

株式会社DynaxT(かぶしきがいしゃだいなつくす・てい)

音楽を流しています。

イン・イン オーディオに接続

なにも聞こえない方は「オーディオに接続」から 「インターネットを使用した通話」、 「Wi-Fiまたは携帯のデータ」をえらんでください。







MathPubプログラミング教室 前回のこたえ

音楽を流しています。

なにも聞こえない方は「オーディオに接続」から 「インターネットを使用した通話」、

「Wi-Fiまたは携帯のデータ」をえらんでください。

まずは

数をつくる工夫

色をつけるとき 絵をいれるとき 数を決めるルール の間の「整数▼ 素数





ロジック記述(自動変換)

変数 回数 ▼ を次の値にセットする。

1 から の間の整数、 数ブロックも つかって...

変数 マーク ▼ を次の値にセットする。

変数 けっか ▼ を次の値にセットする。

" けっか: "

" ₩ "

回数▼

以下を繰り返す:

回、

項目 けっか ヘテキストを追加

マーク・

みなさん、 どうでしたか?





MathPubプログラミング教室 前回のこたえ

まずは 数をつくる工夫 色をつけるとき 絵をいれるとき





ロジック記述(自動変換)

数を決めるルール

変数 回数 ▼ を次の値にセットする。

の間の整数・ 1 から

数ブロックも つかって...

変数 マーク ▼ を次の値にセットする。

変数 けっか ▼ を次の値にセットする。

" けっか: "

" ₩ "

回数▼

以下を繰り返す:

回、

項目 けっか マ ヘテキストを追加

マーク・

みなさん、 どうでしたか?





今日の目的 「くりかえしブロックをつかいこなす2」

1. くりかえしについて話をきく

2. MathPubで作業(さぎょう)する



3. かんがえてみる



「くりかえし」とは プログラムでの命令のしかた には、 いくつか種類(しゅるい)があります。



「くりかえし」とは今回つかうのは、

「条件」にあてはまるまで

「処理」をくりかえす

というものです。

次が成り立つまで

条件

以下を繰り返す:

処理 やってもらいたいこと





「くりかえし」とは

「ひきざんで、わりざんをとくプログラム」を、 考えてみましょう。







「12こあるリンゴを4人にくばります。 ひとりいくつでしょう。」

この問題、

ひき算でとくことができるんですが、

どうすればいいでしょうか?



- まず4人にそれぞれ1こずつくばります。 何回くりかえすことができますか?
- ■また、すべてくばりおわったとき リンゴはひとりいくつもってますか?





12 - 4 =

考えてみよう

■ まず4人にそれぞれ1こずつくばります。

何回くりかえすことができますか?

また、すべてくばりおわったとき リンゴはひとりいくつもってますか?

4をひけなく なったら





1回目 12 - 4 = 8



1回目 12-4=8

2回目 8-4=4

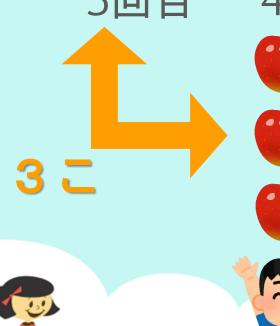


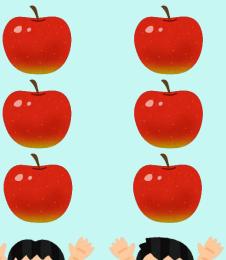
 $1 \Box 12 - 4 = 8$

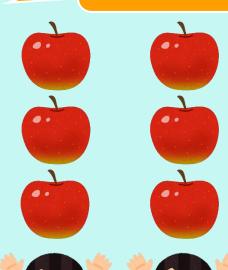
2回目 8-4=4

3回目 4 - 4 = 0

4をひけなくなったら



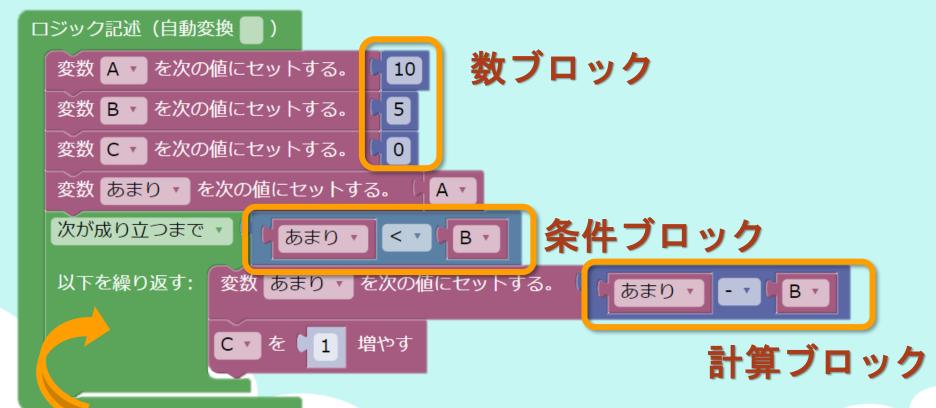








MathPubでくりかえしブロックをつかってみよう! こんなブロックをつかいます。

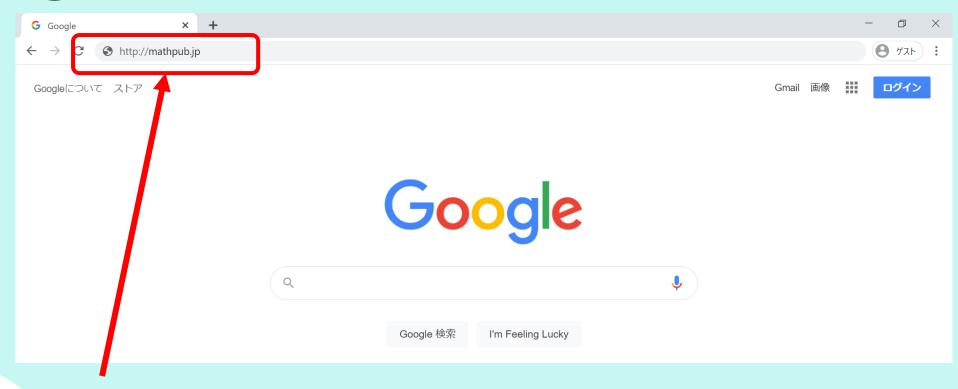




1



① MathPub(ますぱぶ)をブラウザでひらく





2 ログインする





メールアドレスとパスワードを入力(にゅうりょく)して「ログイン」をクリックします。



② ログインする



■ 「22AOOO」をクリックしてください。





ログアウト パスワードのへんこう 動画を見る

■ メニュー

きょうざい

きょうざいのけんさく・もんだいをとく

ひょうかをみる

きょうざいのさくせい

ていがくねんむけきょうざい

ていがくねんむけきょうざいけんさく

ていがくねんむけしゅつだい

ユーザかんり

ユーザしょぞくせんたく

QRコードはっこう

そのた

おしらせへんしゅう

イベントぼしゅうかんり

メニュー画面 ログインは できましたか?



③「教材(きょうざい)」をさがす まずは「教材の検索・問題を解く」をタップ

■ メニュー

教材

教材の検索・問題を解く◀

評価を見る

サルカル 出 田

教材検索画面を開きます。

公開教材などすでに作成済みの教材を使って 出題するときはこちらから。





③ 「教材(きょうざい)」をさがす

「対象(たいしょう)に「自分(回答)」をえらんで、検索(けんさく)



③ 「教材(きょうざい)」をさがす

「プログラミングのきほん⑤」をえらぶ







4 回答開始!

こんな画面(がめん)が表示(ひょうじ)されたらOK! 「回答開始(かいとうかいし)」ボタンをタップします。

「回答(かいとう)を開始(かいし)します」とでたら「OK」とタップします。







4 回答開始!

「回答開始(かいとうかいし)」ボタンが

「回答終了(かいとうしゅうりょう)」ボタンに変わっていればOKです。







問題文と解答文

問題文(もんだいぶん)

{A}を{B}でわると、答えはいくつでしょう?

解答文(かいとうぶん)



{A}を**{B}**でわると、答えは**{C}**です。

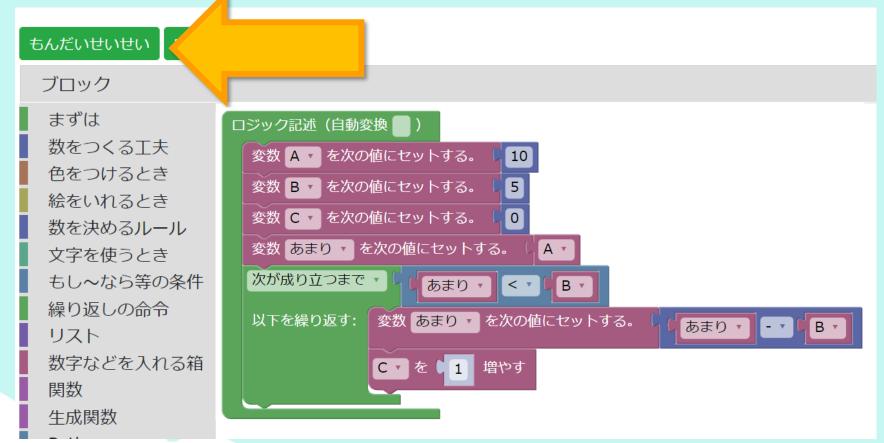
⑤ ブロックをうごかす、かきかえる

Python表示 問題生成 ブロック まずは ロジック記述(自動変換 数をつくる工夫 変数 A ▼ を次の値にセットする。 10 色をつけるとき 変数 B ▼ を次の値にセットする。 5 絵をいれるとき 変数 C ▼ を次の値にセットする。 数を決めるルール 変数 あまり ▼ を次の値にセットする。 A ▼ 文字を使うとき 次が成り立つまで ▼ あまり マ く マ もし~なら等の条件 以下を繰り返す: 変数 あまり ▼ を次の値にセットする。 あまり 🔻 - 🔻 繰り返しの命令 C ▼ を 1 増やす リスト 数字などを入れる箱 関数





6 問題生成! 「もんだいせいせい」ボタンをおす





もんだいせいせい をタップ、またはクリック



もっと

考えてみよう

(1) 12を5でわると、答えは2です。

このプログラムだと、あまりが出てこない。

あまりがあるときだけ・・・つまりあまりが0じゃないとき

Cに「あまり」という言葉と**あまり**の値を

つけたしたいのだけど、どうしたらいいだろう。



○ 以下をくっつけた文字列:



このブロックと 条件分岐を つかいます。

- ⑦保存(ほぞん)、回答終了! さいごに、
- ①「保存(ほぞん)」ボタンをタップ
- ②「回答終了(かいとうしゅうりょう)」ボタンをタップ

