
論理思考とプログラミング

第3回－2時限目

記憶装置(変数)を理解する

Logical Thinking





2時限目の目標

Logical Thinking

- 変数の概念を理解する
- 異なる2つのオブジェクトの変数を連携させるプログラムが書けるようになる
- 計算と乱数を使ったプログラムが書けるようになる

Logical Thinking

まとめ：変数と変数タイトル

- 変数は名前（例：X座標）と値（例：262）を持っている
- 変数に対して可能な操作は2つだけ

- 変数から値を「読み出す」 →

車のx座標(現在:262)

- 変数に値を「書き込む」 →

車のx座標を \uparrow 500 に変える

- 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も出来る

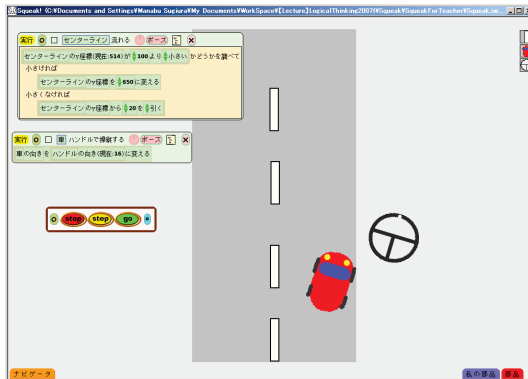
- X座標の値(262)を「読み出し」、それに1を加えて(263)、それをX座標に「書き込む」

車のx座標に \uparrow 1 を \uparrow 足す

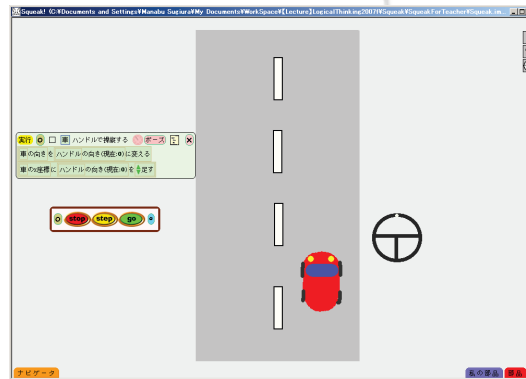
講師によるデモ1

Logical Thinking

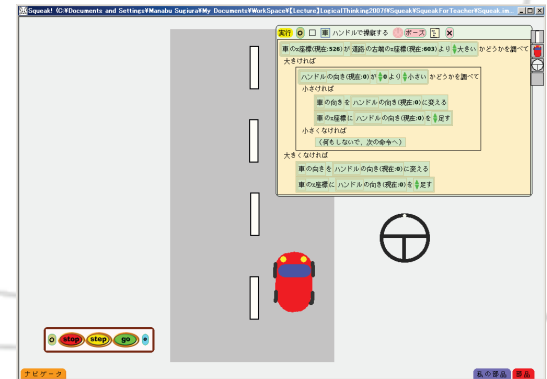
- 第3回 > Project5 > 5.1
- 第3回 > Project5 > 5.2
- 第3回 > Project5 > 5.3



第3回 > Project5 > 5.1



第3回 > Project5 > 5.2

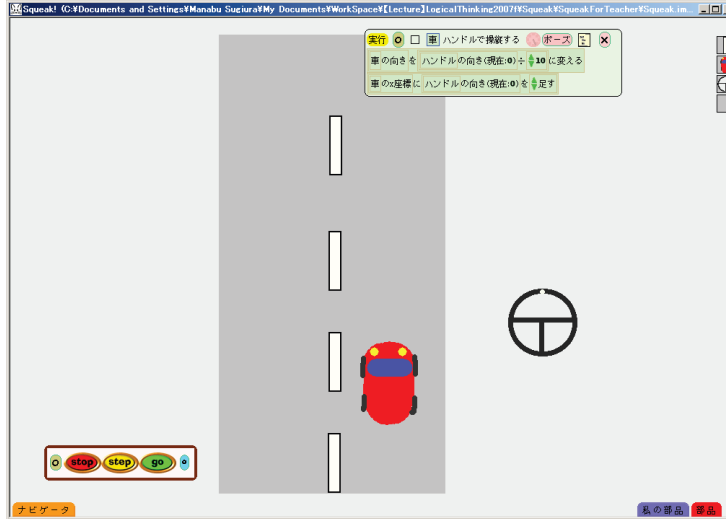


第3回 > Project5 > 5.3

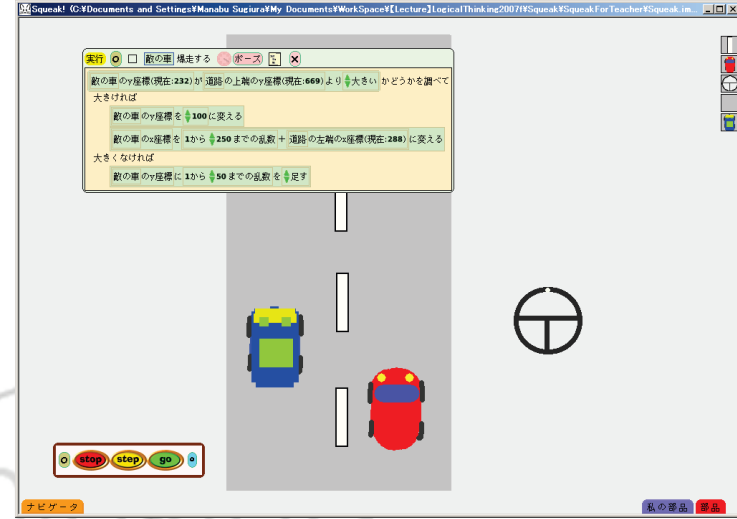
講師によるデモ2

Logical Thinking

- 第3回 > Project6 > 6.1
- 第3回 > Project6 > 6.2



第3回 > Project6 > 6.1



第3回 > Project6 > 6.2

2時限目の演習範囲

- Project5 車をハンドルで運転できるようにしてみよう
 - テキストの範囲
 - P.69~P.80
 - 指定問題
 - やってみよう No.5-1 P.72
 - やってみよう No.5-3 P.77
 - 練習問題 5.1 P.78
- Project6 レーシングゲームを作ってみよう
 - テキストの範囲
 - P.81~P.89
 - 指定問題
 - やってみよう No.6-1 P.83
 - やってみよう No.6-2 P.85
 - 発展問題
 - 練習問題 6.8 P.88