MathPub(マスパブ) プログラミング教室(きょうしつ)

株式会社DynaxT(かぶしきがいしゃ だいなっくす・てい)

音楽を流しています。

■ I ■ 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





今日の目的 「くりかえしブロックをつかいこなす3」

3. かんがえてみる

10

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

「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、 変数 i が Aになるまで、i を 1 ずつふやしながら 「処理」をくりかえす というものです。



今日やること 今日は、約数をもとめるプログラムをつくって 宿題でラクしちゃおうと思います!



約数(やくすう)ってしっていますか? 約数とは、

ある数をわりきれる数のことをいいます。

12

1

>

たとえば 15の約数は... 29の約数は...

10

 $\mathbf{\Lambda}$

約数(やくすう)ってしっていますか?約数とは、

ある数をわりきれる数のことをいいます。

32

たとえば 15の約数は…**1,3,5,15** 29の約数は…

>-

約数(やくすう)ってしっていますか? 約数とは、 ある数をわりきれる数のことをいいます。 あまりが0になる たとえば 15の約数は…1,3,5,15 29の約数は…1,29 10 2-

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。



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 MathPub(ますぱぶ)をブラウザでひらく

G Google ×	+		– 0 ×
\leftrightarrow \rightarrow C S http://mathpuk	jp		e 721 :
Googleについて ストア			Gmail 画像 詳 ログイン
	G	ogle	
	٩	Ļ	
	Google 検索	ž I'm Feeling Lucky	
https://	mathpub.jp/と	入力(にゅうりょ	く)します。
N	2-	W.	
			24,0

	2 ログインする					
		PTR	ユーザ名: 平岩優里	所属: オンラインMathPub教室	ログアウト パスワードの変更	動画を見る
		■ ログイン				
		y_hiraiwa@dynaxt.c	eip		MathPu 登録したときに使用したメー, 力してください。	bに新規入会 ルアドレスを入 一ドを忘れた方
		パスワード				
			ログイン			
	• メール	アドレスと	- パスワー	-ドを入力(に	ゆうりょく)し	して
R		イン」を	ノリックし	ン よ り 。		
	•		20	35	1	





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





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⑥」をえらぶ

	1A
	1侠
言語	所有者
日本語	おためし
日本語	おためし
日本語	おためし
日本語	おためし おためし
日本語	おためし おためし
日本語	おためし
日本語	おためし
日本語日本語	おためし
	言語







問題文(もんだいぶん)

{A}の{ことば}をこたえましょう。

解答文(かいとうぶん)







⑤ ブロックをうごかす、かきかえる

問題生成 Python表示	
ブロック	
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 文字を使うとき もし~なら等の条件 繰り返しの命令 リスト 数字などを入れる箱 関数	ロジック記述(自動変換) 変数 A を次の値にセットする。(1) 変数 C を次の値にセットする。(10) 変数 C を次の値にセットする。(100) 変数 C を次の値にセットする。(100) 変数 C を次の値にセットする。(100) 変数 C を次の値にセットする。(100) 変数 T を 2 から A まで 1 ずつ変えながら 以下を繰り返す: 0 もし、 A 割る (1 * の余り = * 0) なら、次を実行する: 変数 B * を次の値にセットする。(0) 以下をくっつけた文字列: (*、)* (*、)*
N	

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 ブロック 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 文字を使うとき もし~なら等の条件 繰り返しの命令 リスト 数字などを入れる箱 関数 生成関数 	C シック記述 (自動変換) 変数 A を次の値にセットする。 24 変数 B を次の値にセットする。 1 変数 C を次の値にセットする。 1 変数 C を次の値にセットする。 1 変数 C を次の値にセットする。 1 変数 C を 2 から A まで 1 ずつ変えながら 以下を繰り返す: ● もし.	
もんだいせいせい	をタップ、またはクリック	
1		

32

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





考えてみよう





【もっと】06.プログラミングのきほん⑥くりかえし3 という教材(きょうざい)で、「回答開始」したあと、 この3つのなかからえらんで、プログラムを完成させてください。



今日はここまで

1

また次回もよろしくおねがいします!

...

11