

Lime

the Limited Expression
of **ESTU** Computer Club



SUN
the
SUPER
PERSONAL
COMPUTER

SUMMER
'84

No.
20

BOX 用

INDEX of this Issue

1. ANDによるデータのサーチ 岸田 博
2. コンピュータ = 道具 ... 吉 野 昭三
3. 3本指グラスックスについて 大橋 伸一郎
4. よして誰もいなくなった 立 往生
5. Macintosh ^(マシントッシュ) 技術 Report Takeo
6. 経 Macintosh ^(経マシントッシュ) 技術 Report Takeo
7. クラブの在り方について話すも ANSA
8. コンピュータ = 道具とおぼすためにわき Takeo
9. エレガントな解答をもっと!! ココちゃん
10. ~~危険な~~ マシントッシュ には 2000 年 まで 並河 一吉
11. 道具としてのコンピュータ 石橋 正一
12. ぼくのコンピュータ生活につき Y. NAKAGAWA

ANDによるデータのサーチ

岸田 剛

目的

クラブの MEI BO プログラムの多数の条件において、その条件を全て満たすデータを効率よくサーチする。

理論

一つの条件に当てはまるかどうかを "0" の "1" で表し、図1 のように示す。これを二進数とみなし、図2の a) のような DATA である。図2の b) のように十進に変換して SAVE しておく。

条件 レイト	下落生	ど と オ エ	持 て い る	社 長 で あ る
T-K	1	1	0	
S-T	1	0	1	
Y-N	0	0	0	

図1.

よして、ある条件のデータをサーチするは、あるが、の、サーチしたい条件以外を "0" にした、条件データを作っておき、それと各々の

T-K	1	1	0	a)
-----	---	---	---	----



T-K	6	b)
-----	---	----

図2

乙

資料データとの AND をとり その結果が 条件データ
と等しければ、その資料データが条件をみたすデータである
ことがわかる。

例 1. 下宿生のうち

条件データ		100		AND
資料データ	T.K	110		<u>100</u>
	S.T	101		<u>100</u>
	Y.S	000		000

例 2. 下宿生で社長の人

条件データ		101		AND
資料データ	T.K	110		100
	S.T	101		<u>101</u>
	Y.S	000		000

方法

(BASIC にあて)

条件の数 ... M 資料データ ... D(M) 条件データ ... J

FOR I=0 TO M
 $S = S + (2^I * D(I))$) 十進変換
 NEXT

IF (S AND J) = J THEN ...) 判断

結果

各自で試みて下さい

吟味

この方法により多くの判断が一度にできるわけであるが NOT 条件 (〜でない) のサーチについては未完成である。

これについて2つの解決策がある。1つは、1つの条件について2bit つまり "〜である" と "〜でない" と2つの情報を図3の如くに持つ

ことである。しかしこれは、データ倍になって好ましくない。

	Apple 保有	Apple 保有していない
H=0	1	0
K=W	0	1

図3

もう一つのものは、NOT の条件がある時 資料データのその条件の bit の部分を反転させてから条件データとサーチするのである。これを用いればデータも小さくてすむ。

これを実際に行うには WAIT 文を用いれば可能であろう。

参考文献

The BASIC 4. 技術評論社

4

コンピュータ = 道具として 一言 KAZU

「コンピュータは何でもできます」の商業的につらぬ世の中のおばさま族もパソコンを買うようになった。また絶対にそんな機械はダメだというおばさま族は知らぬ間にコンピュータ内蔵のクーラーや電子炊飯釜のお世話になっている。

道具というものは何でもその性質や使方を知っていた方が作業がスムーズに美しくできる。(知らなくても、とりあえず何とかやりもする。)

道具としてのコンピュータをうまく使うにはその性質を知っていた方がやはり良いと思う。例えば炊飯釜で炊飯が終りむらしを行なっている時にコンセントを抜き、釜を食卓へ運び、再びコンセントを入れ保温になったとふたをひけてびっくりするというような例が数々ある。

コンピュータを適切に利用して使える人と使えない人の1つの判断基準として電圧のメモリー機能が使えるかどうかで決めることができると思う。

コンピュータは道具なのだから使える人は使った方が得?

3次元グラフィックスについて。

大橋 伸一郎

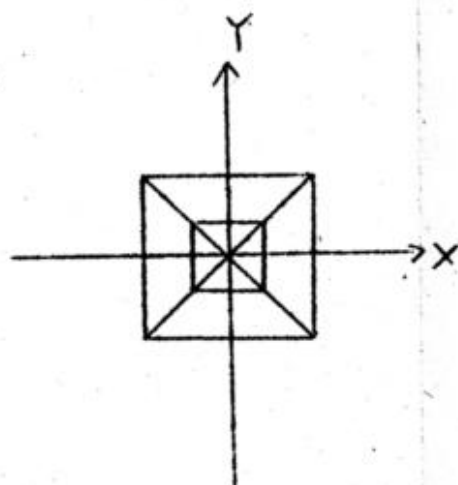
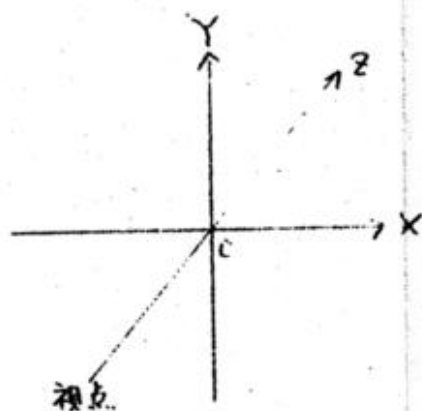
「無限に長い平行な2直線は、人間の目にはどのように影るか」という単純な事以外に難しかった問題が、結局「直線である」ととわかった。つまり、遠くへ行けばX軸、Y軸が縮まるだけでなく、Z軸（ここでは奥行き）も縮まるからである。ということでは各座標をZで割れば良いという結論には、た、た、

次に問題になるのは、どこに消失点をとるかということであるが、消失点は、人間の視線の延長線上にあるのが普通である。だから、画面を見る位置によって消失点が移動して行くのは有りないが、これは、2次元上では不可能である。よって、画面は、真正面から見るものとして、消失点は画面中央に取る。

このように決めると、始点か (x, y)

無限に長い半直線は、Zの向き消失点と結びつけて良いことにはなる。

このことで、X、Yの最大値は、Appleではそれぞれ $\pm 140, \pm 96$ にはなる。Z軸はいくら大きくても良いことにはなるが、実際ある程度の大さにと、点にはつてしまうので、この辺りまで、最大値に定めれば良いだろう。

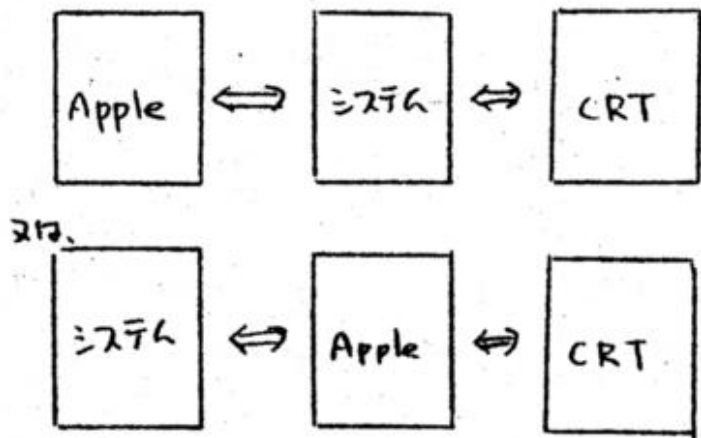


6

1979年6月

こういった身振いにおいて画かたは絵と動かすには。ASCII ←
 載っている記事を参考にすればいいので。ここでは画かた
 次にかく太線処理にか。一般的の色をついたグラフ
 なら、かく太線が見えるのは不自然だが、単なる線画
 場合、かく太線処理はかえて立体感が増えるのでは
 いかと思われる。

ハード面では、Appleを使うと世界が見えてくるので、高価
 グラフィックシステムでも作る。Appleは入力用でいいという
 のでもいいという考えになった。しかしハードを作るのは
 相当難かそうなので、もしかしたら、もっと簡単なもの
 になるかもしれない。当分はソフトの勉強をして、それから
 ハードに取りかかろうと思う。



そして誰もいなくなった

立往生

1 論理素子

1.1 世のには論理素子というものがあまして、それがどんなものかというのがこの話です。忙しい方、そんなもんわかるとおっしゃる方は無視して下さいばよく。

論理素子ってなんだとお思いの方がなんとなくわかったような気になって下さいばサイワイです。

1.2 ここではブール式というのを使います。ブール代数という世界で考えるのです。式には値があります。

ここでは「1」と「0」を値とします。このようにすると電氣的にあつかいやすいのです。

なぜかということ... 理由はたくさんあって... たとえば電荷に \oplus と \ominus があるだとか、スイッチが入っている、切れ

8

ているなど...とにかく便利なのです。

また「1」を「真」とか「Hi」とか「ON」などのように表すことがあります。

そして「0」は「偽」とか「Lo」とか「OFF」と表わします。

1.3 式には演算と呼ばれる予じめ定められた機能をもちた関数があり、ここではそれらは「AND」、「OR」、「NOT」といいます。

ANDとは与えられた値がすべて「1」のときに「1」を値とします。与える値を u, v, w とするときには「AND(u, v, w)」や「 $u \cdot v \cdot w$ 」と表します。

ORとは与えられた値の中に「1」があれば「1」を値とします。また表し方は「OR(u, v, w)」、「 $u+v+w$ 」です。

NOTは与える値を唯一つで、入力値が「0」なら「1」を、「1」なら「0」を値とします。表し方は「NOT(U)」を \bar{U} 、「NOT(AND(U, V, W))」を $\overline{U \cdot V \cdot W}$ と表します。

また NOT(AND(—)) \Rightarrow NAND(—)
NOT(OR(—)) \Rightarrow NOR(—)と表わします。

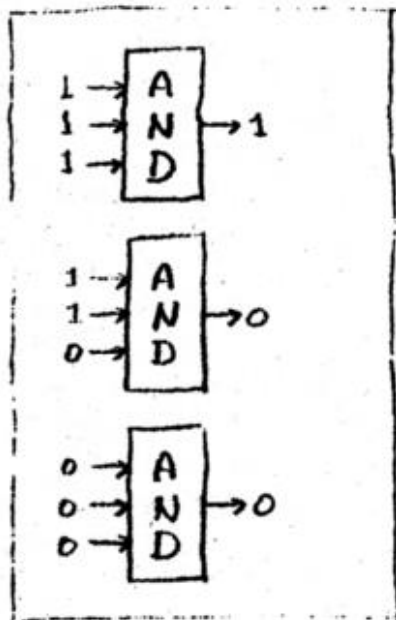


図1.1 ANDの
入出力例.

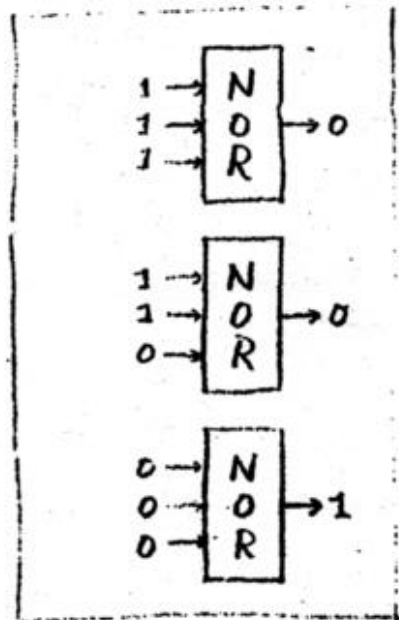


図1.2 NORの
入出力例.

1.4 ANDの入力のすべてにNOTをつけるはNORと同じ働きをします。

ORの入力のすべてにNOTをつけるはNANDです。

数学的にこのようなことを表わしたものがブール代数です。他の性質(公理)をあわせて表1.1にまとめました。

1.5 以上で一回である論理素子を終わりますが話としては機能素子という感じになりました。本当は加減算機について書くつもりだったのでありますがそれは次の機会にするとして今回はこれで終ることになります。

11

表 1.1 ブール代数の規則

変数 $u, v, w \in K$,

のときに次の公理がある。

1. $u + v = v + u \in K$
2. $u \cdot v = v \cdot u \in K$
3. $u + 0 = u$ となる元 0 がある
4. $u \cdot 1 = u$ となる元 1 がある
5. $u \cdot \bar{u} = 0$ $u + \bar{u} = 1$.
6. $u + (v \cdot w) = (u + v)(u + w)$
7. $u \cdot (v + w) = (u \cdot v) + (u \cdot w)$

また次の式が成り立つ

8. $u + 1 = 1$ $u \cdot 0 = 0$
9. $\bar{u + v} = \bar{u} \cdot \bar{v}$

おめくさ・ザクニ

おめくさにはおめくさ大好きの上村大先生も
原稿は立往生に陥らずにとて入る!

○ 1 GIPS を御存知か?

立往生先生は 100MFLOPS が Am-9000 シーズで
実現できると聞いて、「おかしな、そんな遅いはず
ないで!」ほんな単純なインストラクションやら10倍は
速くて、それら 100M の 10 倍 Giga が、ほんな FLOPS と
ちがって IPS や。お! これも 1 GIPS、Giga Instruction
Per Second や!!。ほんな「と〜と〜」と、答えて
しまいました。(ちなみに 100MFLOPS はムサシツケのてたぶら〜おん)

○ LISP Machine は、Memory に Tag を付ければ効率が
大幅に上がるのがわかってるし、CAR や CDRI はすぐとれるので
かんたんたい(????)

○ PROLOG は Unify の 双方向代入が素晴らしいです。

○ スズキの刀が HITACHI の手で量産されて出まわれば
BASIC-MASTEK も ^{お+} 菊 MASTER になるか? (ちなみに ^{お+} 菊は
スズキの Object Oriented Language とす)

○ MicroProcessor にも 高速信号処理 有とて、速い
のが出て来いね。TI の 320 や MPD-7720 なんかいいね。

○ てんた・るる〜・ましんが女子き!

★ ★ ★ ★ ★
STAR MOON®

'84 学園祭に向けて

T.K: 今年の学祭は何をする人ですか。

部長: コンピューターの動作の説明してみようかなあと...

T.K: 具体的に何のような事をする人ですか。

部長: エート パネルを書いてみたり、コンピューターを作るのかなあと...

ジェームズ君: 部長!! コンピューターを作る人で、いったいいくらかかると思
ているのですか。(泣きながら)

T.K: でどのようなコンピューターを作るのですか

部長: まあ、動作の説明がしやすくて 見ばえが ちゃんとしたかなあと...

T.K: その他には

部長: ネットワークのプロトコルを決めて...

T.K: それで何をしますか

部長: まあ、一応... プリンターの共有な人が やって みようかなと思
てるけど その前に 4ピコニの修理や電源作Sなかんし...

ジェームズ君: 部長... あなたは 僕のかわいいお金を 無駄に使って
ウウウ... それに そんなお金どこにあるんですか。~~~~

部長: ジェームズ君 お金は、いくら みんな払わな、と言ってモ 部費が あたさ、

ジェームズ君: あります、全部貯金しました。それに 1月たなれば 銀行が
おしほり せつが 払えるんですよ。それを あなたは ...

14


Takes さんの

Macintosh

(やぶにらみ)

試用 Report

△ 生協に Mac が あったので、5分程 いじって 気付いた事を
うたうた書く。

▷  マウスを 指定すると、電卓、パズル、KEYCAPS、コントロールパネル
等があった。電卓、パズルは、マウスで ひらいて 位置を動かせる。
ひらける時々の Refresh は、STARより速かった。すかばは、
PROCESS数を、おさえて 能率を上げてある。

▷ でも PROCESS数が少ないと言っても、Single Task じゃない。

実験するのた、まず "Alarm" という時計、"KEYCAPS" という、Key Board

Shift 状態を表示するもの、それに "電卓" と "パズル" を、引っぱり出した。
プロパティレットのまね

すると、電卓とパズルは、同時に動かないが、時計は、勝手に動くし、

Key Caps は、Key の Push で動くし、それと同時に電卓もうごいた。

▷ かつ、Real Time Clock と、Key と、Mouse の 3 Process の、あることが

わかった。でも、電卓と、パズルは 両方とも Mouse のみで操作するので

どちらか、片方ずつしか動かなかった。



▷ 電卓やパズルを Fork させようとしたら、Diskette をぐるぐるまわらせてから「やっほり、やっほり」と、いじりだして出してくれなかった。

▷ Mouse の付いている Machine (日本のミニー・19-20 はのぞく) の通例どおり Key Board からの Echo Back が、たむい(遅い)。これは、ALTO や MIT の Lisp Machine からの、正当な伝統らしいが、なんで、たかか文字の Echo Back にあれだけの時間かかるのか? 不自然だ。どうも、Key の入力 Process と Echo Back Process は、分離してある様だが、あれは STAR 並みだね。

▷ コントロールパネルのボリュームをいじって、^{Mouse の} ボタンを高速で、その時、「ポン」と音かして、実際の音量がわかる様になっている。


▷ 実際、二人は System 関係のどこか息をとられて、Mac Paint や MacWrite で遊ぶもなかった。そこで、そのころは、京大生協で遊んでた弟の話を参考にして、

16


▷ MacPaint から出る、Diskette の絵がある。それを選ぶと

Diskette が「グッグッグッ」と、大きくちやから MENU-window になる。

なかなか気持ち悪いもんだ。

▷ MacPaint から「電車」を使おうとすると、画面左上の  まで、行かねばならない。これ、あの使いにくい Mouse で、殺人的だ！。やはり MENU は現在 Mouse Cursor のある位置に開かねば！

▷ だいたい、世の中の無知な奴らは、「Mouse が有れば どうしたこうした」と言うが、Mouse は Tablet より操作性 (位置決め) が劣るのは明白である。ただ、Tablet が、非常に安い物でも ¥10 万ぐらいなのに、Mouse は ¥3 万でもおつが来るという経済的利点だけが Mouse の存在価値なのである。

▷ だが Cursor Key が無いのだろう。Control Key も無く、**OPTION** と  があつたけれど。(しかも場所が悪い) MacWrite には全然入らなかつたけれど、上記の行に、まちがいを見つけた時でも、わざわざ Mouse まで、手をのばし操作するのだろう。こんな大きなストロークでは、生産性が悪くて話にならない。ALTO や SUN や PERQ みたいな、Cursor Key が無いが、あれでは PC-101 に負けちやう。あんな Editor では、Program が書けなかつた (LISP と Smalltalk は別)。PERQ-Pascal や SUN 上の C の話)

▷大中君に言わせると「キーが無いのもせいぜい」全くだ、電卓を
操作おのり、あんまりい絵と Mouse で指定おのりだから。私しは
思わす、CRTに かぶりついてしまったわい。電卓ぐらい、キーでやせろ!

▷また、言いたいことは、お。Macは Computer 有るに、計算お Softwareが
一本無いことだ。澤谷氏に、この話をおと、「計算機おくせに、

計算が出来ないとは、画期的(挑戦的)や有」という風な事を言った。

▷他に 3.5 inch Disk が一本というのもせいぜい。日本メーカーで ¥700 ぐらい、

5MB Hard Disk ぐらい載せられるたす。それに 外部に物をぶら下げるおに

RS-422 しかないというもどうかね。外部に CPU の Bus を出しておけ、

Lab-Auto かも、使えるかもしれない、DMA が出来るパラレルポートでもあれば

Color Graphic System の Host にできるかもしれないのに、いくら O.A. 専用と

いって、徹底しき「た。どうせなら TV-Game ができる様な Joy Stick も
つけろ!

▷RS-422 は、Apple Bus とか言ってるから、そのうち、単なる フォルマットではなく、

フォルマ・サーバが出来、ファイル・サーバが出来て Local Area Network

組むつもりだろが、なぜ イサ・ネットにできなかったのかね?

▷ まあ、さかむけ氏(注:有名なP-キタの友人)が、ベタホリのMacで

あるから、なるほど、3.5 inch Disk 一本しかないのでは、うごく動いて、

仕事は、やりやすくておもしろい。しかし、ながら、日本市場でみれば、やはり、

Hardのコストパフォーマンスはかたがた劣る、日本なら¥70万も出せば、色は出るし、

Diskも2本目確保できる。それに、やはり5 inch Hard Diskも付くだろう。

▷ ね、Hard Diskが付けば、Macを大きく越える。パフォーマンスも実現可能
だろう、むしろ、NECや富士通が、Mac程のセスを実現はできないだろうが。

▷ Appleも、6502がOverWorkのApple-III, はかてかいはかたかいのLisaの

しかばねをやり越えて、やっと商売になる人ができたね、これなら米国でなら

STARもつか目撃でき、O.A.分野で売れるだろう。

▷ でも日本じゃ、仕事環境の認識が低い上にHard偏重なので、

あのおそま(貧しい)HardのMacは、漢字が、まともに載ってもどれほど売れるか?

▷ それに、一般のProgramming言語はEditしにくくだし、Gameもやり

えろだから、マニPも買わんだろう。結局、日本では、さかむけ氏の絶大な

評価を得られるだけかな!?

(84/Jun/27)

P.S. 確かに、O.A. Work Stationとしては良くできていた、有人といっても小さく
かかっているので、評価用に、欲しい気もある。それに、全く予備知識無しに
もらう人Manualも見て、5分程度あれば、おれだけのことか出来るのは、やはり偉大か?

Takes ちゃん の

続 Macintosh 怒りの 試用 Report

▷ 次の日も、Macに会いに生協へ行った。MacWriteを試すためだ。
ちょうど 駒ヶ原池と 並河君が たがっていた。

▷ MacPaintで、めちゃくちゃしていた。コントロールパネルもいじってあった。

▷ そこで「MacWriteを見るんぞえい」と言い、MacWriteを出してもらった。

まじめに落ちついて試そうとしたら、FontやStyleを、どんどん変えられて、

めちゃめちゃにあってしまった。

▷ しかし、だめだ、あれは。Keyを打つと字の出るのがおそい。インサートも
もろ死ぬ。もし、行かをはみ出て、以降の行をずらすことになつたらもうあかん。

あれではもう生きては、MacWriteから出られない。完全なTEXTが出来た頃には
ミ行になつてしよう。

▷ Scroll Barを動かすのも、へんひな(いなかさい)方法だし、また、表示の
リフレックがおそい。

▷ また、あれは一定、インサートはSTAR程度のはずだが、STARはちとちと
も〜と画面が大きかった。AAから11のTextは、全体がScreenに

20

出せたせよ。Scroll Barの指定も、もっと色々とかって良かったよ。

▷PERQやDOMAINは、標準の小さいFontだったのて、あんまり遅い様に思わなかったが。(それでも、やっぱり有か有か遅い気はしたが)

▷ここで CONCEPT を思えば (CONCEPT は、コーバス社の68000を使った Workstation、また PERQ、DOMAIN しか無いころに出た) Mac は、有か有かかもしれない。CONCEPT は、DOMAIN の一つおいた、と毎日のブースでめっちゃ遅かった。Window を動かすのに、えらいひきがかかっていた。Mouse も無いので "Cursor-Key" で、か"んは"っていた。¥250万で、えらい安かった。

▷それでも、MacWrite は、た"あ"た。68000 有か有か MultiFont するよ。

▷^{アメリカ 英国} 米国や英国は、日本みたい。か"く"無いので、たったの26文字しかない。

それで表現するのて、Font をいろいろもつのは大切な。これは文化の欠点

なのだが。ざ"あ"みろ。日本には、ひらがな、カタカナ、漢字、Alphabet

が、あ"て"す"て" MultiFont 有のである。日本でも、漢字が出ないで米国を

笑え有るか。今では、SONY 以外有ら、3-11-19-22 ても、ど"ん"ど"ん 漢字が

出る。それと、FM8 並みのパフォーマンスで表示したら Mac を怒れ有るか

PC-9801 有るか。漢字のキャラクタは"ア"シ"バ"。おそろしいことだ。

▷どちらにしても、Fontが一字ずつ大きさがちがって、どのおたりにでも
 出せるといのは、68000ぐらいのパフォーマンスではまだちてはいいかな
 ことだろう。ちなみに、Appleは2~3年前にApple-IIIで"やはり"
 Multi Fontをやって売れないうSystemを作ってしまった。Apple-IIIは
 メモリのマネージメントや、実行ファイルのロード、糸田がすぎるHi-res Graphic
 Display (当時AppleはALTOやSTARの血を引いていないので"Bit-Mapとは
 言わなかった)等、明らかに6502には重すぎる。バランスの悪いSystem
 だった。しかし、Apple-IIIの影響(Cursor Key, KeyのHome Position,
 Apple-II emulation Mode)がPC-8801に及んでいるのはなかなかのもだ。
 (PC-8801は、他にもっとハードウェアのTERAKが人の影響も受けているのだよ)

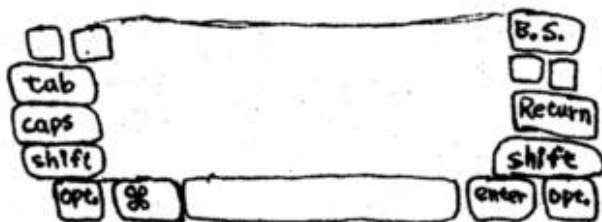
▷MacWriteの欠点はもつとある!

▷Mac Writeの中で使うコマンドの種類が、Screenの最上列に並んで
 出ていることだ。あれでは、いちいちMouseをScreenの最上列へもって
 いかないと、FindやFont変更が出来ないではないか! STARが人か、
 Mouseのある所に、MENU windowが開くし、専用Keyがいっぱいあるぞ!

22

しかし、^{「おっ」}というか、^{「おっはり」}というか、Findなど良く使うコマンドは
 Ⓚ Ⓜ や Ⓚ Ⓜ など、Ⓚ key を使って Mouse 無しで実行できる
 様にしていた。まあ当然であるね。ちまたに京大生協で Mac を
 見張っていた Canon のおじさまは Ⓚ を「こまんと・さい」と呼んでいた
 らしい。

▷ **Option** key は、ギリシ文字や TM が出る Shift だよ。これは
 Ⓚ 中の KeyCaps を動かすと、おかわる。おっはりプロパネ・シートだね。



▷ Mouse が不便なので、^{「Word Search Like」} Editor を作るなら Ⓚ を

control key のかわりに使うかな？ もうひとつ、押しにくいな。

▷ 全く別な話しにすれば

▷ RAM が 128KB とは、少なすぎる。一説によれば、アプリケーションを
 作る 3rd パンダーが RAM の少なさに、Program を作れないらしい。

しかし、64k bit/chip の RAM を 256k bit/chip の RAM に、おかわる様に

作又あるらしいから、さすがはApple。(これは、Apple IIの時も、4k bit/chip × 16k bit/chip で、やってた)。でも、Mac が 512KB で、満足するかな???

▷ @ (堀原) 君は、「Lisp でも出れば」見なおしてやるのになあ」と
言っているが、Mac の上の Lisp は、やっぱり Mac-Lisp か???

▷ Screen が小さいので、視点の移動は、少ないか (あたり前)

表示できる情報量の総和が、有かなか 難しいところだ。

やはり ALTO や PERQ 並みに A-4 サイズぐらいは欲しい。

でも、あれも大きすぎて、疲れることもあるんで、難しい。

▷ しかし、大部分の日本人が、思いもよらなかった統合化 (MacPaint,

MacDraw, MultiPlan 等で作成した画像を共通に使える。多分、

近い将来、どこかの Data Base も、この中に入るだろう) を生協や、日本各地で

見せてくれるのは、やっぱり 100万の Mac の売りどころだろう。STAR を見た

日本人が、何%、いるだろう。

▷ また、Tool Box と呼ばれる 64KB (たまたの!) の ROM の中も

覚えているところだ。ちなみに、ビル・ゲイツは、この ROM を芸術作品のようだと

ほめたらしい。でも、ビル・ゲイツは、おもしろいかな???

24

▷ また、80k 宛にあることは、コマンドを選ぶたびに、えらく
時間がかかることだ。Disk を回すわけでもないのに、じつとして
それから、おもむきで Window を開くのだ。しかも Window を開いてから
中味を書きこみ、また ちよつと時間がかかる。とにかく「Mac は人間の
考える時間を知らないさっ!」と、この O.S. の構造自体だ。
Window の開けかたを考えたとしても、なかなか時間がかかりすぎる。
ゆえに、RAM 上に Relocatable Binary で Load しておいて、
インストールされた時に、もう一度 Load と Link と同じ様なことを
しているのか? ← (多分、こんなことは 絶対ではない。ここでは、RAM-Disk に
あつちからね。) また、Window を開く前に、かくる所を迷かして
いる人が多うか、どうも遅すぎる。良くわかんない人だね。
▷ 〇と、いじりて 遅い MacWrite に 怒ってしまつた今日でした。

(1984/Jun/28)

P.S. File を Load, Save する時に (時計) の Mouse Cursor が
あつちから、あれは (砂時計) の方が、かゝる良い。(STAR がこれだね)

生協の Mac は ICON で操作できるとみた。鬼木力が半減だ。

クラブ崩壊の危機

— 京都工芸繊維大学コンピュータ部 —

去る七月七日に行なわれた部員資格検定試験において、

欠席者を含め多数の脱落者を生じ、クラブ関係者では運営

上の危機を迎え、廃部の可能性が大きいとの見方が強まっている。



氏Mの話を(2)

今回試験を行ったのは、

京都市左京区松ヶ崎御所
御通町・京都工芸繊維大学に
設立されたコンピュータ部で、
内にかいておけるから強まっていた。

内では、このままではクラブの

運営にさしつかえがあるとして
廃部の動きがあることがM氏
の供述により、明らかになった。
しかし一方で、クラブ内の

今夜のおおき
① ②

に 大 と の り 部 は に して

クラブの在り方について 話すとき...

(ちなみに前ページは関係ありません。)

MASA

- ク** ラブの存在意義 — などというものを尋ねられたとき
どう答えられるだろうか? 「適当に集まってしゃべるだけ」
などといった答えが出せる程度かもしれない。
- そ** もそも筆者としてはクラブというものは「好き者」の
集団で良いと思ってるので上のような答えも悪いと
決めつけずわけにはいかない。
- し** かしそこに必要なのは「好き者である」という事実であり
「好き者」(カッコ良く「マニア」と呼ぼう)が集まる限り、なにが
他では見られないpowerや熱気といったものがなくては
ならないのではないか?! 昔のコンピュータ部には、事実と
しての結果はともかく、熱気が感じられたものだ。
- 最** 近どうもクラブから熱気が薄れてきたように思える。
みんな安直な生々方をせずにもっとやる気を出して火燃え
上がってもらいたいものだ。

終

コンピュータ=道具とするために たわ言
 「コンピュータを何とかする」ためには、苦勞が必要だ。訳の
 解からない奴は、自分でプログラムを書(描)いたりした
 り、変にハードを勉強したりする。はーもない会社では、新しい
 もんがりの、けったいな おっさんが一夜でSEに早変わりし、システムの
 導入からソフト開発までやったりする。しかし、素人のおっさんに
 SEかできるんやたら、メーカーのSEや、独立系のシステムハウスは
 どないして飯を食うとるんや? それは、素人はは世素人とい
 ことよ。例えばシステムのとらえ方を見てもわかる。ひどい奴は
 本体にフロッピーディスクがシステムと思ひ、ちとまじな奴はソフトも
 無いとあかん。ぐらゐの認識である。しかしながら、システムは
 ぞんもんで無ひ! 伝票の切り方から帳面のつけ方、金の振り出し
 方まで、全部合わせて、ひとつのシステムなのよ。だから計算機を入れて
 合理化したり、経営戦略を生かそうとするなら、計算機まわりの環境も
 同時に整備せねばならぬのよ。例えば、伝票の記入法を新しくするとか、
 金の流し方を変えるとか、戦略資料を生かせる会議方法を編み出すとか、
 それら、諸々の環境整備と計算機導入と同時に行なうから、大巾な
 合理化が行なえるのだ。逆に、新しい道具を導入しても、それに供する
 環境(例えば、実際のユーザ)が道具と受け入れたスタイルと身が合わねば、
 道具(計算機)は死んでしまう。

Take

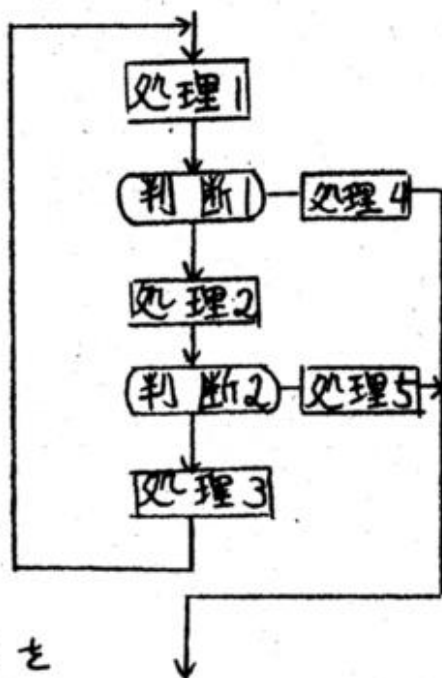
エレガントな解答をよむ!!



出題

1. 「フローチャートは単純であるのにプログラムするとわすらわしくなる。」という言葉が多いので次のような問題を考えました。

- 1) 右のフローチャートで処理1から処理5と判断1、判断2に適當な例を入れてBASICでGOTOなしでプログラムして下さい
- 2) 同様にCやPASCALでプログラムして下さい





- 3) 右のようなフローチャートをエレガントに表すことのできるループの記法を考えて下さい。(コマちゃん)

危険なビジョン になってたらいいなあ。

Operator
著述支援

並河一比古
HAL9800
(ハルちゅう114)

当スタンリーキューブリック社が開発した HAL9800 は文章を書くことに不自由な方を対象にした著述支援マシンであり、従来のワードプロセッサのようにキーボードやタブレットから入力する必要はありません。また、ワーカ専用マシンとしては活期的に BASIC が使えます。(ただし、日本語入力、数式入力を利用されることをお勧めします。) 音声入力 および 感覚入力を用いており、数回の入力で多くの文章を作成できるように I.G. (イメージジェネレータ) を内蔵しており、政治演説の草稿や大学生のレポートの作成には最適かと存じます。また、他社のワープロのように Operator の個性を殺して画一的な文章を作成するのではなく、フォントは大きき、字体系跡とも自動的に選択され、より手書きに近い文面となります。また、声の強弱やイントネーションまた、感覚入力としてディスプレイをたたいたり、撫でたりすることにより、文面も変化し、感情をよりリアルに表現することが出来ます。

その上  も出ます &  システムデザイナーの七壺まで出ます。
(エッセイ) 唐突ですが…… 当機の使いこちを十分お楽しみ下さい。

Login マイディ 158224 <Okay>

? Title

⇒ 危険なヴィジョン ぐらいかな <Okay>

Now Editing

エッ、今日は晴天なり。 ☺

あ 出た出た。 I.G. ON! Restart! ☺

> 人間と機械の共存という問題は 180 の中ごろ、つまり
初歩的な動力機関が使用されはじめた頃から話題
にされてきた。単純な作業なら機械を使うほうが人間の
労力に頼るより「安くて速くて確実」だったのだ。その
ため失業問題という形でこの「人間-機械」問題が
とりあげられた。

> この作業機械が発達するにつれてますますこの問題が
深刻化する。一方、危険な場所や人間の膝うねでの作業
を機械化しようという試みは積極的に進められていった。

> これとは別に思考力として機械を利用しようとしたため
に起こってきた問題のほうがより深刻におかれる。

> このタイプの機械は作業機械の制御用として登場した。
がこの時点では作業機械との差はない。

> 次の段階では人間の思考を助けるものとして現れた。

計算機、ワードプロセッサ、翻訳機、デジタルキャンバスなど
がその例である。この段階では人間と機械との共存は
成功したかに見えた。だが人間は機械に多くを求め
すぎたの

Next page cannot found!! See you next time 

あ、こいつ ~~クソ~~^{クソ}

Recover!

<No>

べ〜

道具としてのコンピュータ

石橋 正一

私がコンピュータというものがどのようなものなのか、曲がりなりにも知ったのは、小学生の中学年だった頃に、叔母さんが買ってくれた一冊の本を通してだった。

「電子頭脳の世紀」というその本は中学生位の子供にコンピュータのことを比較的やさしく説明したものであった。

当然、私にはむづかし過ぎたが、SFからのいい加減な知識を払拭してくれたその本の意義は大きかった。

その本はコンピュータのことをこのように説明している。

——人類が初めて道具を手にしたとき、その道具は人の力を加工するものだった。力を一点に集中させたり、そのようなもので大きくすることによって、人類は3本目の腕を得た。次に人類は動力を得る。これによって道具は自ら力を造り出し、それを加工することによって人の役に立つようになった。そして人類はまた新たな発明をした。情報を加工することの出来る道具である。これは今までの道具と組み合わせることによって素晴らしい力を発揮する。これがコンピュータである——と。

そしてこの本には多くのコンピュータの限界が記されても

あった。「コンピュータは見ることも聞くことも、話すことも出来ない。三重苦のヘレンケラーみたいなものである。」もちろん、これらの難点は克服されようとしているが、当時、コンピュータが万能でないことを認識するにはこの呪文を唱えるだけで十分だった。

中学も卒業直近なころに父がマイコンを買いとて言いました。マイコンがこれから仕事に使えるということに気がついたのは私ではなく父だった。研究職の父は当然、高価なマイコンを私のおもちゃにしておくつもりはなく、雑誌からゲームを打ち込んでいる私に、平均と標準偏差を求めるプログラムを作ることを命じた。多変量解析のプログラムを入力させて、テスト前に大量のデータをキーインさせた。(父は確か、BASICの基本的な文法位しか知らないはずである) 私はコンピュータには強くなった。しかし仕事のための必要なデータを得たのは父の方で、私には知識だけが残っている。私がいなければ父は何も出来なかっただろうが、コンピュータを使いこなしたのはどちらか、もう一度よく考えてみようと思っている。

——もちろんコンピュータをいじって楽しいことには変わりはありませんがね。

ぼくのコンピュータあにき

Y. NAKAGAWA

ぼくがコンピュータを知ったのは中学3年の頃です。それまでのぼくは、テニス部に所属したスポーツ少年でした。中3のある日、ぼくは友たちに「コンピュータショー」に誘われました。それが運の尽きで、コンピュータに魅せられてしまい、中3の12月頃から6809を使ったマイコンを作り始めました。そして、高校入試でみごとに不合格になり、お兄さんのだんじょうに行くことになりました。だんじょうというのはおもしろいところで、おんねのこがないのです。そしてヒマなときに配線をやち、高2の3月にやっと完成しました。しかし、それを何に使ったらよいかわからず何のために金をつぎ込んだのかと悩みました。今、それはほこりまけいとなつります。

それから大学に入ってFM-7というものを買い込んで現在に至っているのですが、主な使用目的はヒマつぶしのゲームであり、それもリアルタイム専門であり、あのFM-7のボロイキーボードがこわれなにか

としんぱいです。最近ではFMもホコリにまみれて
います。

以上が私のマイコン歴であるが、最近「マイコンで
何をやるか」ということを考えているところだ。「マイコン
を使って何をやるか」ということを決めて、それを実践
できる能力を備えてからマイコンを購入する方がよい
かもしれない。「何をやるか」というのがゲームであっても
それはそれでよいと思う。マイコンというのは個人で自由
に使用できるところが長所であるコンピュータであり、
個々それぞれにちがった使用目的があっても良いはず
だ。(マイコンの能力の範囲内でできるのはゲーム位だと思
うけど。)

最近の小中学生がいちばんほしいものはマイコンである
ようだ。小学生のうちからコンピュータに親しんでいると将来
すばらしい能力を備えることになる。ソフト技術者が増えて
良いかもしれないが、小さい頃から人と遊ばずにコンピュータ
と遊んでいると、よくな人向にならないという意見もある。

うんぐらんことを書いてしまった。

A N D 〇〇〇

そして、そして、これで終了です。

みなさまのおかげでめでたくボウの編集
する Lime を出すことができました。

原稿を集めてから、編集まで1日とhardな
スケジュールのため誤字、脱字があるかもしれ
る人が御容赦のほどをお願いします。

山田 剛

P.S.

〜おひいヨ〜

牛乳屋さんのお力御者が
用になります。

スマホが私の手元にあります

おすじ(日)出です。

© COPYRIGHT by KTTU Computer Club.
16 / July / 1984



And The Dream Continues...