

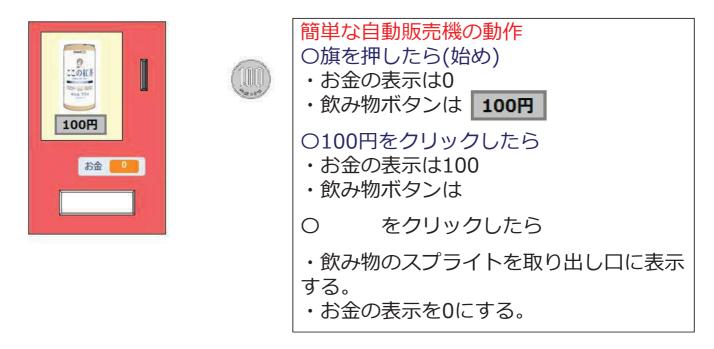
大きな複雑なプログラムを、確実に正しくつくる方法を学習してい きます。

この資料は、学習を始める前の準備として2つの課題があります。 チャレンジしてみましょう。

そして課題をやった後にCoderDojoのメンターが解説します。



課題1: 簡単な自動販売機



「簡単自販機ベース」の名前で、スプライトが用意されて います。これをリミックスして作ってみましょう。

```
<u>https://scratch.mit.edu/projects/335186683/</u>
※ Scratch内で、「簡単自販機ベース」で検索できます。
```

課題2:本格的な自動販売機(1)

本格的な自動販売機を作ります。 (C)次のようなものが入ったプログラ この紅茶 ムが用意されています。これをリ ミックスして作ってみましょう。 ・全部のスプライト ・基本的な変数 返却余額 投入金額 ■・初めに商品A~Cの数を入力する 商品Aの数 返却 部分。 商品Bの数 ▶・100円と10円が効果投入口まで 商品Cの数 動くプログラム

難しいプログラムですが、出来るところまでつくってみましょう。

3

<u>https://scratch.mit.edu/projects/332530818/</u> ※ Scratch内で、「自販機ベース」で検索できます。

課題2:本格的な自動販売機

自動販売機の動作 ○旗を押したら(始め) ・質問に答えて、商品A,B,Cの数を入力(作成済です) 〇お金の動作 ・100円玉、10円玉をクリックしたら投入口まで移動(作成済です) ・お金が投入口までいったら、対応する金額が「お金」として増えて表示 O購入ボタンA/B/Cの動作 ・対応する在庫[商品A/B/Cの数]があって、[お金]があったらonにする。 (お金が入るたびにチェックしてonにします) ・上記以外はoff ・購入ボタンがonの時、対応する商品を取り出し口に表示する。 〇売り切れボタンの動作 ・対応する在庫[商品A/B/Cの数]あるときoff,ない時on 〇返却ボタン ・押すと、[金額]を0にする。 例えば、商品Aの数が1で金額が300の時、購入ボタンAがonの時、それ を押すと、商品Aが表示され、その後、売り切れボタンAがoffになり、お 金があっても購入ボタンはoffにする。 4