
論理思考とプログラミング

第2回－1時限目

制御構造を理解する

Logical Thinking



今日の授業の流れ

Logical Thinking

○ 1時限目

● 講義

- まとめ: Squeakにおけるオブジェクト
- 1時限目の演習範囲の解説

● 演習

- Project3 車を道に沿って走らせてみよう<会話部分のみ>

○ 2時限目

● 講義

- まとめ: 制御構造
- 2時限目の演習範囲の解説

● 演習

- Project3 車を道に沿って走らせてみよう<練習問題>

配布資料

Logical Thinking

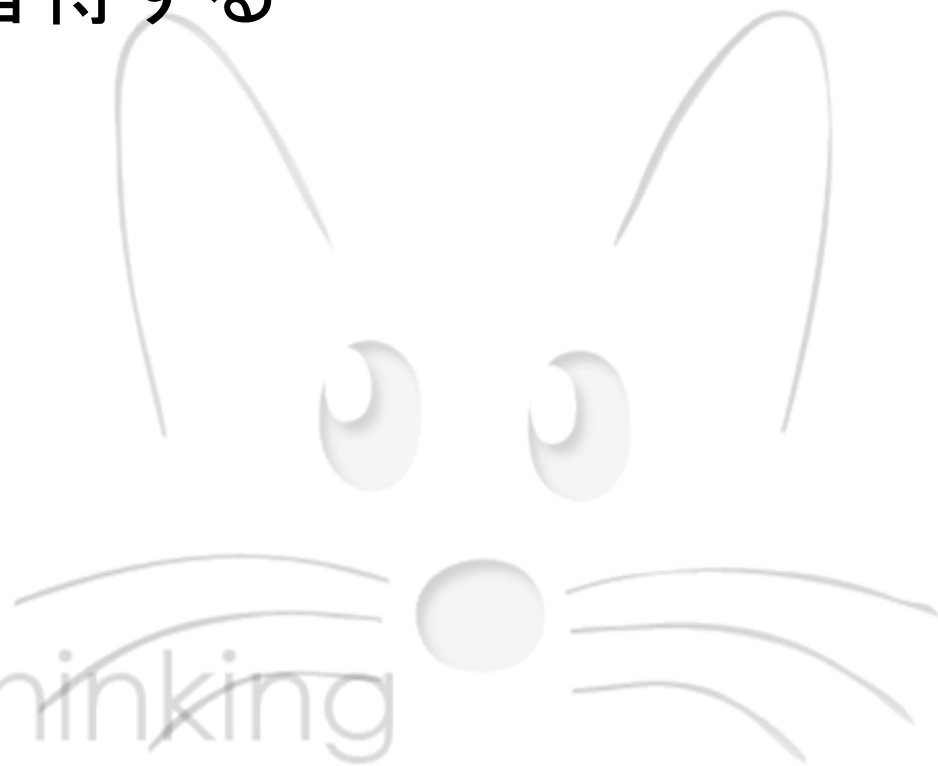
① 第2回 演習チェックシート





1時限目の目標

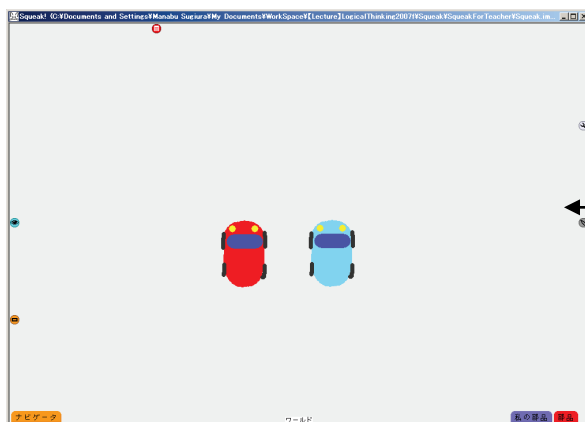
- 「場合分け」タイルを使った, 「分岐」のあるプログラムの書き方を習得する



Logical Thinking

まとめ: Squeakにおけるオブジェクト

- Squeakで扱うことができるモノの単位
 - ハ口が表示できる
 - 名前, 見た目(画像), プログラム等を持つことができる
 - Squeakの1画面(ワールド)も1つのオブジェクト

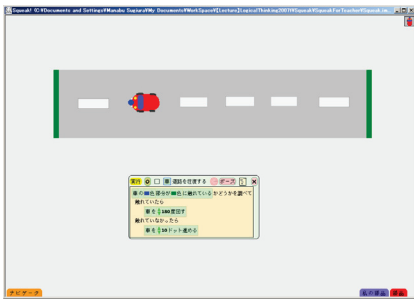


← ワールドもオブジェクト
なので、ハ口を表示さ
せることができる

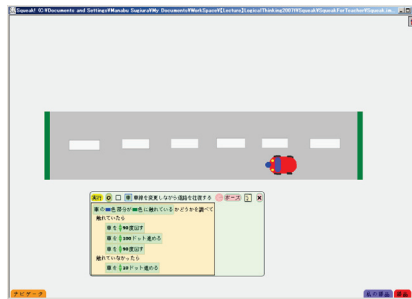
講師によるデモ

Logical Thinking

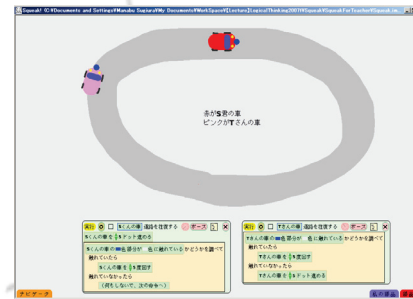
- 第2回 > Project3 > 3.1
- 第2回 > Project3 > 3.2
- 第2回 > Project3 > 3.3
- 第2回 > Project3 > 3.4



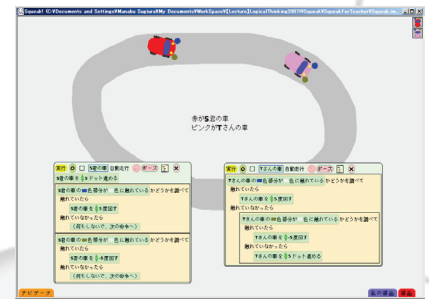
第2回 > Project3 > 3.1



第2回 > Project3 > 3.2



第2回 > Project3 > 3.3



第2回 > Project3 > 3.4

Logical Thinking



1時限目の演習範囲

Project3 車を道に沿って走らせてみよう

テキストの範囲

P.39~P.53

指定問題

やってみよう No.3-1 (P.42)

やってみよう No.3-5 (P.45)

やってみよう No.3-6 (P.48)

Logical Thinking