

プログラミング&デザインを学ぼう

コスゲリアン迷路

～コスゲリアンから逃げ切れ！～

今回で小菅夫婦新聞も最終回。今回は簡単にですが、今までやったことをまとめてみましょう！大切なことを3つにまとめてみました！



1、プログラムは色々なことを数字や文字で表す

迷路をつくる時は、「迷路の大きさ・キャラクターの大きさ」も数字で表していました。他にも、「迷路の中の特定の場所が道なのか壁なのか」も数字で表していました！



何作ろうかな～プログラムに作りたいものをわかってもらえるにはどう考えたらいいかなあ・・・



2、プログラムを動かすタイミングは自由に決められる

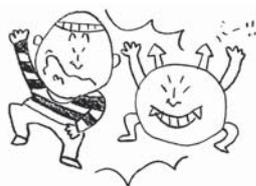
今回の迷路でいうと「ボタンを押したとき」にキャラクターを移動させるプログラムを動かしたりしています。「時間」や私たちの「動作・操作」をきっかけにプログラムを動かすことができるんですね！

「ボタンを押したときに」
キャラクター動け！



3、「条件分岐」を使うと、そのときによってやりたいことを変えられる

私たちが天気によって傘を持っていったりいなかったりするように、プログラムもその時によってやりたいことを変えることができます！迷路でも「キャラクターと敵がぶつかったらゲームオーバーという表示をする」ときに条件分岐を使いました！



～小菅夫婦の自己紹介～

神奈川県藤沢市に住む、ものづくりが好きな小菅夫婦です。この度、移住イベントに参加したことがキッカケで大崎町広報紙に小菅夫婦新聞を掲載させていただくことになりました。合計10回の連載の中で、私たちが得意なプログラミング&デザインを学ぶ講座をご紹介します。



小菅奈穂子



小菅達矢

プログラミング&デザインを学ぼう
小菅夫婦新聞

Vol.10

記事:小菅夫婦

イラスト:小菅奈穂子

- 今までのまとめ
- 漫画