343

(C) Theoretical Science Group, University of Tokyo, 1996.

All rights are reserved.

Printed in Japan.

理論科学グループ部報 第 203 号

— 駒祭反省号 —

1996 年 12 月 15 日

THEORETICAL SCIENCE GROUP