# MathPub(マスパブ)
# プログラミング教室【しっかり】

株式会社DynaxT(かぶしきがいしゃ だいなっくす・てぃ)

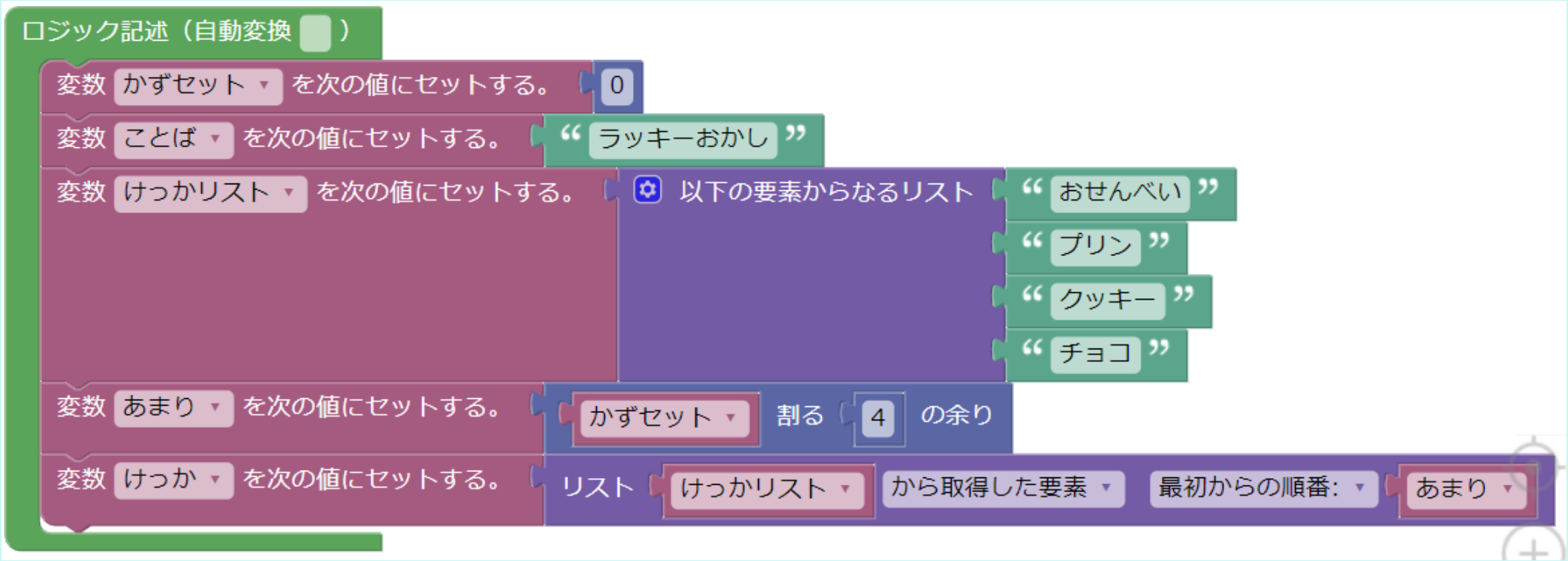
# 10かいめ・11かいめ

・うらないプログラム　Ver.2

# 今日(きょう)やることは

- 第10回、第11回の2回かけて、
  プログラムを完成、アレンジしてください。
- 第12回はプログラム発表会をおこないます！

# うらないプログラムとは…



- こんな形になれば、とりあえず動きます。
- このままではつまらないので、アレンジしてください。

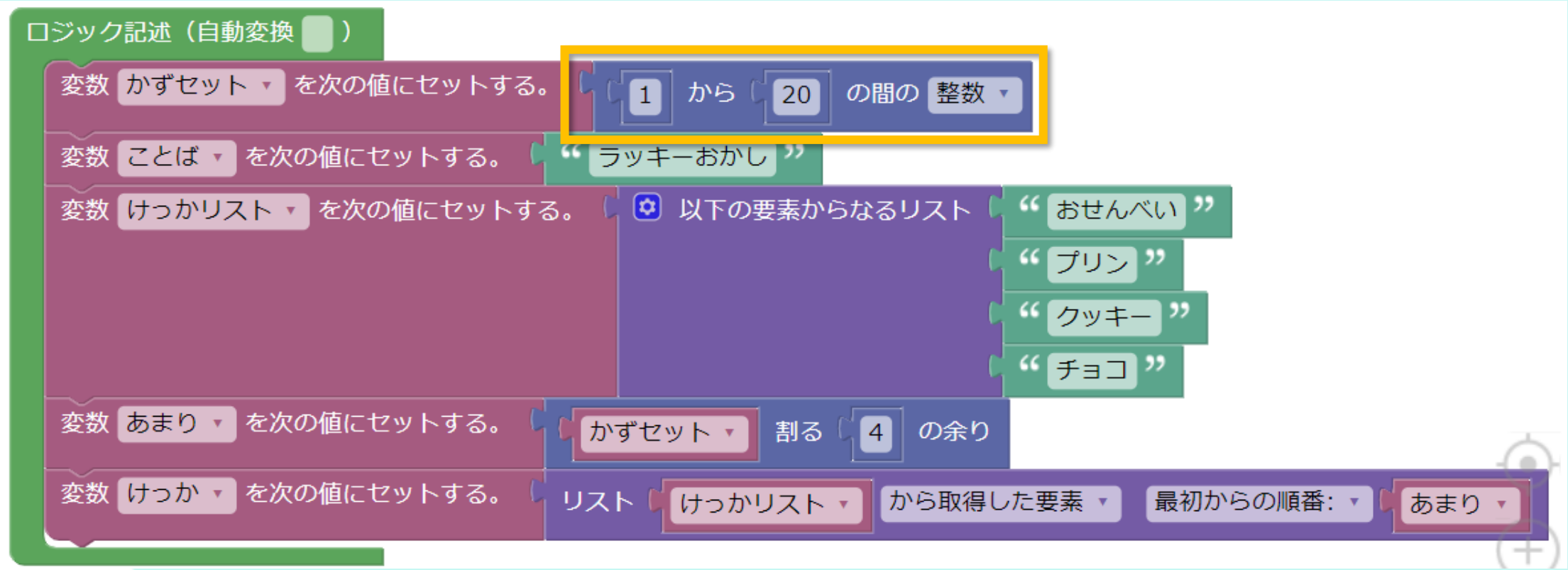
# うらないプログラムとは…

たとえば13をセットすると…

13÷4のあまり…1

{けっか}に「おせんべい」がセットされます！

# うらないプログラムとは…



- アレンジしてみよう！

ランダムな数（かず）で結果（けっか）がかわるようにしましょう！

# うらないプログラム　Ver.2 とは…

きほんの形として、こんなプログラムを
用意しています。

{ことば}

{ラベル1}：{内容1}
{ラベル2}：{内容2}
{ラベル3}：{内容3}
{ラベル4}：{内容4}
{ラベル5}：{内容5}

# うらないプログラム　Ver.2 とは…

また、作り方の例として
うらないプログラム　Ver.2 【タイプA】と【タイプB】も
用意しています。

# うらないプログラム　Ver.2【タイプA】とは…

ことば

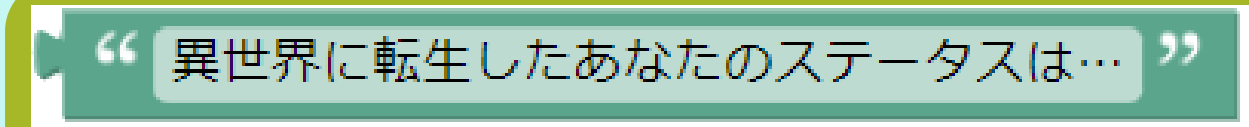
(1)　異世界に転生したあなたのステータスは…

ラベル1 から5

内容1 から5

HP：10
MP：70
まほう：★★★★★
せんとう：★★
しょくぎょう：魔法使い

# うらないプログラム　Ver.2【タイプA】とは…




文字ブロック

異世界に転生したあなたのステータス
は…

HP：10
MP：70
まほう：★★★★★
せんとう：★★
しょくぎょう：魔法使い

ランダムな数ブロックと計算ブロック

ランダムな数ブロックと
くりかえし

ランダムな数ブロックと
リスト

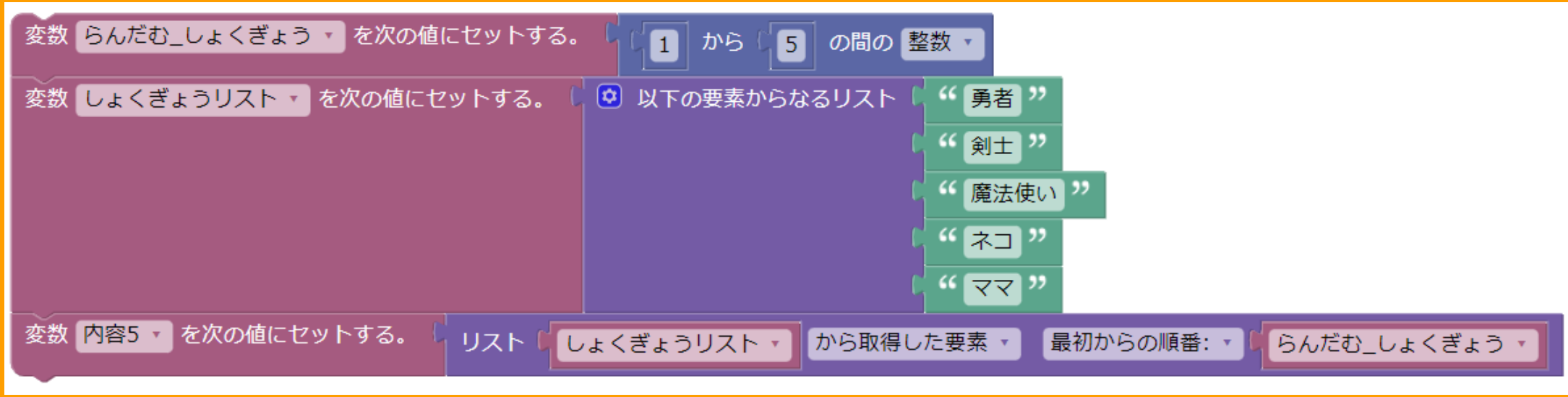
# うらないプログラム　Ver.2【タイプA】とは…

ランダムな数ブロックとくりかえし

(1)　異世界に
は…

HP：10
MP：70
まほう：★★★★★
せんとう：★★
しょくぎょう：魔法使い

# うらないプログラム　Ver.2【タイプA】とは…




ランダムな数ブロックとリスト

まほう：★★★★★

せんとう：★★

しょくぎょう：魔法使い

# うらないプログラム　Ver.2【タイプB】とは…

ことば

(1)　よるごはんメニューおすすめ度

焼肉：☆☆☆☆
肉じゃが：☆
ハンバーグ：☆☆☆☆
ナポリタン：☆☆
マクド：☆☆☆☆

ラベル1 から5

内容1 から5

# うらないプログラム　Ver.2【タイプB】とは…

“よるごはんメニューおすすめ度”

文字ブロック

1)　よるごはんメニューおすすめ度

焼肉：☆☆☆☆

肉

ハ

カ

マ

ランダムな数ブロックとくりかえし

変数 内容1 を次の値にセットする。 “ ”

変数 ランダム1 を次の値にセットする。 1 から 5 の間の 整数

ランダム1 回、

以下を繰り返す: 項目 内容1 へテキストを追加 “ ☆ ”

# うらないプログラム　Ver.2

- タイプAでもタイプBでも、
  自分で考えた形でももちろんOK！
- 授業では、おみくじプログラムに必要な
  1. ランダムな数をつくるブロック
  2. ランダムな数をつかって☆を表示する
  3. ランダムな数をつかってリストから変数をセットする

を説明しますが、自分が使いたいものだけ

プログラムに使ってください。

うらないプログラム　Ver.2

おしえる人の説明をきかずに、

どんどん作ってももちろん大丈夫！

エラーが出たり、うまくいかなかったら

プログラムを保存して、チャットやマイクで教えてください。

そのときはプログラムをみて、お助けします！

うらないプログラム　Ver.2

どうしても

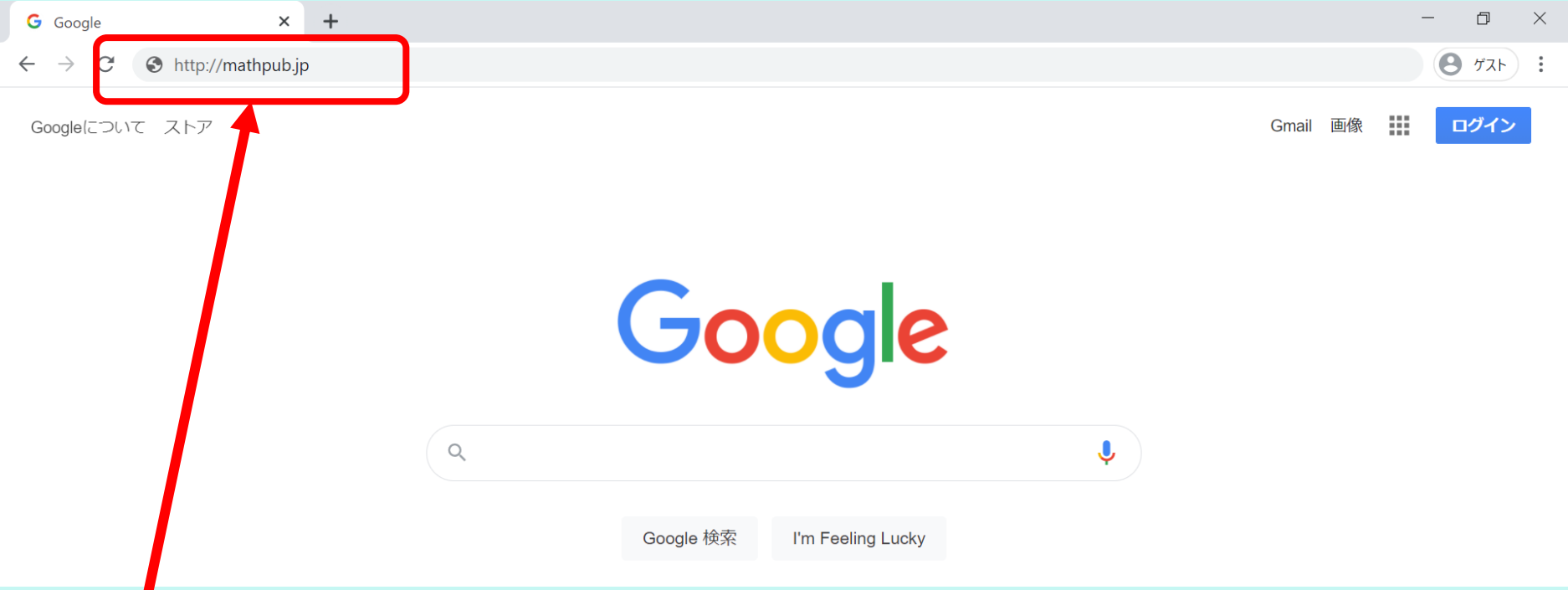
「１から全部作るのはむずかしいな…」

というときは、

タイプAやタイプBをコピー→保存して、アレンジしてください。

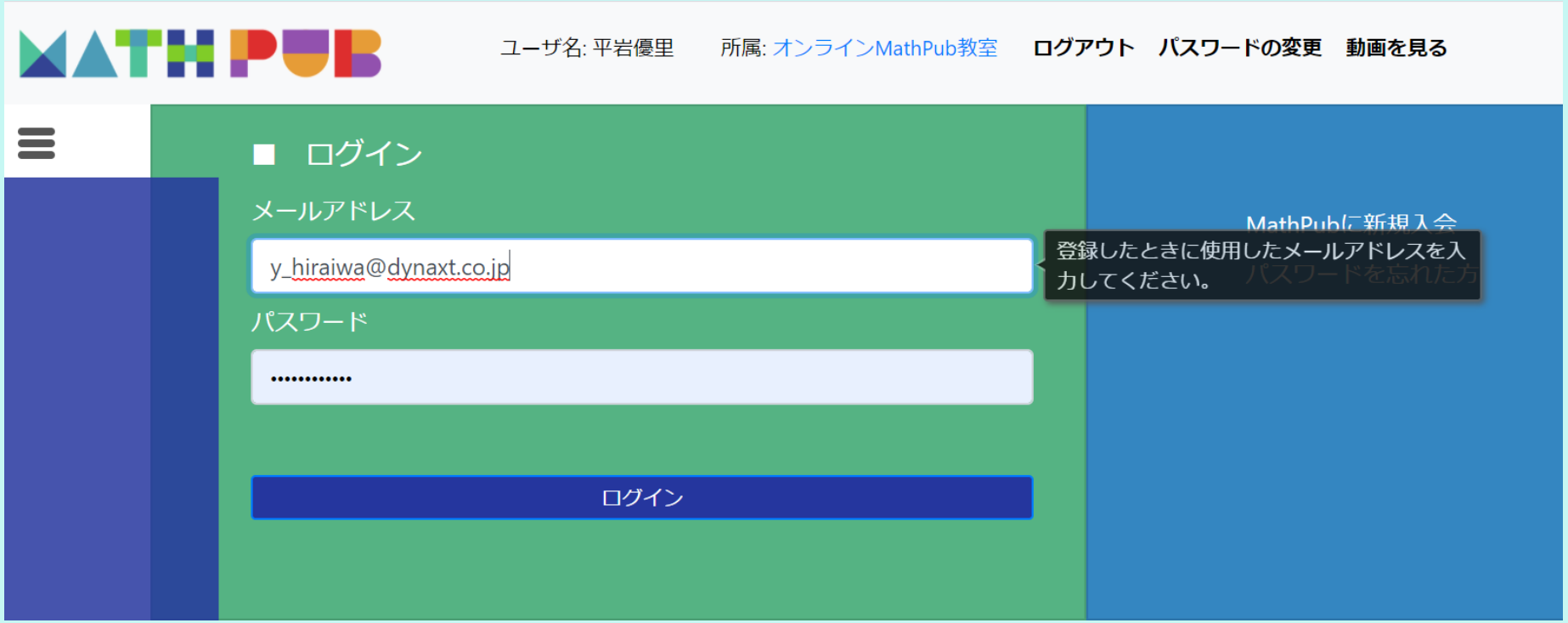
おもしろいアイデアを期待（きたい）しています！

# ① MathPub（ますぱぶ）をブラウザでひらく




- https://mathpub.jp/ と入力(にゅうりょく)します。

# 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

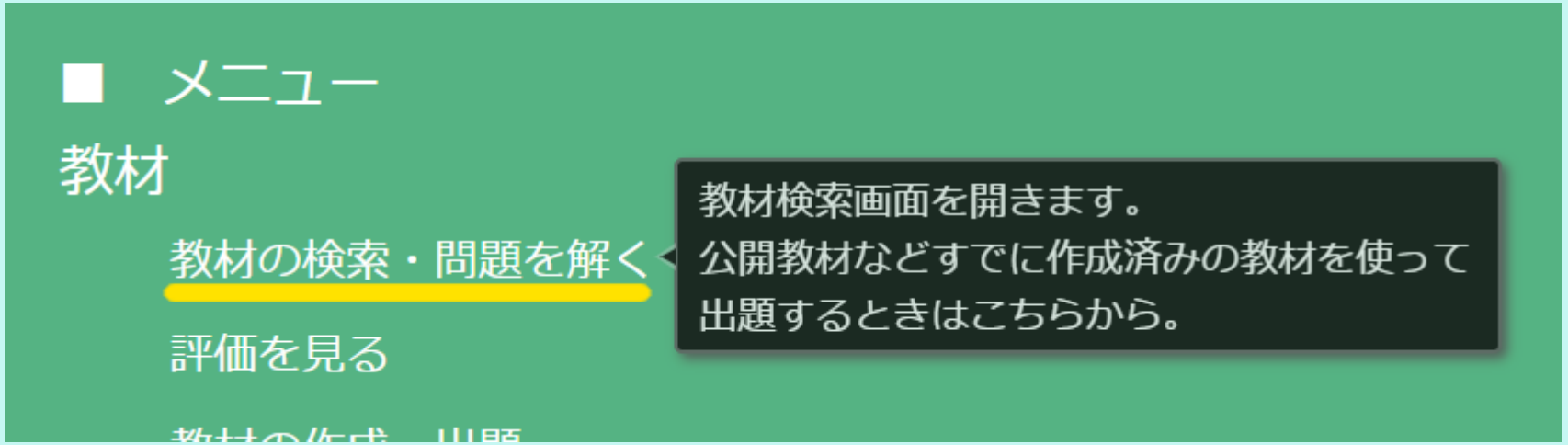
- 「21BOOO_O」をクリックしてください。

# メニュー画面

ログインは
できましたか？

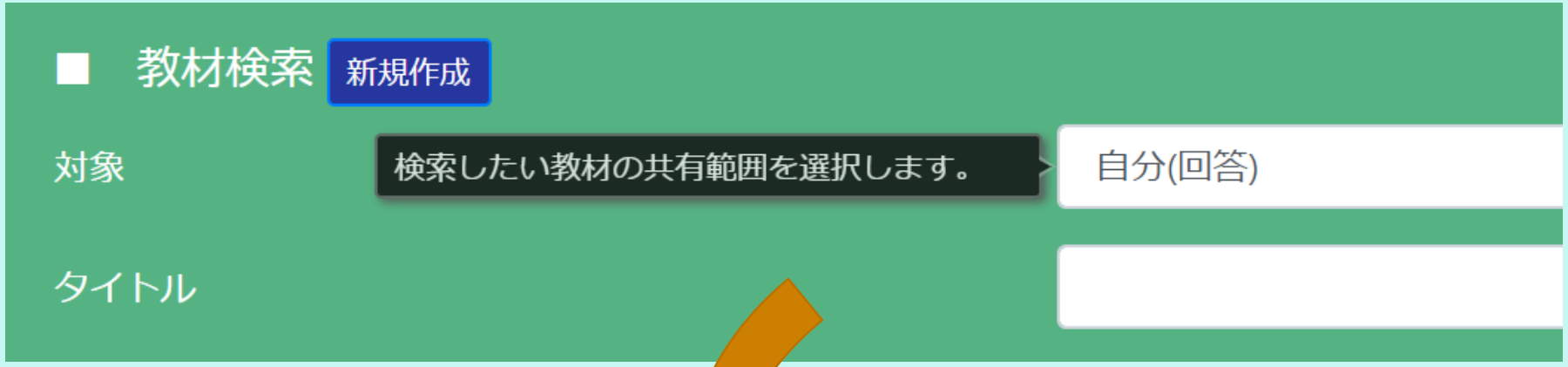
# ③「教材（きょうざい）」をさがす

まずは「教材の検索・問題を解く」をタップ



# 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

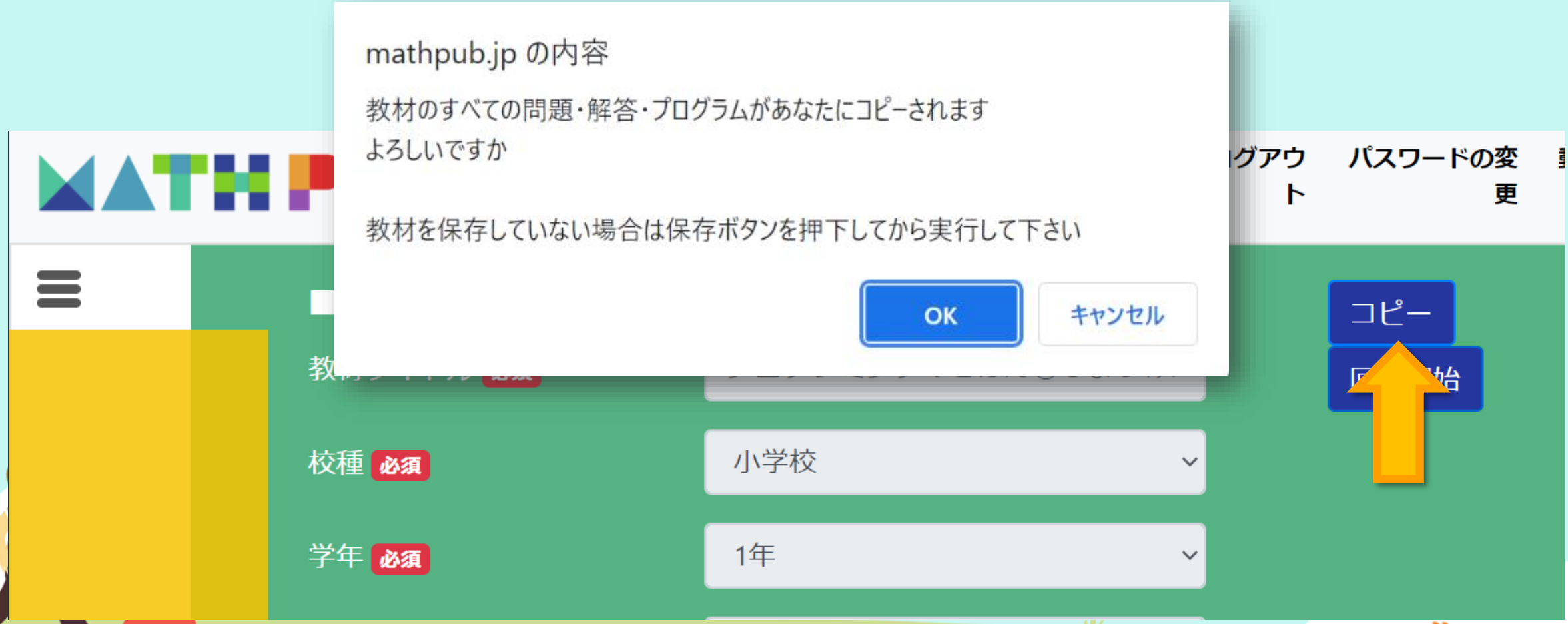
「うらないプログラム　Ver.2」をえらぶ

# ④ コピー！

「コピー」ボタンをタップします。

# ④ コピー！

メッセージがでたら「OK」とタップします。



# ④ コピー！

コピーが出来たら、保存（ほぞん）しましょう。

# ランダムな数をつくる

## ブロックを用意しましょう。

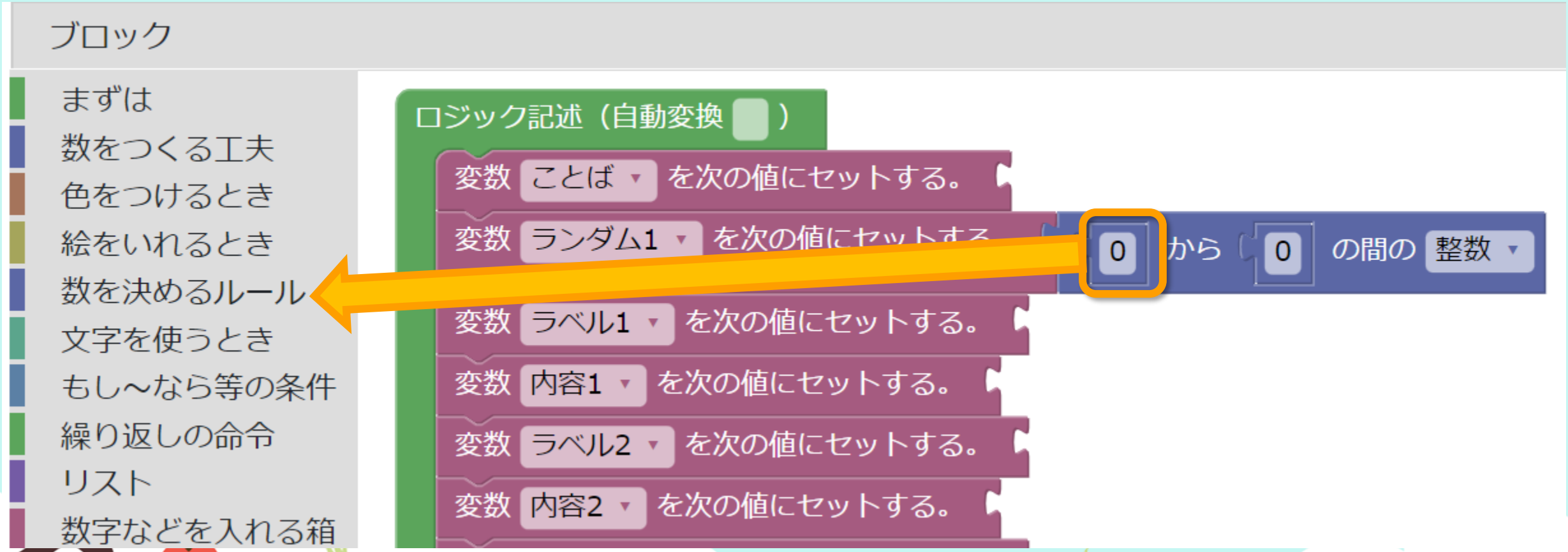
ランダムな数を
セットする
変数を用意しましょう。

# ランダムな数をつくる

ブロックを用意しましょう。

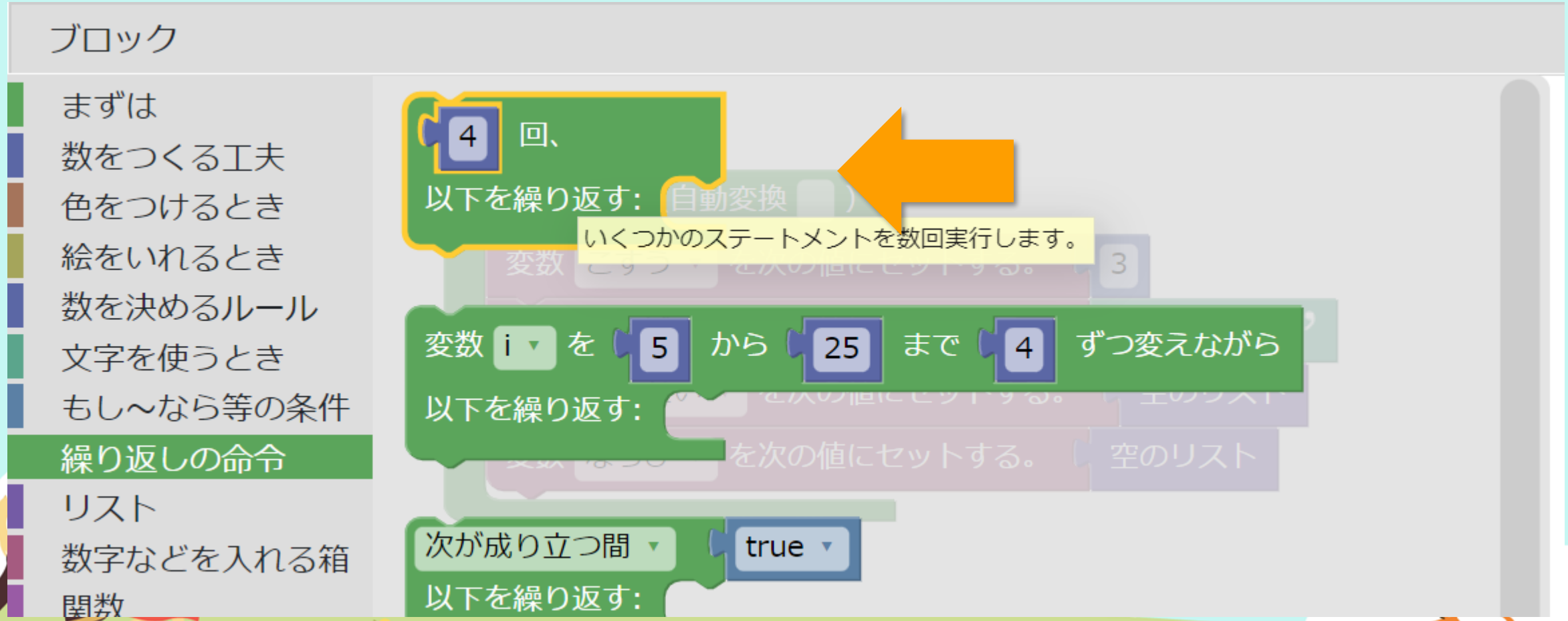
# ランダムな数をつくる

ブロックを用意しましょう。



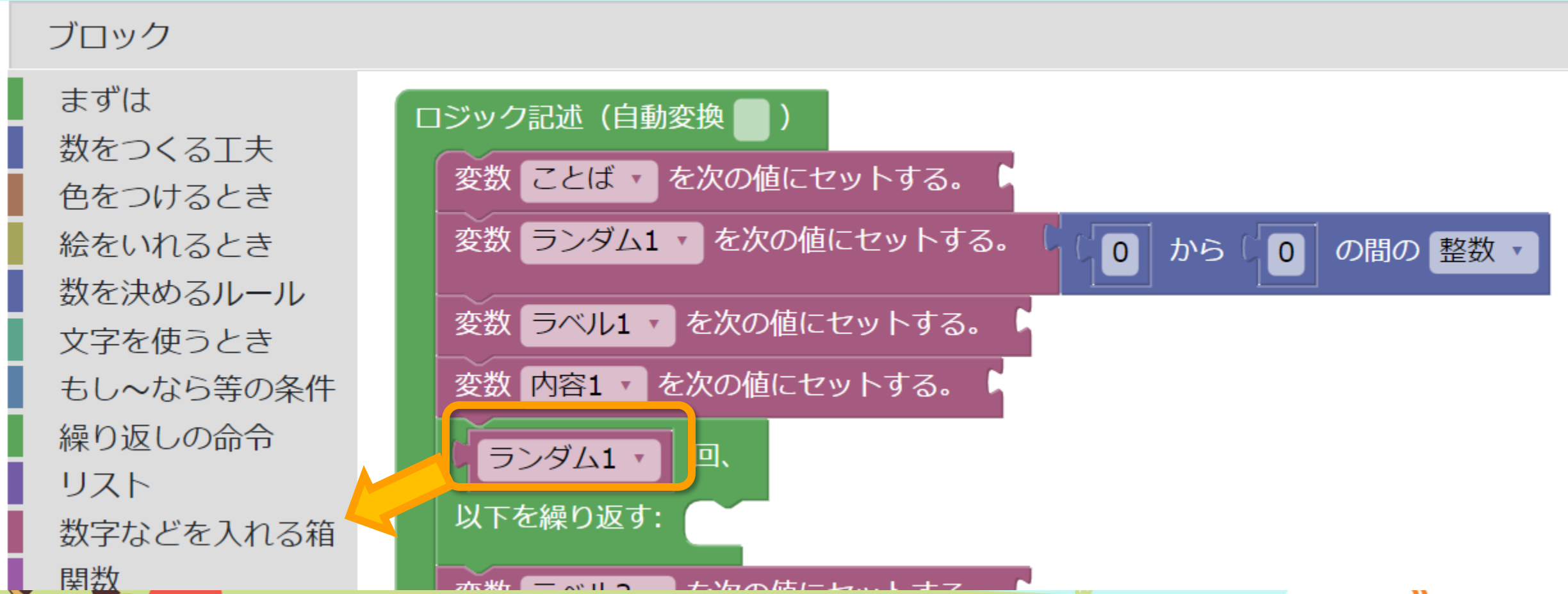
# ランダムな数をつかって☆を表示する

ブロックを用意しましょう。



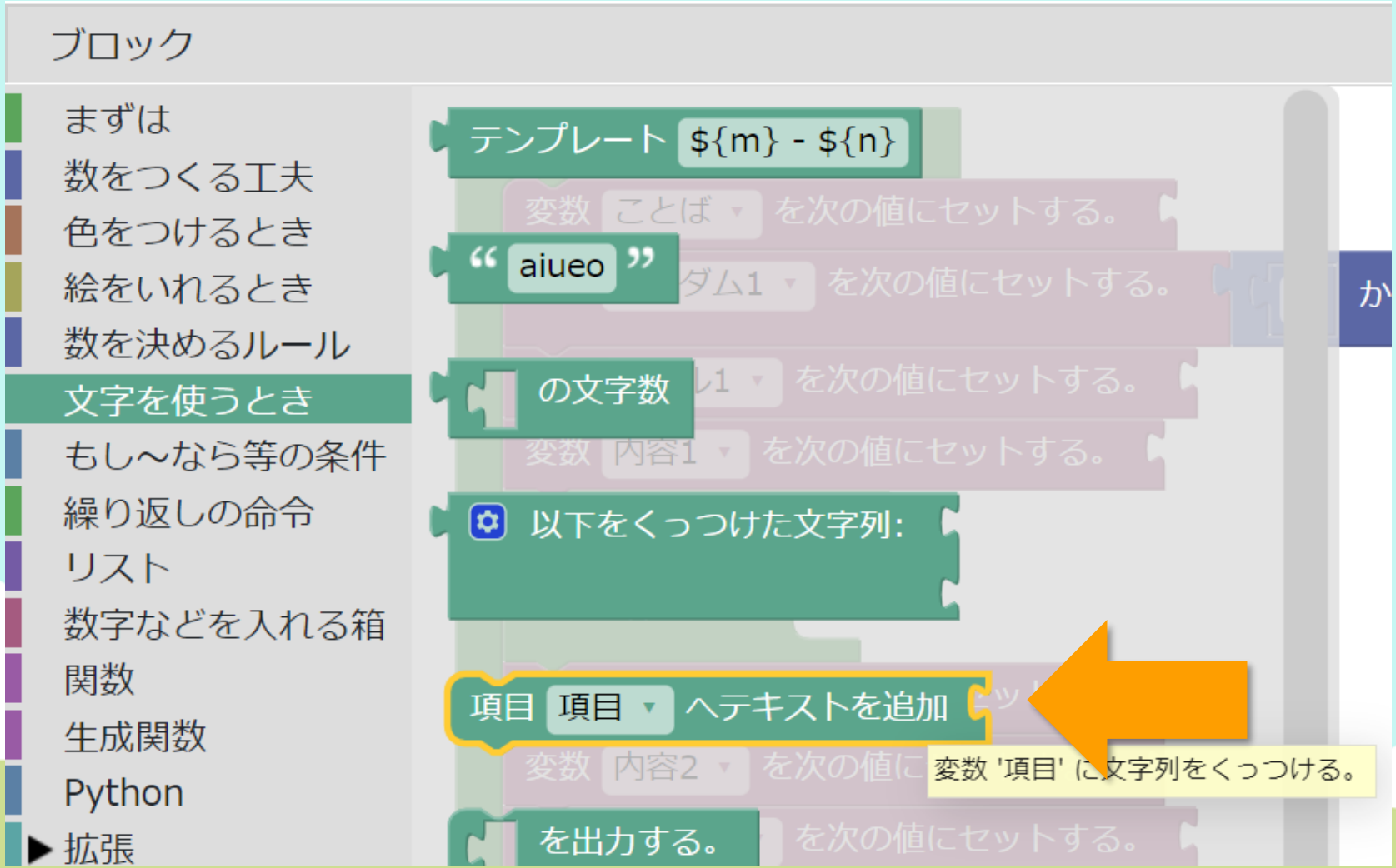
# ランダムな数をつかって☆を表示する

ブロックを用意しましょう。



# ランダムな数をつかって☆を表示する

ブロックを用意しましょう。

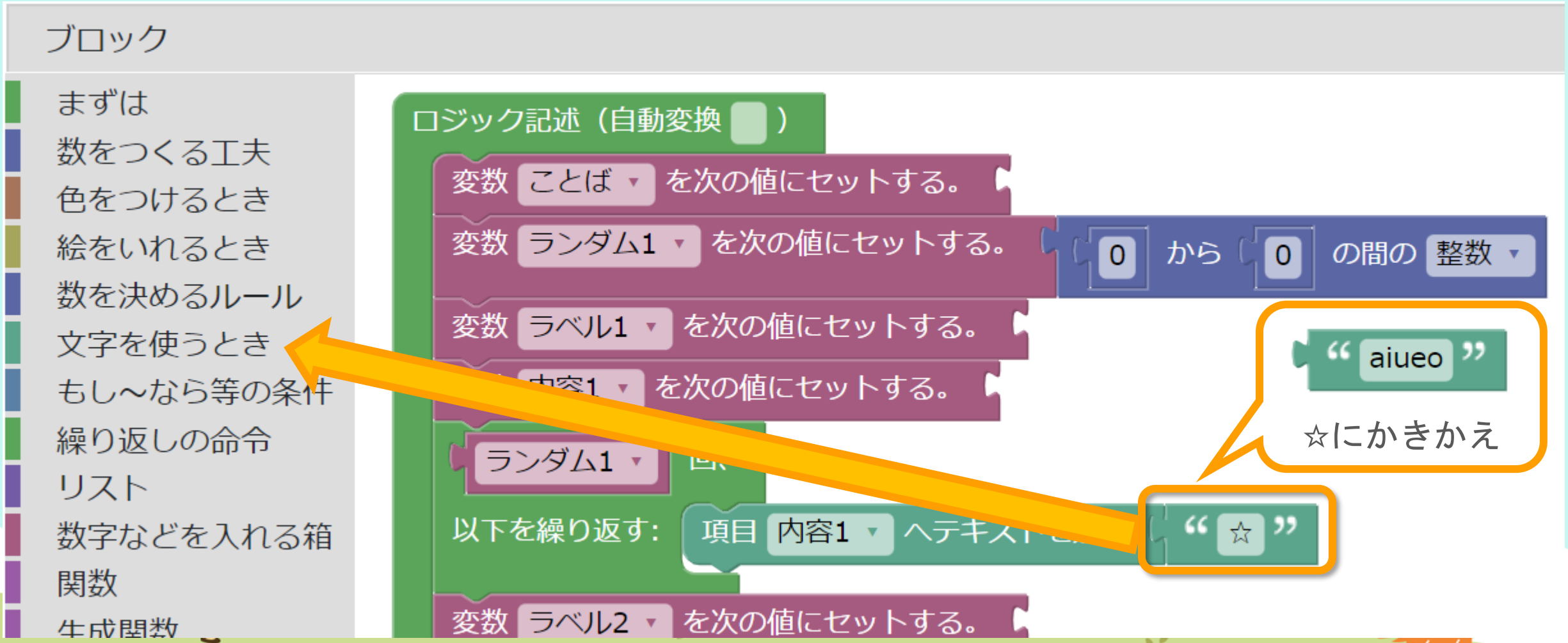


# ランダムな数をつかって☆を表示する

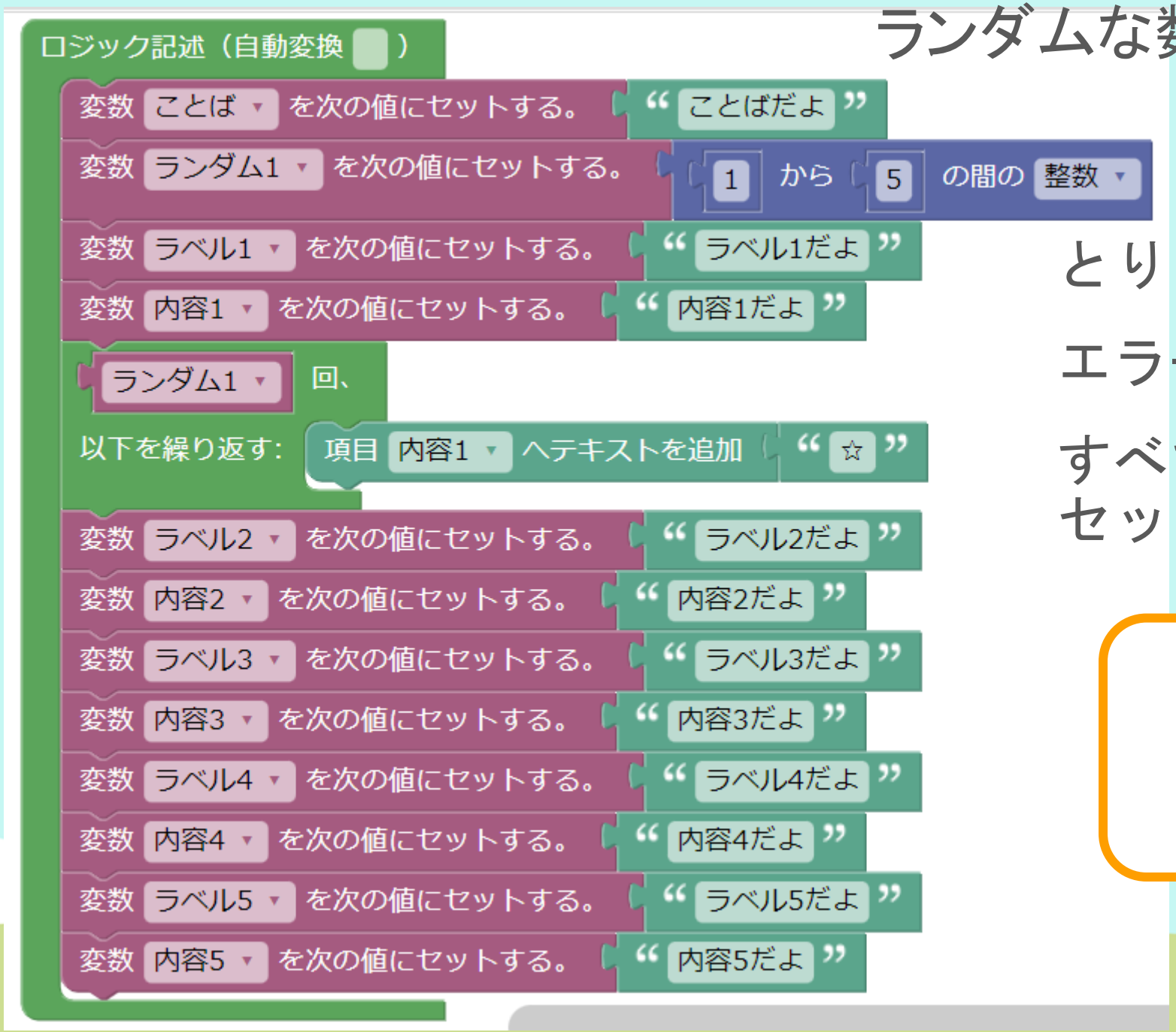
ブロックを用意しましょう。

# ランダムな数をつかって☆を表示する

ブロックを用意しましょう。



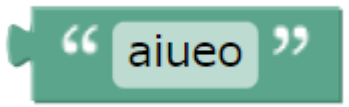
# ランダムな数をつかって☆を表示する




とりあえず、

エラーが出ないように

すべての変数に値（あたい）をセットしました。




文字ブロックをセット

問題:うらないプログラム ver.2

(1)　ことばだよ

解答:うらないプログラム ver.2

(1)　ことばだよ

ラベル1だよ：内容1だよ☆☆☆☆
ラベル2だよ：内容2だよ
ラベル3だよ：内容3だよ
ラベル4だよ：内容4だよ
ラベル5だよ：内容5だよ

ランダムな数をつかって☆を表示する

すると、こんな結果になります。

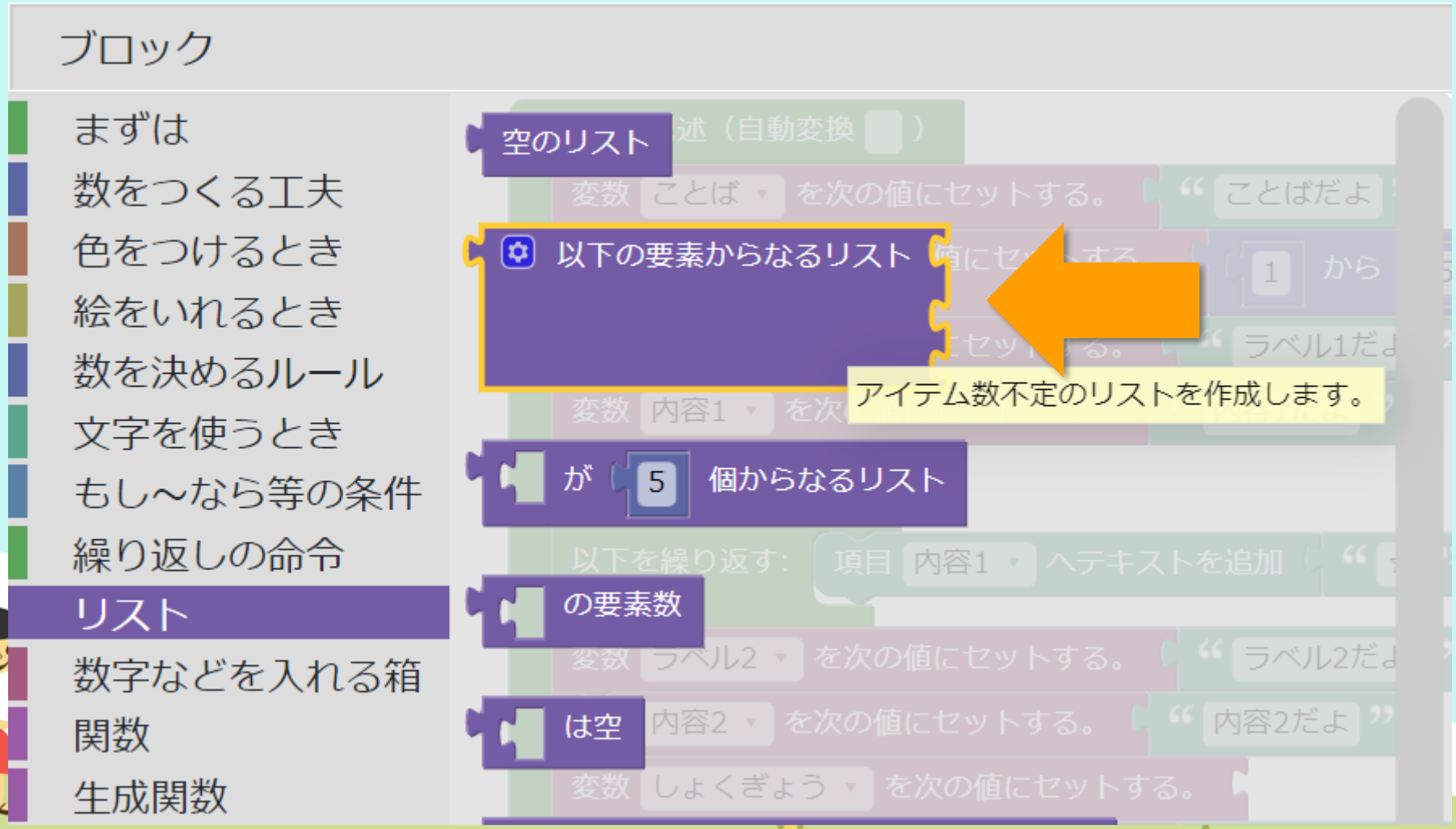
☆が追加されてる！

# ランダムな数をつかってリストから変数をセットする ブロックを用意しましょう。

リストを
セットする
変数を用意しましょう。

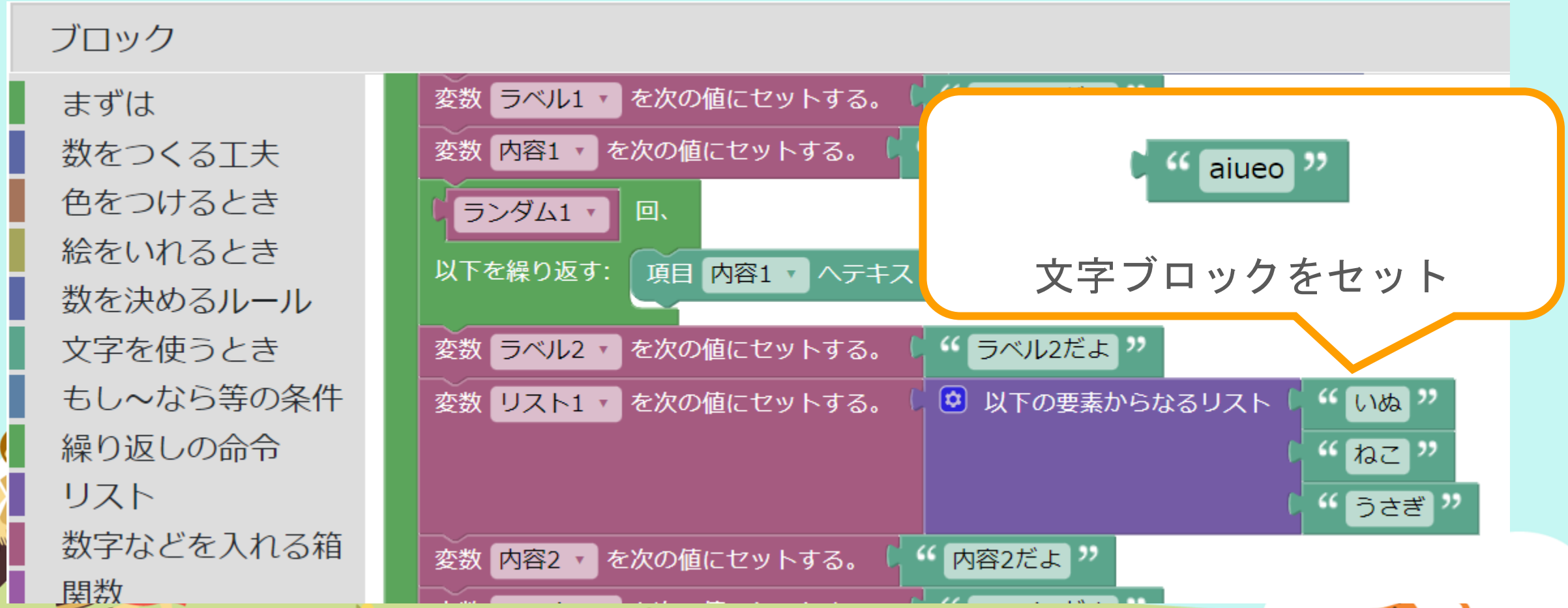
# ランダムな数をつかってリストから変数をセットする

ブロックを用意しましょう。



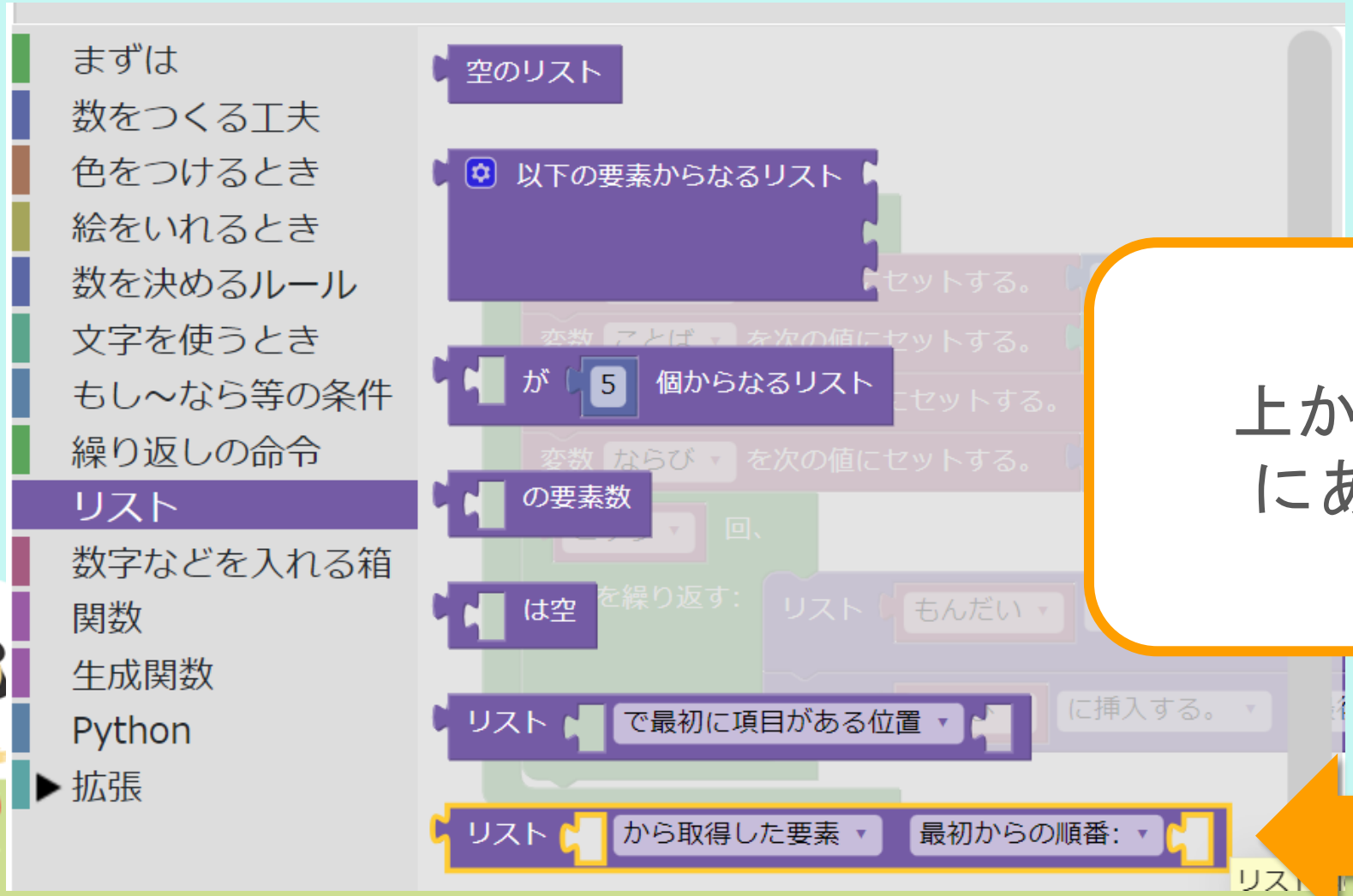
# ランダムな数をつかってリストから変数をセットする

ブロックを用意しましょう。



# ランダムな数をつかってリストから変数をセットする

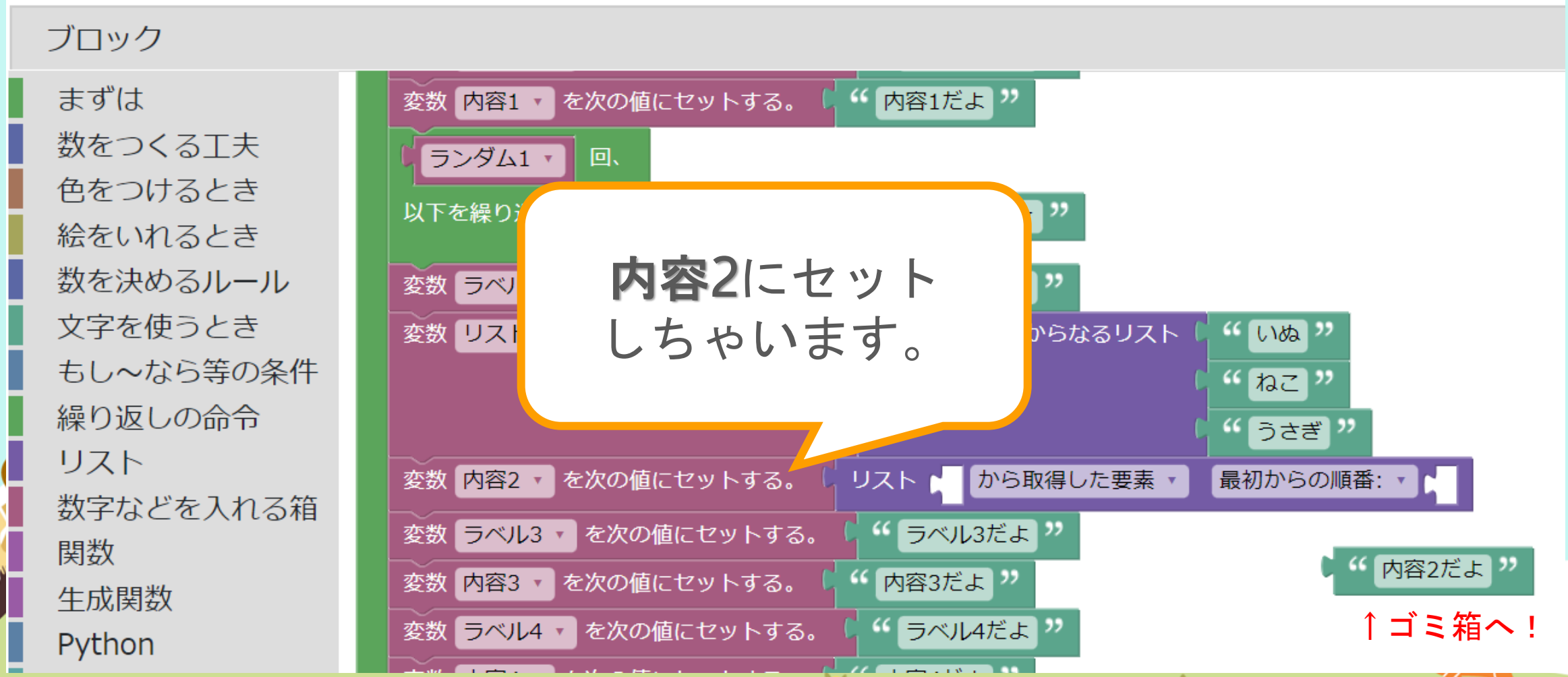
ブロックを用意しましょう。




上から7番目
にあります

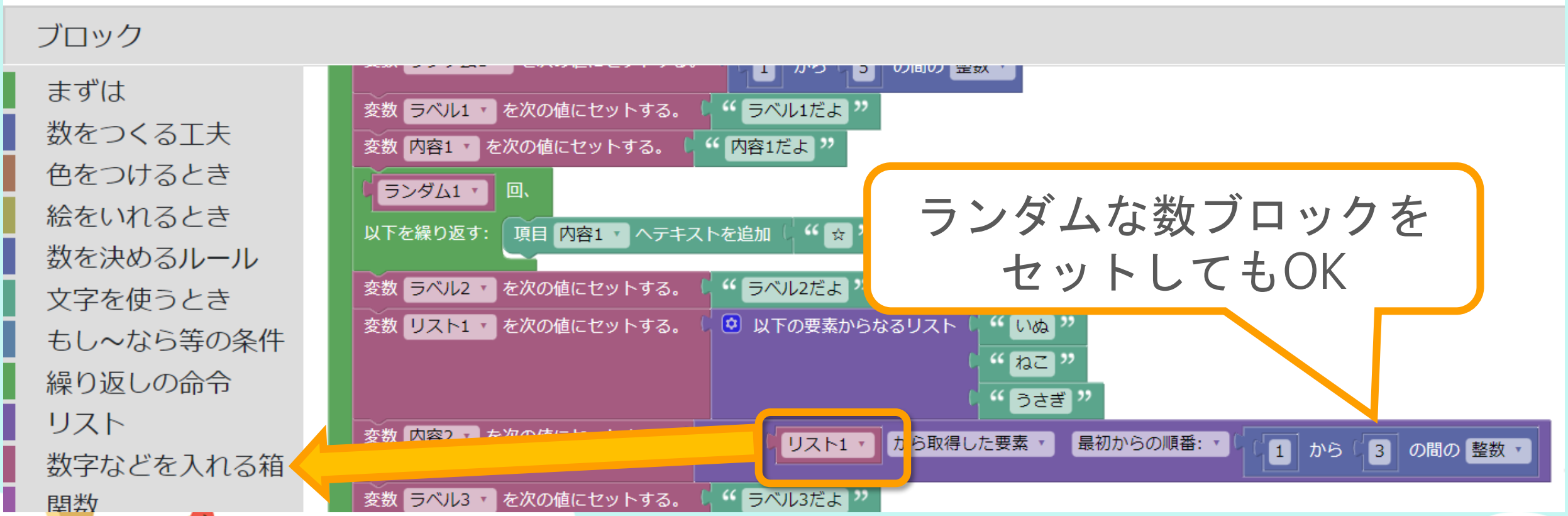
# ランダムな数をつかってリストから変数をセットする

ブロックを用意しましょう。

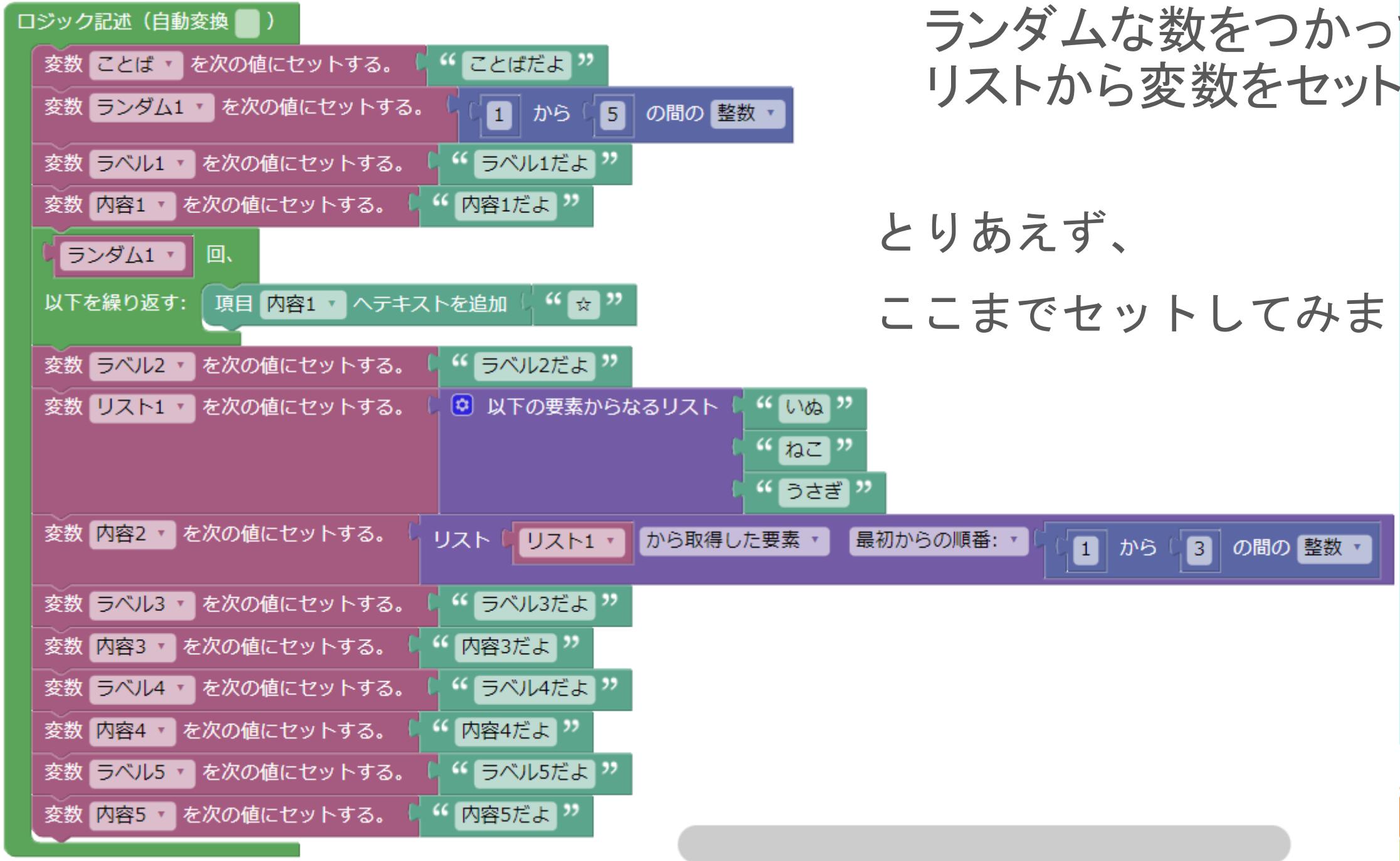


# ランダムな数をつかってリストから変数をセットする

ブロックを用意しましょう。



# ランダムな数をつかって
# リストから変数をセットする




とりあえず、

ここまでセットしてみました。

問題:うらないプログラム ver.2

(1)　ことばだよ

解答:うらないプログラム ver.2

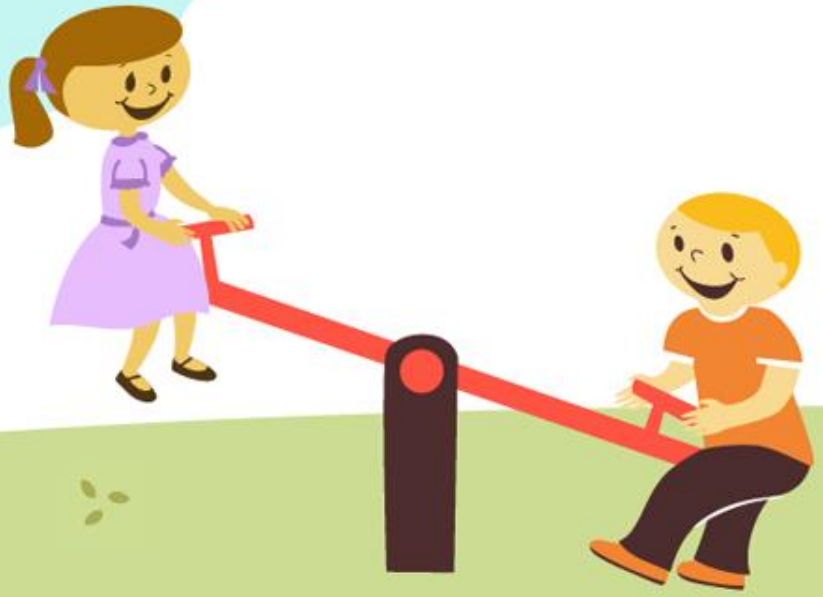
(1)　ことばだよ

ラベル1だよ：内容1だよ☆
ラベル2だよ：ねこ
ラベル3だよ：内容3だよ
ラベル4だよ：内容4だよ
ラベル5だよ：内容5だよ

ランダムな数をつかってリストから
変数をセットする

すると、こんな結果になります。

「ねこ」になってる！



# 今日はここまで

また次回もよろしくおねがいします！