

## 10かいめ・11かいめ ・うらないプログラム Ver.2

30

#### 今日(きょう)やることは

13

# 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!

11

2-

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…



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}

2-

ロジック記述(自動変換 🛑 )					
変数	ことば • を次の値にセットする。 •				
変数	ラベル1 🔹 を次の値にセットする。				
変数	内容1 を次の値にセットする。				
変数	ラベル2 🔹 を次の値にセットする。				
変数	内容2 を次の値にセットする。				
変数	ラベル3 🔹 を次の値にセットする。				
変数	内容3 を次の値にセットする。				
変数	ラベル4 🔹 を次の値にセットする。 🖡				
変数	内容4 🔻 を次の値にセットする。 🖡				
変数	ラベル5 🔹 を次の値にセットする。				
変数	内容5 を次の値にセットする。				



#### 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…



うらないプログラム Ver.2 【タイプA】とは… 異世界に転生したあなたのステータスは… 22 文字ブロック 異世界に転生したあなたのステータス は... 10 の間の 整数 🔹 10 X • 1 から ランダムな数ブロックと計算ブロック <u>HP : 10</u> <u>MP:70</u> ランダムな数ブロックと <u>まほう: ★★★★★</u> くりかえし <u>せんとう: ★★</u> 10 <u>しょくぎょう : 魔法使い</u> ランダムな数ブロックと リスト >-12

#### うらないプログラム Ver.2 【タイプA】とは…



#### うらないプログラム Ver.2 【タイプA】とは…



#### うらないプログラム Ver.2 【タイプB】とは… ことば よるごはんメニューおすすめ度 (1) <u>焼肉:☆☆☆☆</u> ラベル1 から5 内容1から5 <u>肉じゃが:☆</u> <u>ハンバーグ</u>:☆☆☆☆ ナポリタン:☆☆ 10 マクド:☆☆☆☆



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!

12

## 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! 10 11

## 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		<b>e</b> 721 :
Googleについて ストア			Gmail 画像 <b>詳 ログイン</b>
	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。
<b>N</b>	2-	W.	
			24,0

		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				
		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 <b>よ</b> 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 「うらないプログラム Ver.2」をえらぶ

		検
使用されている字句	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
N		
	使用されている字句	使用されている字句    言語      日本語    日本語      日本語    日本語

## 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。 mathpub.jp の内容 教材のすべての問題・解答・プログラムがあなたにコピーされます よろしいですか グアウ パスワードの変 🚦 / 54 🥊 更 ト 教材を保存していない場合は保存ボタンを押下してから実行して下さい コピー キャンセル OK 校種必須 小学校 $\sim$ 1年 学年必須 $\sim$ 10 20 11

11

## 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。

#### ユーザ名: ドのる mathpub.jp の内容 新しい変数の名前: Python表示 問題生成 キャンセル OK ブロック まずは 新しい変数... 数をつくる工夫 色をつけるとき 変数内容5 を次の喧に ビットする。 絵をいれるとき ランダムな数を 数を決めるルール 内容5 を 1 増やす セットする 文字を使うとき ラベル2 • を次の値にセットする もし~なら等の条件 変数を用意しましょう。 ことば・ 繰り返しの命令 リスト Ľ ラベル1・ 数字などを入れる箱 内容3 🔹 を次の値にセットする。 ラベル2・ 関数 VL4 🔹 を次の値にセットする 生成関数

#### ランダムな数をつくる ブロックを用意しましょう。 ブロック まずは の間の整数・ から 数をつくる工夫 変数 ことば を次の値にセットす 色をつけるとき の間の素数・ から 絵をいれるとき 数を決めるルール 変数 ラベル1 を次の値にセットする。 文字を使うとき 小数点以下 📩 桁の 🐆 の間の実数 から もし~なら等の条件 繰り返しの命令 分母が 📕 以下の 📕 を割り切る 一般 🔹 分数生成 リスト 数字などを入れる箱 の間の分数 による 関数 分数生成 📥 から 生成関数

## ランダムな数をつくる ブロックを用意しましょう。





#### 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









#### 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 牛成関数



ロジック記述(自動変換 📄)	ランダムな	数をつかって☆を表示する
変数 ことば ・ を次の値にセットする。 🥻 "ことばだよ"		
変数 ランダム1 ・ を次の値にセットする。	5 の間の 整数 🔹	
変数 ラベル1 を次の値にセットする。 "ラベル1だよ	ピー とり	あえず、
変数 内容1 で を次の値にビット9 る。 い 内容1/こよ // ランダム1 ・ 回、	エラ	ーが出ないように
以下を繰り返す: 項目 内容1 ▼ ヘテキストを追加 ( ゲ ☆	" すべ	ての変数に値(あたい)を
変数 ラベル2 ・ を次の値にセットする。 🤇 " ラベル2だよ	ア セッ	トしました。
変数 内容2 ・ を次の値にセットする。 6 ・ 内容2だよ "		
変数 ラベル3 🔹 を次の値にセットする。 🌾 ラベル3だよ	"	
変数 内容3 ・ を次の値にセットする。 ( 竹容3だよ "		c " aiueo "
変数 ラベル4 🔹 を次の値にセットする。 🌾 ラベル4だよ	>>	
変数 内容4 ・ を次の値にセットする。 6 ・ 内容4だよ ??		文字ブロックをセット
変数 ラベル5 🔹 を次の値にセットする。 🌾 ラベル5だよ	22	
変数 内容5 を次の値にセットする。 "内容5だよ"		Y SAL

#### 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

>-

11

# 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!





#### ブロック 変数 ラベル1・ を次の値にセットする。 まずは 変数 内容1 🔹 を次の値にセットする。 数をつくる工夫 aiueo 😕 色をつけるとき ランダム1 🔹 回、 絵をいれるとき 文字ブロックをセット 以下を繰り返す: 項目 内容1 、 ヘテキス 数を決めるルール 文字を使うとき ゲラベル2だよ ツ 変数 ラベル2・ を次の値にセットする。 もし~なら等の条件 " UND " 😟 以下の要素からなるリスト 変数 リスト1 ・ を次の値にセットする。 繰り返しの命令 "ねこ" リスト ( うさぎ ?) 数字などを入れる箱 変数 内容2 🔹 を次の値にセットする。 ( 内容2だよ " 関数 >-~ " 11



:



#### 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





問題:うらないプログラム ver.2

(1) ことばだよ

# ランダムな数をつかってリストから変数をセットする

#### 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

#### 「ねこ」になってる!

1

>-

## 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