

---

# 論理思考とプログラミング

## 第4回－1時限目

---

記憶装置(変数)を使いこなす

Logical Thinking





# 今日の授業の流れ

Logical Thinking

## 1時限目

### 講義

- まとめ: 2つのオブジェクトの変数の連携
- まとめ: 計算と変数
- 1時限目の演習範囲の解説

### 演習

- Project7 車をアクセルで加速できるようにしてみよう

## 2時限目

### 講義

- 2時限目の演習範囲の解説

### 自由演習

- 前回までにやり残した問題
- (やり残しが無い人は)好きな問題か, シミュレータの作成

# 配布資料

Logical Thinking

## ④ 第4回 演習チェックシート





# 1時限目の目標

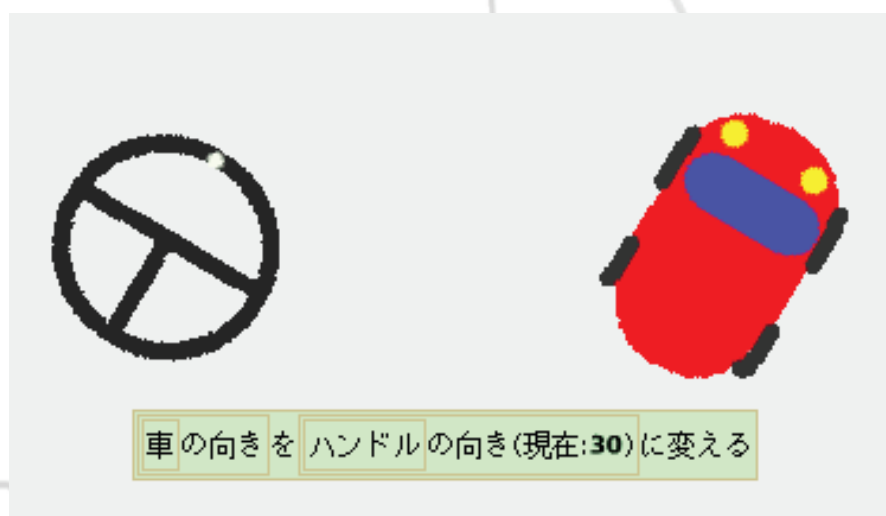
- 「変数」を自ら定義し、それを使ってプログラムが書けるようになる



Logical Thinking

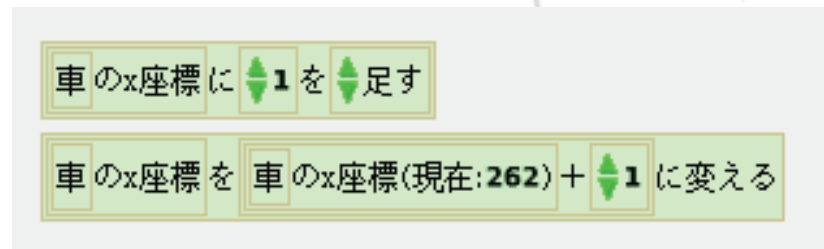
# まとめ: 2つのオブジェクトの変数の連携

- あるオブジェクトの変数を「読み出し」、他のオブジェクトの変数に「書き込む」ことができる
  - ハンドルの向き(30)を読み込み、車の向きに書き込む



# まとめ：計算と変数

- 変数から値を読み出し，計算処理をして，変数に値を書き込むことができる
  - 計算タイルを使うと，計算処理が記述できる
  - 下記の2つのタイルは同じ意味になる

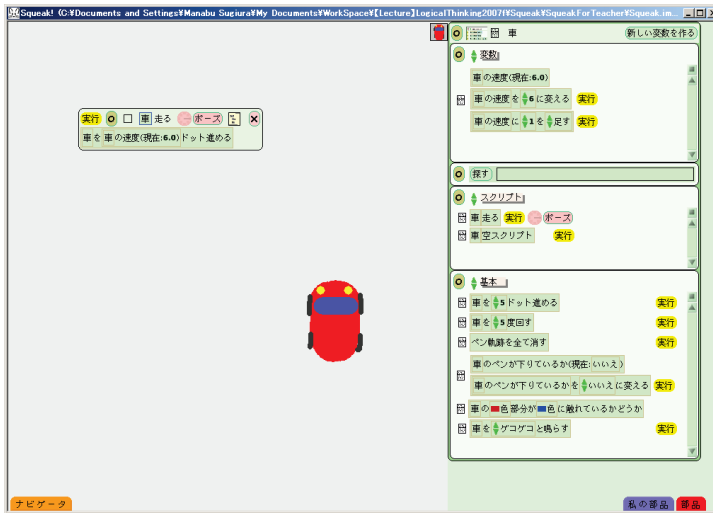


- 「●に1を足す」タイルは「●を●+1に変える」というタイルの略記である

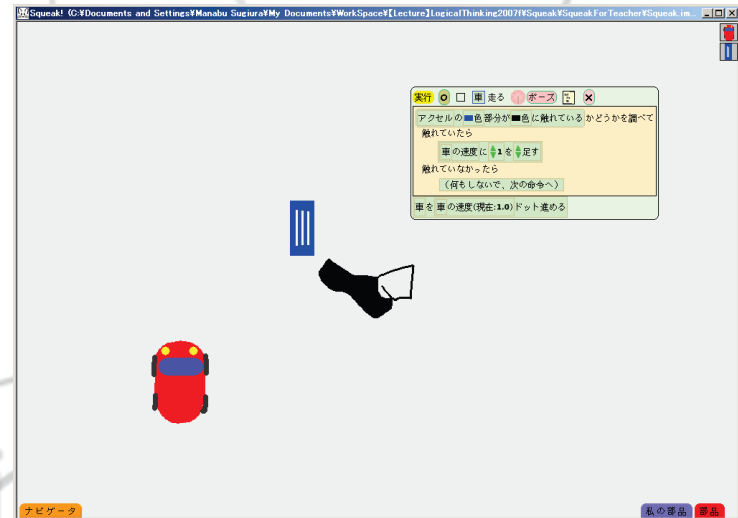
# 講師によるデモ

## Logical Thinking

- 第4回 > Project7 > 7.1
- 第4回 > Project7 > 7.2



第4回 > Project7 > 7.1

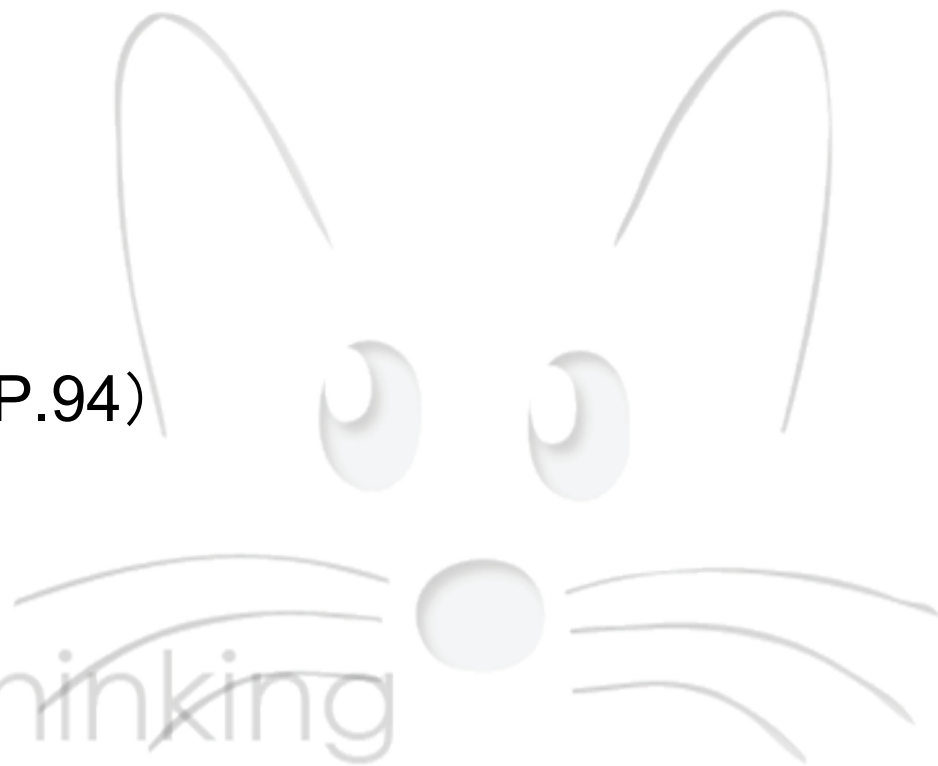


第4回 > Project7 > 7.2



# 1時限目の演習範囲

- Project7 車をアクセルで加速できるようにしてみよう
  - テキストの範囲
    - P.91~P.96
  - 指定問題
    - やってみよう No.7-2 (P.94)
    - 練習問題 7.1 (P.95)



Logical Thinking