

```

% Main_GUI.m
% メインプログラムは functionを付けない
global i DeBan OneT75
i=0; DeBan=zeros(); OneT75=1:75;
setpath('C:¥FreeMat¥0_11_Bingo¥')
% load DeB.mat; i=size(DeBan,2); % この行は異常終了した場合の再開時に使用
HF=figure(1); sizefig(300,200); set(1,'color',[0.7 0.7 0.4]);
% Push button
hb1=uicontrol('style','pushbutton','position',[100 40 90 30]);
cb1=['Bingo("NEXT");'];
set(hb1,'string','次の番号','callback',cb1);
% Push button
hb3=uicontrol('style','pushbutton','position',[100 100 90 30]);
cb3=['Bingo("ENDI")'];
set(hb3,'string','消す','callback',cb3);

% サブプログラム
function Bingo(Action)
global i DeBan OneT75
switch Action
case 'NEXT'

```

```
HF=figure(2); sizefig(650,450); set(2,'color',[0.8 0.9 0.8]);
```

```
axis([0 1 0 1]); axis off;
```

```
% ----- ここが解答例です -----
```

```
n=ceil(rand()*size(OneT75,2));
```

```
Number=OneT75(n); OneT75(n)=[];
```

```
% -----
```

```
Label=[num2str(Number,'%2d')];
```

```
text(0.0,0.5,Label,'FontSize',300,'Color','k');
```

```
i=i+1; DeBan(i)=Number;
```

```
save('C:\FreeMat¥0_11_Bingo¥DeB.mat','DeBan','OneT75');
```

```
DeBan
```

```
case 'ENDI'
```

```
close(2);
```

```
end
```

```
% BingoCard.m ビンゴゲームのカードをpdfで作成するプログラム
```

```
for iii=1:4 % 枚数を増やすにはここを大きくする。人数=枚数 x 3
```

```
clf; HF=figure(1); sizefig(670,750); axis([0 1 0 1]);
```

```
axis off; set(1,'color',[1 1 1]);
```

```
OneT75=1:75; y=0.0;
```

```
for iii=1:3
```

```
for ii=1:5
```

```
x=-0.1;
```

```
for i=1:5
```

```
n=ceil(rand()*size(OneT75,2));
A=OneT75(n);
OneT75(n)=[]; x=x+0.15;
text(x,y,num2str(A,'%02d'),'FontSize',15,'Color','k');
hold on;
end
y=y+0.06;
end
y=y+0.1; text(0.33,y-0.27,'●','FontSize',50,'Color','r');
text(0.8,y-0.27,'↓ ♪ 氏名 ♪','FontSize',15,'Color','b');
text(0.8,y-0.15,'Bingo Card','FontSize',20,'Color','r');
end

Label=fullfile(['C:\FreeMat\0_11_Bingo\BingoCard',num2str(iiii,'%02d'),'.pdf']);
print(Label);
end
```