

---

# 論理思考とプログラミング

## 第3回－1時限目

---

記憶装置(変数)を理解する

Logical Thinking





# 今日の授業の流れ

Logical Thinking

## ① 1時限目

### ① 講義

- ② 1時限目の演習範囲の解説

### ② 演習

- ③ Project4 障害物を作ってみよう

## ② 2時限目

### ① 講義

- ② まとめ: 変数と変数タイルについて
- ③ 2時限目の演習範囲の解説

### ② 演習

- ③ Project5 車をハンドルで運転できるようにしてみよう
- ④ Project6 レーシングゲームを作ってみよう

Logical Thinking

# 配布資料

Logical Thinking

## ① 第3回 演習チェックシート





# 1時限目の目標

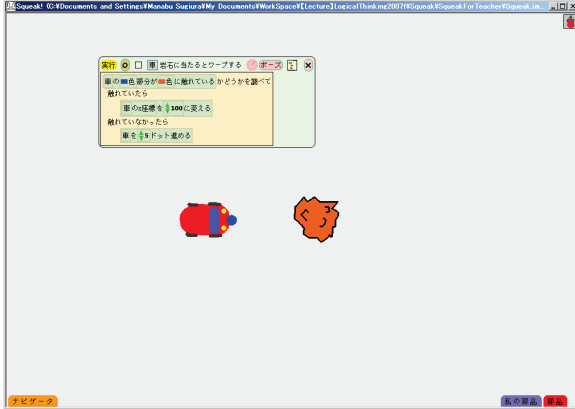
- 「変数タイル」を使って、変数の値を操作（読み込む，書き込む）するプログラムが書けるようになる

Logical Thinking

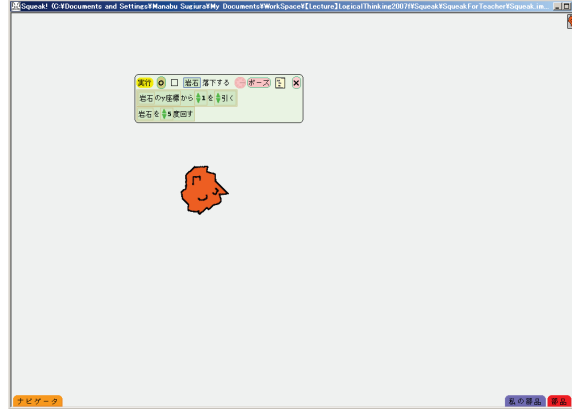
# 講師によるデモ

## Logical Thinking

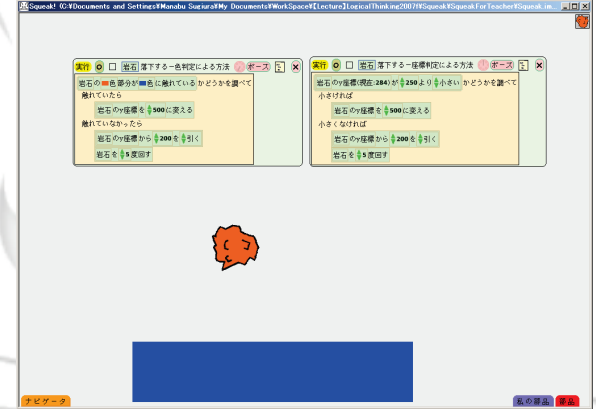
- 第3回 > Project4 > 4.1~4.2
- 第3回 > Project4 > 4.3
- 第3回 > Project4 > 4.4



第3回 > Project4 > 4.1~4.2



第3回 > Project4 > 4.3



第3回 > Project4 > 4.4



# 1時限目の演習範囲

## Project4 障害物を作ってみよう

### テキストの範囲

P.55~P.67

### 指定問題

やってみよう No.4-6 (P.61)

やってみよう No.4-7 (P.64)

練習問題 4.1 (P.65)

練習問題 4.3 (P.66)

### 発展問題

練習問題 4.4 (P.67)

