

東京大学
情報理工学系研究科 創造情報学専攻
修士論文

これこれについて
On blahblah

秋葉 創太
Sota Akiba

指導教員 本郷 情一 教授

2010年1月

目次

第 1 章	序論	1
第 2 章	本論	2
2.1	最初	2
2.2	次	2
2.3	最後	5
第 3 章	結論	7
	発表文献と研究活動	8
	参考文献	9
付録 A	ソースコード	13

第1章

序論

これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。

これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。

これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。

これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。

これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。これは、序論の文章である。

参考文献を引用してみる [1, 2]。もうひとつ引用する [3]。日本語の文献 [4, 5] も引用する。創造情報学専攻のウェブページを引用する [6]。

6 第2章 本論

は、本論の文章である。これは、本論の文章である。これは、本論の文章である。

発表文献と研究活動

- (1) 秋葉創太．どれとこれがあれとそれか．あちらこちら研究会, 2007.08.09.
- (2) 秋葉創太, 本郷情一．あれそれを用いたこれこれの実装．なにになに誌, Vol.1, No.1, pp.1-10, 2007.
- (3) 秋葉創太．あちらがこちらより青い理由の解析．どこそこシンポジウム, 2008.01.23.
- (4) Sota Akiba, Joichi Hongo. Implementation of blahblah. In Proceedings of 5th Workshop on Geemie (WOG2008). pp.351-365, 2008.

参考文献

- [1] Evgenia Sendova. Are there rules for creative-teaching informatics? *T.H.E. Journal*, Vol. 17, No. 5, pp. 68–70, 1990.
- [2] Donald Knuth. *The T_EXbook*. Addison-Wesley, Reading, MA, 1986.
- [3] Lars Bollen, Andreas Harrer, Heinz Ulrich Hoppe, and Wouter R. van Joolingen. A broker architecture for integration of heterogeneous applications for inquiry learning. In *Proceedings of the 7th IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies*, pp. 15–17, 2007.
- [4] 奥村晴彦. [改訂第4版] L^AT_EX 2_ε 美文書作成入門. 技術評論社, 2007.
- [5] 沖野浩二, 南保英孝. 情報空間におけるセキュリティとセンシング. *電気学会誌*, Vol. 126, No. 1, pp. 20–23, 2006.
- [6] 創造情報学専攻ウェブページ. <http://www.ci.i.u-tokyo.ac.jp/top/index.html>, 2008.

付録 A

ソースコード

```
int main () {  
    ...  
    ...  
}
```