

問 1)

ソフトウェア開発者がコードを書いているとき、開発者は、通常、デバッグモードにおいてコードをコンパイルし、実行する。デバッグモードを使えば、開発者は、実行中にコードがどのように機能しているか確認することができる。コードがデバッグモードにおいて実行されるとき、開発者は、通常、実行中の変数の値を確認し、開発者が実行継続をトリガーするまでコードの実行が停止されるブレークポイントを設定し、および／またはコードの実行を 1 行ずつ段階的に進めることができる。このような仕組みは、開発者のローカルにあるコンピュータシステムにおいてコードがコンパイル、デバッグおよび／または実行されているときにうまく機能しうる。従来の仕組みにおいては、コードの実行を全体として（デバッグ機能が利用できる）デバッグモードまたは（従来、デバッグ機能を利用できない）ランタイムモードのいずれにおいて行うか選択する必要がある場合があった。開発者がコンピュータシステムを一人で使用している場合は、開発者は、このような選択を容易に行いうる。また、デバッグすることが求められるコードを開発者が有している場合でも、開発者は、コードの残余部分をデバッグ機能なしで実行させ、コードの一部分のみをデバッグすることに関心をもちうる。

問 2)

ボード 100 は、図 1 に示す弛緩状態から機械式リールタイプゲームのリール片の曲げ半径に適合する曲げ半径へと屈曲できるように長手方向に可撓な材料から作製されたプリント回路基板用基材 102 を備えている。屈曲状態のボード基材 102 の一例を図 2 に示す。再び図 1 に言及すると、横 24 行の LED 104（これらは単色 LED であっても、または多色 LED であってもよい）が基材 102 上に装着されている。LED の行は、行間の間隔を狭くすることができるように互い違いに配列されているが、その理由は、このように間隔を狭くすると半分の LED を使用してより均一な照明を実現できるからである。ボード 100 は、ボードをブラケットに取り付けることができる取り付け部または装着部をそれぞれ表す 8 個の取り付け開口部 106 を備えている。図 1 に示す 4 個の最下部の開口部 106 のそれぞれは、基材 102 の方形照明支持領域のそれぞれ異なる角に配置されている。LED 104 は、基材 102 の方形照明支持領域に装着されている。ある実施形態では、LED 104 は、それぞれ個別に制御可能である。本発明のその他の実施形態では、LED 104 の各行を 1 ユニットとして制御することができる。

問 3)

【請求項 1】

光ポンプビームを放射するポンプ光源と、

前記光ポンプビームを受けて通過させるための前記ポンプ光源に光学的に連結された入力ミラーと、出力ミラーと、レーザー物質と、非線形光学材料とを備えているレーザー共振器と

を備えているレーザーであって、

前記レーザー物質は、前記光ポンプビームに呼応してレーザー発振し、第1の波長を有する複数の直線偏光モードと前記第1の波長に相対的に近接しているがそれとは異なる第2の波長を有する追加的なモードとを含む基本波を生成する物質であり、

前記非線形光学材料と前記レーザー物質とは、(i) 前記ポンプビームが前記入力ミラーを通過した後で前記レーザー物質が前記光ポンプビームを入力として受け、(i i) 前記非線形光学材料が前記レーザー物質によって生成された前記基本波を入力として受け、および(i i i) 前記出力ミラーが前記非線形光学材料からの出力を受けるように、前記入力ミラーと前記出力ミラーとの間に配置され、

前記非線形光学材料は、(i) 前記第1の波長を有する2つの直交する直線偏光モードと、(i i) 前記第1の波長の2分の1の波長を有する複数の第2高調波の直線偏光モードと、(i i i) 前記第2の波長を有する追加的なモードとを含む出力波を出力として発生させるように構成され、

前記レーザー共振器は、前記追加的なモードと前記第2高調波モードとを通過させるためのフィルター装置をさらに備えてなる

レーザー。