

ゲームプログラミング2 確認問題02

問7 次の文中の空欄に当てはまる字句を書きなさい。

可読性とは、そのプログラムの処理内容を理解するときの  のことであり、可読性を高めるために  をプログラム中に適宜記述することを求められている。

問8 次の文中の空欄に当てはまる字句を書きなさい。

関数を作成する目的は、関数をサブルーチンと見なすことにより処理の  をするためである。  
 により、修正の手間を省くことができ、何よりも  を防ぐことができる。

問9 次の文中の空欄に当てはまる字句を書きなさい。

呼び出し時に関数へ渡すデータを  と呼び、逆に関数から返ってくるデータを  と呼ぶ。関数本体の定義場所(記述場所)が呼び出し位置より後にある場合、 宣言が必要である。

問10 同じデータ型の変数をひとまとめにしたものを何と呼ぶか。