



今日の目的 「プログラムを作ってみる4」

1. ならべかえプログラムについて

2. MathPubで作業(さぎょう)する





ならべかえプログラムについて <u>2つの数をくらべる</u>をくりかえして 3つ以上の数をならべかえるプログラムを つくりましょう!

>

32

10

12,4,51 を大きい順に並べるには…



→ 大きいのは12 なので **そのまま!!**

ならび の1番目 12	ならび の2番目	ならび の3番目 51	
		25	Y STA

12,4,51 を大きい順に並べるには…



→ 51のほうが大きいので **チェンジ!!**



12,4,51 を大きい順に並べるには…



→ 51のほうが大きいので **チェンジ!!**





ならべかえプログラム

今日はここまでつくります!



12,4,51 を大きい順に並べるには…



次回!

→ 51のほうが大きいので**チェンジ!!**

	ならび の1番目	ならびの2番目	ならびの3番目
	12	51	4
R	N/		
	U .	10	

12,4,51 を大きい順に並べるには…



次回!

→ 12のほうが大きいので **そのまま!!**



ならべかえプログラム



① MathPub(ますぱぶ)をブラウザでひらく

G Google ×	+		- 0 ×
\leftrightarrow \rightarrow C S http://mathpuk	р		8 JZF :
Googleについて ストア			Gmail 画像 🏭 ログイン
	Goo	gle	
	Q	Ŷ	
	Google 検索 I	'm Feeling Lucky	
https://	mathpub in/ と入	カ(にゅうりょく)	います。
<u></u>			
N/			
1	No		
	1		3/-(

	グインす	-2			
	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				
	メールアドレス y_hiraiwa@dynaxt.c	o.ip		MathPubli 登録したときに使用したメールフ 力してください。	[−] 新規入会 アドレスを入 でしたした
	パスワード				
		ログイン			
・メール	アドレスと	ヒパスワー	-ドを入力(に	ゆうりょく)し	τ
「ロク	「イン」を	フリックし	、 ます。		
5		25	25	N. St.	





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」をえらんで、検索(けんさく)



③「教材(きょうざい)」をさがす 「プログラムをつくる④」をえらぶ

■五	東文米の	T			
学習指導案あり					
教材一覧 タイトル	領域	単元名	わらい	使用されている字の	句 言語
教材一覧 タイトル プログラミングのきほん①ちくじしょり	領域	単元名	ねらい	使用されている字の	句 言語 日本語
教材一覧 タイトル プログラミングのきほん①ちくじしょり プログラミングのきほん①ちくじしょり	領域	単元名	ねらい	使用されている字	句 言語 日本語 日本語
教材一覧 タイトル プログラミングのきほん①ちくじしょり プログラミングのきほん①ちくじしょり プログラミングのきほん②じょうけんぶんき	領域	単元名	ねらい	使用されている字の	句 言語 日本語 日本語 日本語
教材一覧 <i>タイトル</i> プログラミングのきほん①ちくじしょり プログラミングのきほん②じょうけんぶんき	領域	単元名	ねらい	使用されている字	句 言語 日本語 日本語

プログラムをつくる ブロックを用意しましょう。 ブロック まずは 新しい変数... 数をつくる工夫 ロジック記述(自動変換 📃) 色をつけるとき 変数 かりおき を次の値にセットする。 3 絵をいれるとき " 大きい 数を決めるルール かりおき を 1 増やす 空のリ 文字を使うとき もし~なら等の条件 空のリス 繰り返しの命令 リスト かりおき・ 数字などを入れる箱 今回つかう変数は、 関数 こすう・ この6つです。 牛成関数 ことば・ Python 10 ▶拡張 ならび・ ※前回からふえました もんだい・ リス 1 25

プログラムをつくる ブロックを用意しましょう。

ブロック

リスト

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



プログラムをつくる

ブロックを用意しましょう。

ブロック



プログラムをつくる ブロックを用意しましょう。



プログラムをつくる ブロックを用意しましょう。



プログラムをつくる ブロックを用意しましょう。 ブロック まずは 🙆 もし、 true 🔹 数をつくる工夫 なら、次を実行する: 3 色をつけるとき "大きい順" 絵をいれるとき 🙆 もし、 true 🔻 空のリスト 数を決めるルール なら、次を実行する: 文字を使うとき 空のリスト そうでなければ次を実行する: もし~なら等の条件 290 繰り返しの命令 に挿入する。 リスト 両方の入力、 Ivne マレッ場合に true を返します。 数字などを入れる箱 に挿入する。 🔹 リストしならび・ かつ・ 関数 生成関数 の逆 まで 1 - -Python ▶拡張 true 🔻





最後 🔻

プログラムをつくる ブロックを用意しましょう。 まずは 2 空のリスト 数をつくる工夫 色をつけるとき 🕻 💿 以下の要素からなるリスト 絵をいれるとき 数を決めるルール 文字を使うとき カーフとば あ次の値にセットする。 5 個からなるリスト かり もし~なら等の条件 上から7番目 繰り返しの命令 にあります の要素数 リスト 数字などを入れる箱 は空 関数 生成関数 1 1.1 で最初に項目がある位置・ し リスト Python 拡張 から取得した要素 🔹 最初からの順番: リス

:





2つ用意して、このようにブロックをセット・変更します。



プログラムをつくる ブロックを用意しましょう。 まずは 2 空のリスト 数をつくる工夫 色をつけるとき 🕻 💿 以下の要素からなるリスト 絵をいれるとき 数を決めるルール 文字を使うとき カーフとば あ次の値にセットする。 5 個からなるリスト かり もし~なら等の条件 上から7番目 繰り返しの命令 にあります の要素数 リスト 数字などを入れる箱 は空 関数 生成関数 1 1.1 で最初に項目がある位置・ し リスト Python 拡張 から取得した要素 🔹 最初からの順番: リス

:



プログラムをつくる ブロックを用意しましょう。 まずは 数をつくる工夫 個からなるリスト 色をつけるとき 5 絵をいれるとき 受数 **ごすつ ▼**を次の値にセットする。 数を決めるルール の要素数 ≤ば → を次の値にセットする。 大き 文字を使うとき 変数 もんだい・ を次の値にセットする。 上から8番目 もし~なら等の条件 は空 繰り返しの命令 にあります リスト 数字などを入れる箱 で最初に項目がある位置 し リスト 関数 生成関数 から取得した要素 最初からの順番: 🔹) リスト Python 拡張 を変更する。 最初からの順番: リスト (L リスト内の指定された位置に項目を設定します。1は、最初の項目です。 >-> " 11

プログラムをつくる ブロックを用意しましょう。



2つ用意して、ブロックをセット・変更します。 ※右クリック(1秒タッチ)→複製(ふくせい)するも使うとベンリです。



プログラムをつくる ブロックを用意しましょう。 まずは 2 空のリスト 数をつくる工夫 色をつけるとき 🕻 💿 以下の要素からなるリスト 絵をいれるとき 数を決めるルール 文字を使うとき カーフとば あ次の値にセットする。 5 個からなるリスト かり もし~なら等の条件 上から7番目 繰り返しの命令 にあります の要素数 リスト 数字などを入れる箱 は空 関数 生成関数 1 1.1 で最初に項目がある位置・ し リスト Python 拡張 から取得した要素 🔹 最初からの順番: リス

:



プログラムをつくる

今日はここまでです。

ロジック記述(自動変換 💼)	
変数 こすう * を次の値にセットする。 (3)	
変数 ことば · を次の値にセットする。 (* 大きい順 **	
変数 もんだい * を次の値にセットする。 空のリスト	
変数 ならび · を次の値にセットする。 (空のリスト	
以下を繰り返す: リスト (もんだい・) に挿入する。・ 最後・ に (「1」から 100 の間の 整数・	
リスト(ならび・)に挿入する。・ 最後・ に リスト(もんだい・)から取得した要素・ 最後・	
変数 「 を (1) から () 「こすう ・ ・ ・ ・ 1 まで (1) すつ変えながら	
以下を繰り返す: 🙆 もし、 🔰 リスト 🕻 リスト 🕻 ならび 🔹 から取得した要素 ・ 最初からの順番: ・ 🌾 i・ 👘 < × 🖓 リスト 🕻 ならび ・ から取得した要素 ・ 最初からの順番: ・ 🕻 🚺 🛨 1	
なら、次を実行する: 変数 かりおき * を次の値にセットする。 リスト ならび * から取得した要素 * 最初からの順番: * レ i *	
リストレ ならび・ を変更する。・ 最初からの順番:・ レ に リストレ ならび・ から取得した要素・ 最初からの順番:・ レ ・ ・ 1	,
リスト じならび * を変更する。 * 最初からの順番: * ((i* + *) 1) に いかりおき *	

2630

.

プログラムをつくる

問題生成の結果はこのようになります。 問題:ならべかえましょう

- **↓こすう ↓ことば**
- (1) つぎの3個の数を大きい順にならべかえ ましょう。
 - [36, 26, 43] **↑もんだい**

(2) つぎの3個の数を大きい順にならべかえましょう。
[80, 63, 55]

解答:ならべかえましょう

↓こすう ↓ことば



5 保存! さいごにかならず、保存(ほぞん)しましょう。



今日(きょう)はここまで