

# 面白かったのは

1. 配列による画像の表示
2. 数値計算
3. 関数から計算へ
4. パターン認識
5. アルゴリズムと計算量
6. オブジェクト指向 (簡単なネットワーク・プログラミング)
7. いろいろなプログラミング言語

# 難しかったのは

1. 配列による画像の表示
2. 数値計算
3. 関数から計算へ
4. パターン認識
5. アルゴリズムと計算量
6. オブジェクト指向 (簡単なネットワーク・プログラミング)
7. いろいろなプログラミング言語

# 時間をかけたのは

1. 配列による画像の表示
2. 数値計算
3. 関数から計算へ
4. パターン認識
5. アルゴリズムと計算量
6. オブジェクト指向 (簡単なネットワーク・プログラミング)
7. いろいろなプログラミング言語

# 役に立ちそうなのは

1. 配列による画像の表示
2. 数値計算
3. 関数から計算へ
4. パターン認識
5. アルゴリズムと計算量
6. オブジェクト指向 (簡単なネットワーク・プログラミング)
7. いろいろなプログラミング言語

# プログラミングが難しいのは

1. 構文が覚えられない
2. 構文の意味がよくわからない
3. プログラムの編集が難しい
4. 構文エラーが取り除けない
5. デバッグが難しい

# Rubyは

1. 好き
2. 嫌い

# オブジェクト指向

1. 既存のクラスを使うのも難しい
2. 既存のクラスを使うのは易しいが、自分でクラスを作るのは難しい
3. クラスを使うのも作るのも易しい

# ネットワークプログラミング

1. 難しい、勉強してもできなさそう
2. 難しいが、勉強すればできそう
3. 易しい