
論理思考とプログラミング

第6回－2時限目

アルゴリズムの発明と構築

Logical Thinking



2時限目の目標

Logical Thinking

- 検索アルゴリズムを理解し、それを応用した簡単なソフトウェア(ミニゲーム)を作成する

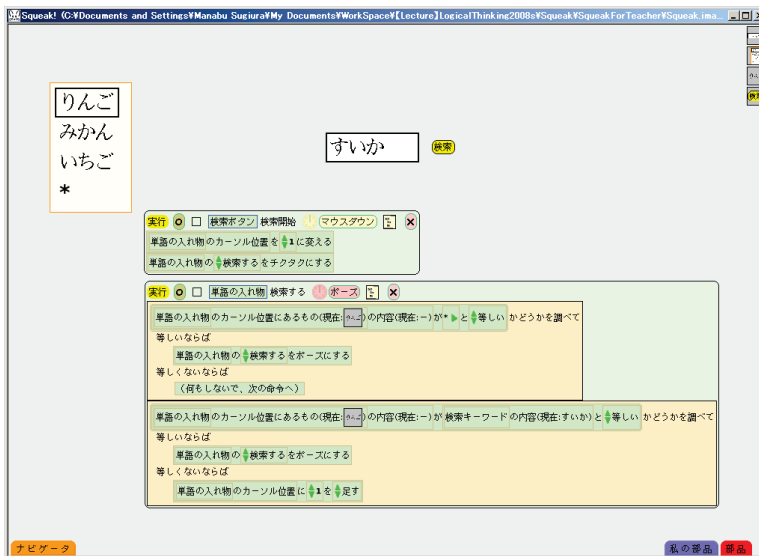
Logical Thinking

講師によるデモ1

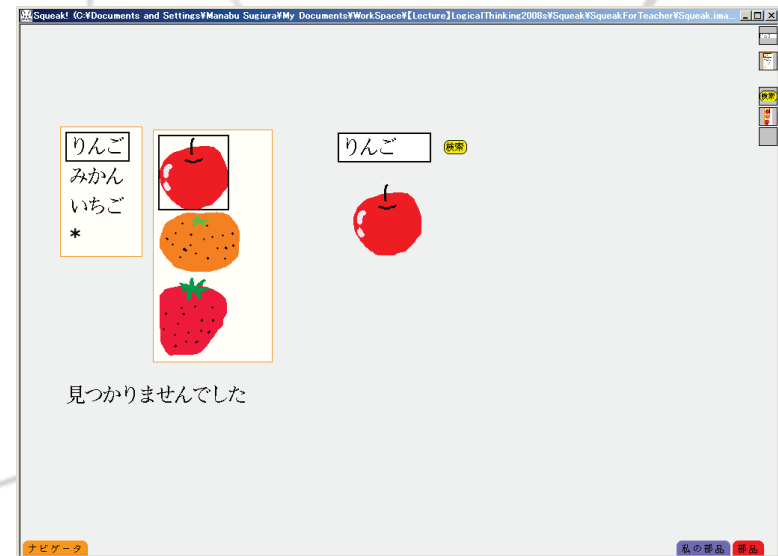
Logical Thinking

第6回 > Project11 > 11.1

第6回 > Project11 > 11.2



第6回 > Project11 > 11.1

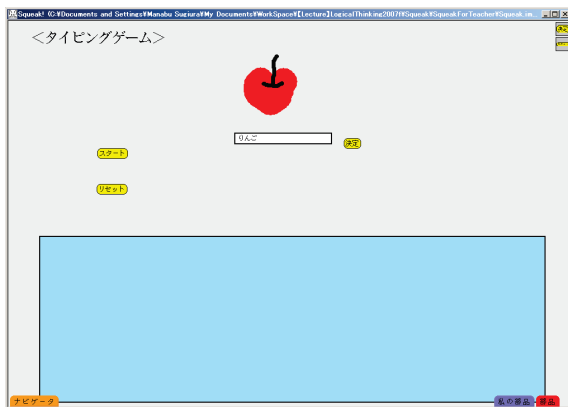


第6回 > Project11 > 11.2

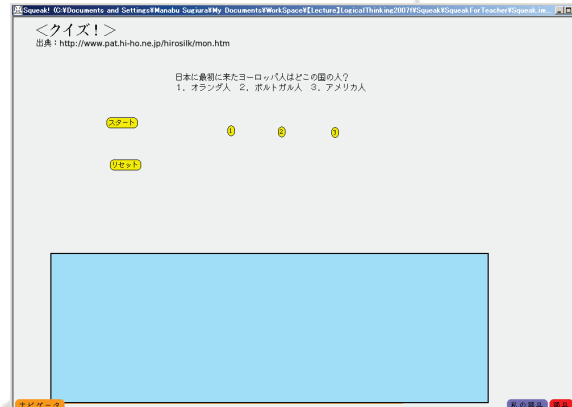
講師によるデモ2

Logical Thinking

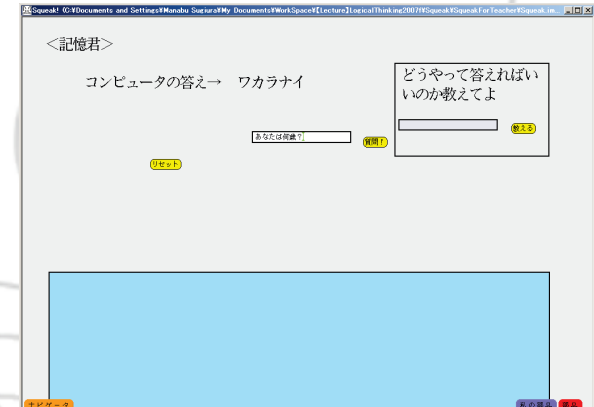
- 第6回 > Project11 > 練習問題11.1
- 第6回 > Project11 > 練習問題11.2
- 第6回 > Project11 > 練習問題11.3



第6回 > Project11 > 練習問題11.1



第6回 > Project11 > 練習問題11.2



第6回 > Project11 > 練習問題11.3

練習問題11.1

タイピングゲームの仕様

- スタートを押すと、絵が表示される
- 単語を入力し、決定を押す
- 正しく押されていけば、次の問題が表示される
- 単語が間違えていけば、ボタンを押しても進まない
- 問題の出題が全て終わると、結果を表示する

<タイピングゲーム>



りんご

決定

スタート

リセット



すいか

決定

おわり

決定

あなたのタイピング速度は1分間 **(135** 文字です.
/11)

練習問題11.2

クイズゲームの仕様

Logical Thinking

- ① スタートを押すと、問題が表示される
- ② 答えのボタンを押す
- ③ 問題の出題が全て終わると、結果を表示する

<クイズ!>

出典: <http://www.pat.hi-ho.ne.jp/hirosilk/mon.htm>

日本に最初にきたヨーロッパ人はどこの国の人?
1. オランダ人 2. ポルトガル人 3. アメリカ人

スタート

①

②

③

リセット

結果

①

②

③

あなたの点数は, **1** 点でした

練習問題11.3

記憶君の仕様

- ① 質問を入力し，質問ボタンを押す
- ② 既に質問の答えが登録されていれば，その答えを表示する
- ③ 新しい質問なら，解答を入力するためのフォームを表示する
- ④ フォームに答えを入力して，教えるボタンを押すと，質問と解答が登録される
- ⑤ (使えば使うほどコンピュータが賢くなる)

<記憶君>

コンピュータの答え→ ワカラナイ

あなたは何歳?

質問!

リセット

どうやって答えればい
いのか教えてよ

12歳かな

教える

2時限目の演習範囲

Logical Thinking

Project11 辞書を作ってみよう

テキストの範囲

P.133~P.146

指定問題

練習問題11.1~11.3(P.144~146)から1問選択

発展問題

なし

Logical Thinking



指定問題の取り組み方

Logical Thinking

- ① テキスト P.133～P143を参考に，絵辞書を完成させる
- ② 練習問題11.1～11.3のうち，好きな1問を選び，絵辞書を改造して完成させる



Logical Thinking