
論理思考とプログラミング

第1回－2時限目

はじめてのプログラミング

Logical Thinking





2時限目の目標

- ① プログラミング環境「ことだま on Squeak」をインストールし，基本操作を習得する
- ② オブジェクトに対して命令する（プログラムを書く）方法を習得する
- ③ 数個の命令を組み合わせた簡単なプログラムが作れるようになる

注意：Squeakのダウンロード

- 「ことだま on Squeak」は必ず授業のページからダウンロードすること
 - テキストに書いてあるURLからダウンロードしないこと
 - ダウンロード方法
 - <http://lms.crew.sfc.keio.ac.jp>にアクセス
 - 「2010秋学期」の「論理思考とプログラミング（共通）」をクリック
 - 「Squeak編教材 > ことだま on Squeak」の「Mac用のダウンロード」からダウンロード

+++ ことだま on Squeak +++

☰ Mac用のダウンロード

☰ Windows用のダウンロード

演習 : Squeakのインストール

Logical Thinking

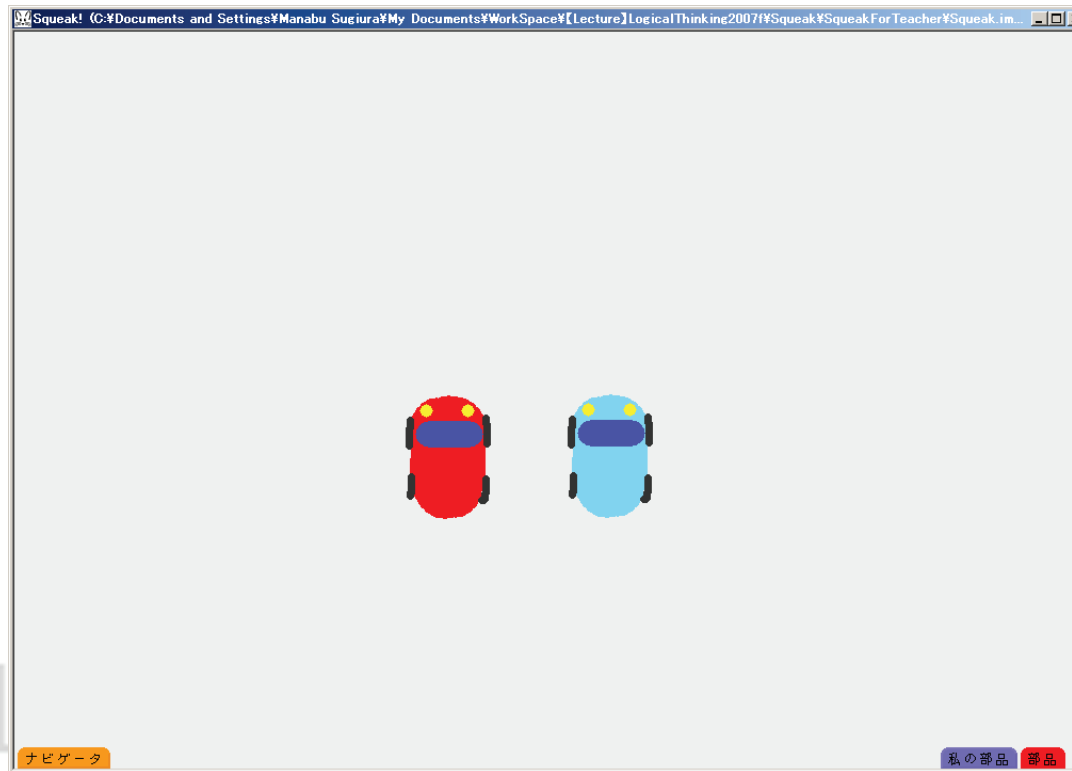
- 付録B Macで使うには
 - テキストの範囲
 - P.167~P.170
 - 指定問題
 - なし(インストールと起動・終了ができればOK)

Logical Thinking

講師によるデモ

Logical Thinking

🕒 第1回 > Project1 > 1.1~1.5

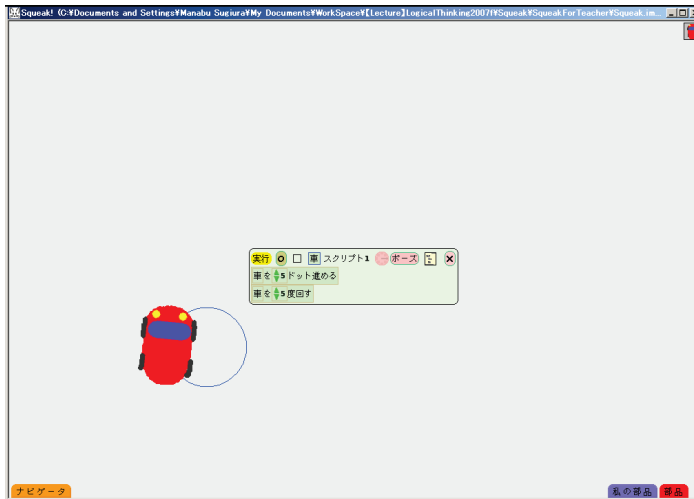


第1回 > Project1 > 1.1~1.5

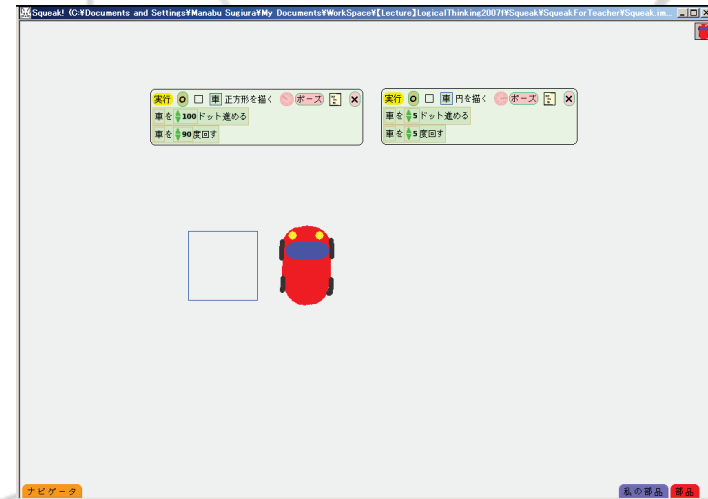
講師によるデモ

Logical Thinking

- 第1回 > Project1 > 2.1~2.3
- 第1回 > Project1 > 2.4~2.5



第1回 > Project1 > 2.1~2.3



第1回 > Project1 > 2.4~2.5

2時限目の演習範囲

Logical Thinking

- Project1 車を描いてみよう
 - テキストの範囲
 - P.9~P.19
 - 指定問題
 - やってみよう No.1-2(P.17)
 - やってみよう No.1-5(P.18)
- Project2 車を動かしてみよう
 - テキストの範囲
 - P.21~P.38
 - 指定問題
 - やってみよう No.2-2(P.25)
 - やってみよう No.2-4(P.26)
 - やってみよう No.2-6(P.28)
 - 練習問題 2.1(P.33)
 - 発展問題
 - 練習問題 2.6(P.38)

