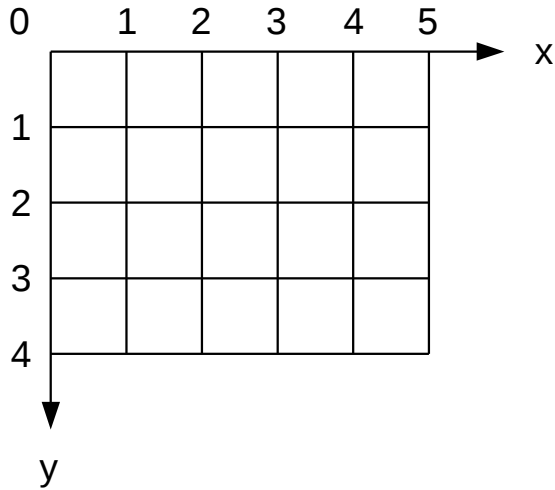


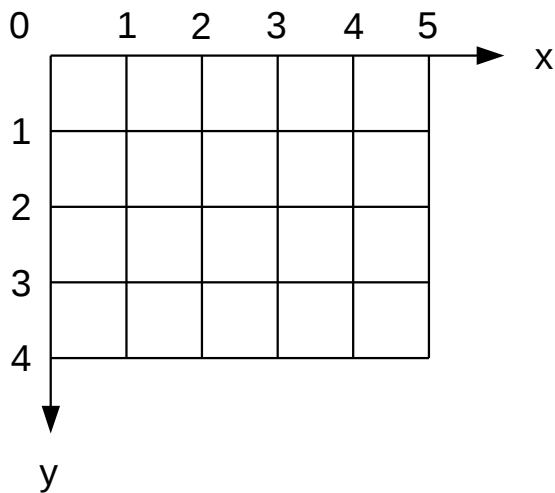
各アルゴリズムにより，デジタル直線を描け。（点灯すべき格子点に●を記せ。）
 ただし，始点を(0, 0)，終点を(5,3)とする。
 また，各画素の点灯時の各変数値の表も作成せよ。
 なお，実数値については，小数点以下2桁に丸めること。

(1) 直接解法



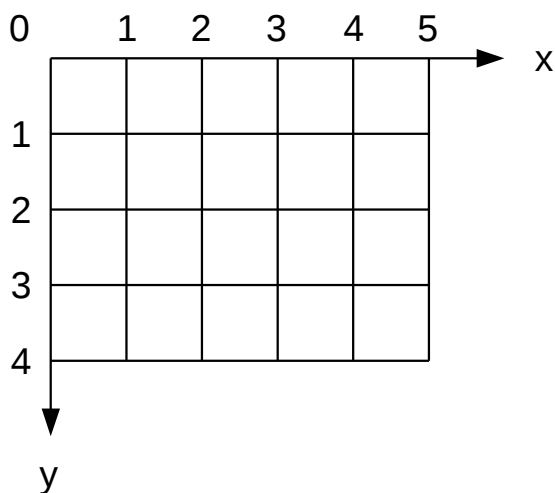
int x	double m*x	round(m*x)
0		
1		
2		
3		
4		
5		

(2) 実数版DDA



int x	double e	int y
0		
1		
2		
3		
4		
5		

(3) 整数版DDA



int x	int e	int y
0		
1		
2		
3		
4		
5		