

四則演算と変数への代入

足し算、引き算、掛け算、割り算の基本的な使い方と、数値や計算結果の変数への代入方法です。

具体例



変数Iの内容に1を足した値



変数Aと変数Iと10を足した値



変数Xの内容から2を引いた値



変数Xと変数Iをかけた値



変数 合計に変数Iと2をかけたものを足した値



変数Aを10で割った値



変数Aの内容を0にする。



変数Xの内容を変数Iに1を足したものにします。

裏面

四則演算と変数への代入

図式例



$$A = 0$$



$$X = I + 1$$

キーボードから数値や文字の入力

キーボードから数値や文字を入力して変数に入れます。

具体例



キーボードから入力した数を変数Xに入れる。



キーボードから入力した数を変数Aと変数Bに入れる。



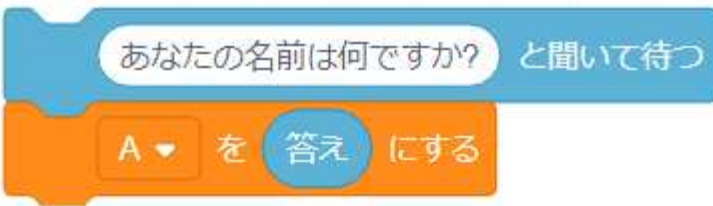
キーボードから入力した文字を変数Aに入れる。

キーボードから数値や文字の入力

図式例



$X = (\text{入力})$



$A = (\text{入力})$

補足

入力する命令も、変数自体も特に文字用、数値用の区別はなく。どちらも扱えます。文字か数値かはプログラムを作る人が判断して利用します。

条件を判断して、命令を実行

条件を判断して、条件が成り立つ時に命令を実行します。

具体例



変数Aの内容が70より大きければ、(合格)と表示する。



変数Aの内容が、変数Bの内容より小さければ、変数Xに変数Aの内容を入れる。

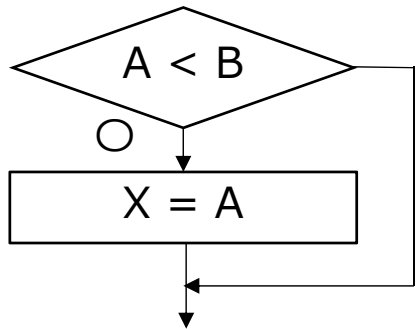
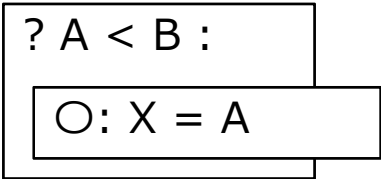
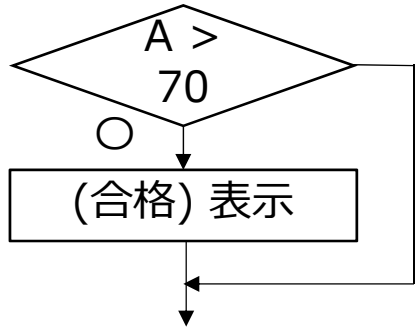
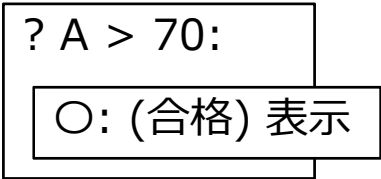


変数Xの内容が、文字の"Yes"だったら、変数Aと変数Bの内容をそれぞれ0にする。

裏面

条件を判断して、命令を実行

図式例



条件を判断して、○と×で違う命令を実行

条件を判断して、条件が成り立つ時と成り立たない時に別々の命令を実行します。

具体例



変数Xの内容が19より大きいかが判断して。大きければ(成人)と表示し、そうでなければ、(未成年)と表示する。



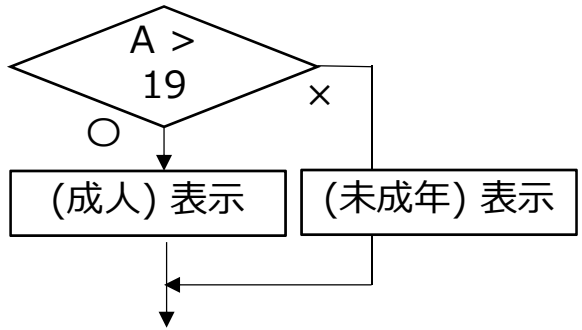
変数Aの内容が変数Bの内容より大きいかが判断して。大きければ変数Xに変数Aの内容を入れ、そうでなければ、変数Xに変数Bの内容を入れる

裏面

条件を判断して、○と×で違う命令を実行

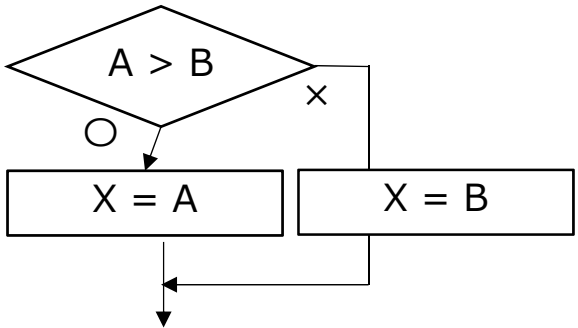
図式例

Scratch code block showing a conditional execution. The 'もし' (if) block contains the condition 'X > 19 なら' (if X > 19 then). The 'でなければ' (otherwise) block contains the condition '未成年 と 2 秒言う' (say '未成年' for 2 seconds). The 'もし' block contains the command '成人 と 2 秒言う' (say '成人' for 2 seconds).



? A > 19:
○: (成人) 表示
×: (未成年) 表示

Scratch code block showing a conditional execution. The 'もし' (if) block contains the condition 'A > B なら' (if A > B then). The 'でなければ' (otherwise) block contains the command 'X を B にする' (set X to B). The 'もし' block contains the command 'X を A にする' (set X to A).

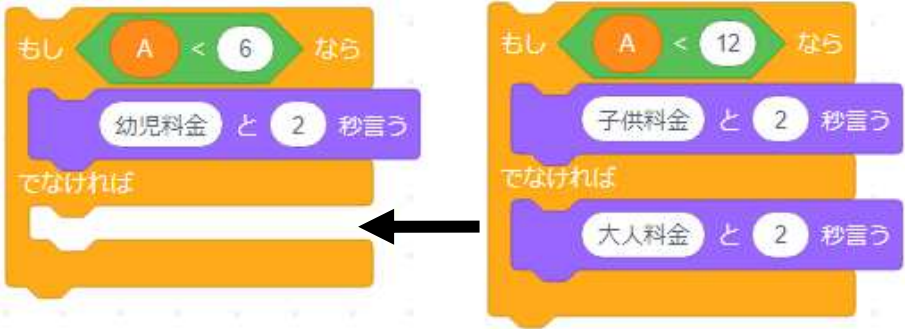


? A > B:
○: X = A
×: X = B

複数の条件を判断して違う命令を実行

複数の条件を判断して、違う命令を実行します。No.03やNo.04で、実行する命令として、No.03やNo.04自体を使用します。

具体例



条件を判断する二つの部品を組み合わせます。



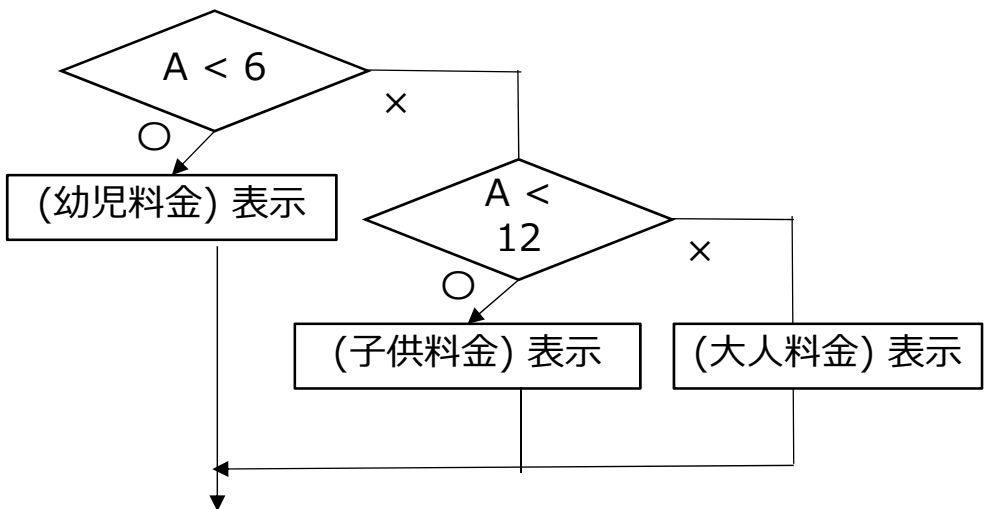
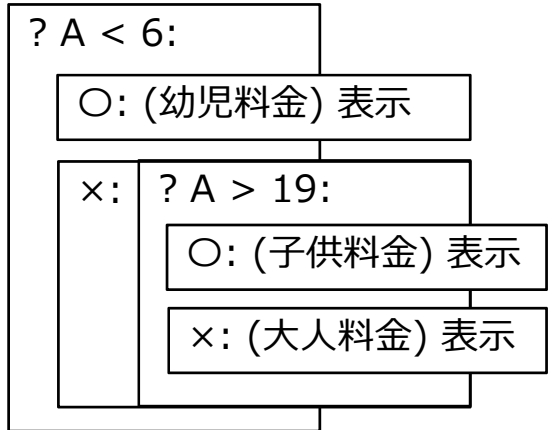
まず、変数Aの内容が6未満であるか判断して、未満であれば、(幼児料金)と表示します。

もし、そうでなければ、今度は、変数Aの内容が12未満であるか判断して、未満であれば、(子供料金)と表示します。そうでなければ、(大人料金)と表示します。

裏面

複数の条件を判断して違う命令を実行

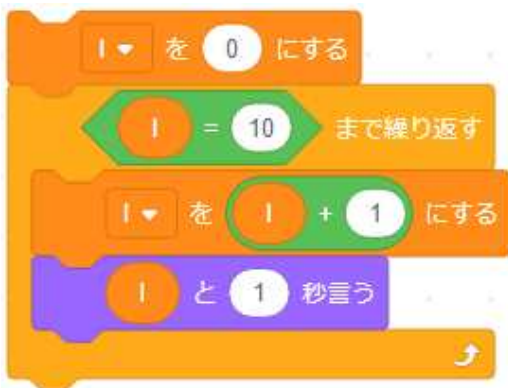
図式例



数をカウントアップしながら繰り返す

ある変数の内容をカウントアップしながら、指定した数になるまで、繰り返して処理します。

具体例

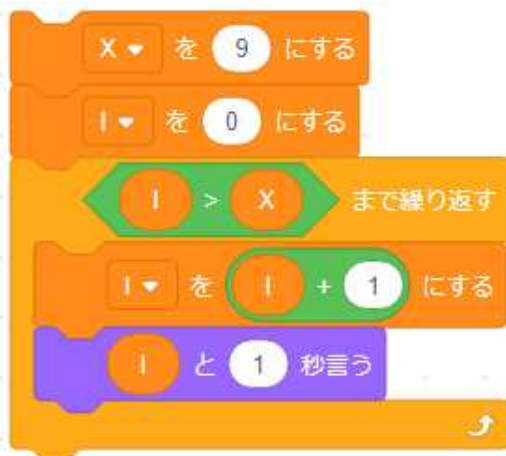


<- 変数Aの内容を0に設定

<- 変数Aの内容を判断して、繰り返しの終了を判断

<- 変数Aの内容を1ずつカウントアップ

変数Aの内容を1, 2, 3 …と10までカウントアップして、処理を繰り返しています。



<- 変数Xに終了の判断の数を設定

<- 変数Aの内容を0に設定

<- 変数Aの内容を判断して、繰り返しの終了を判断

<- 変数Aの内容を1ずつカウントアップ

変数Aの内容を1, 2, 3 …とカウントアップして、変数Xの内容+1 まで処理を繰り返しています。

(上と同じ処理になっています)

裏面

数をカウントアップしながら繰り返す

図式例



$I = 1, 2, \dots$
 $I = 10$ まで

繰り返しで実行する
命令の集まり(変数I
の利用含む)

補足



変数Xの内容の数まで繰り返します。
例えば、変数Xに10が入っていた場合
I が1, 2, 3, …9, 10まで変化します。



変数Xの内容の数+1まで繰り返します。
例えば、変数Xに10が入っていた場合
I が1, 2, 3, …10, 11まで変化します。

リストの処理(取り出し、入れ替え、追加)

リストの中の個々の要素の取り出し、入れ替え、追加、クリアをします。

具体例



D の 3 番目

リストDの3番目の内容です。

D の I 番目

リストDの(Iの変数の内容)番目の内容です。
例えばIに4が入っていたら4番目の内容です。

D の 3 番目を 2 で置き換える

リストDの3番目の内容を2にします。

D の I 番目を X で置き換える

リストDの(Iの変数の内容)番目の内容を変数Xの内容にします。
例えばIに4、Xに100が入っていたら4番目の内容を100にです。

5 を D に追加する

リストDの最後に新しい箱を作って5の内容にします。例えば、
リストDに3つの箱があったら、4番目の箱を作って5を入れます。

A を D に追加する

リストDの最後に新しい箱を作って変数Aの内容にします。例えば、
リストDに3つの箱があって、変数Aに100が入っていたら、
4番目の箱を作って100を入れます。

裏面

リストの処理(取り出し、入れ替え、追加)

図式例



$A = D[3]$



? $D[I] < 10$:

○: (処理)



$D[3] = 2$



$D[I] = X$

二つの変数の内容を入れ替える

二つの変数の内容を入れ替えます。入れ替える時、片一方の変数の内容を一時的に他の変数に入れるのがポイントです。

具体例



変数Aと変数Bの内容を入れ替えます。(変数AにBの内容を入れる前に、変数Aの内容をTに入れて退避させています)



リストDの1番目の箱の内容とI番目の内容を入れ替えています。例えば、変数Iに5が履いていたら、リストDの1番目と5番目の内容を入れ替えています。

裏面

二つの変数の内容を入れ替える

図式例



$A \leftrightarrow B$

又は

$T = B$

$A = B$

$B = T$



$D[1] \leftrightarrow D[I]$

又は

$T = D[1]$

$D[1] = D[I]$

$D[I] = T$

繰り返しとリスト利用の組み合わせ

ある変数の内容をカウントアップしながら、指定した数になるまで、繰り返して処理します。その処理の中で変数の値を番号としてリストを利用します。

具体例



変数Iの内容を1ずつカウントアップして、1, 2, 3, 4, 5まで繰り返します。その繰り返しの中の処理で、変数Iの内容を番号としてリストDの箱の中を十番に表示しています。



変数Iの内容を1ずつカウントアップして、1, 2, 3, 4, 5まで繰り返します。その繰り返しの中の処理で、変数Iの内容を番号としてリストDの箱の中を判断に使用しています。判断の内容はリストDのI番目の内容が2で割った余りが1だったら(偶数)の時、その内容を表示しています。

裏面

繰り返しとリスト利用の組み合わせ

図式例



$I = 1, 2, \dots$
 $I = 10$ まで

繰り返しで実行する命令の集まり(変数Iの利用含む)
D[I] の利用

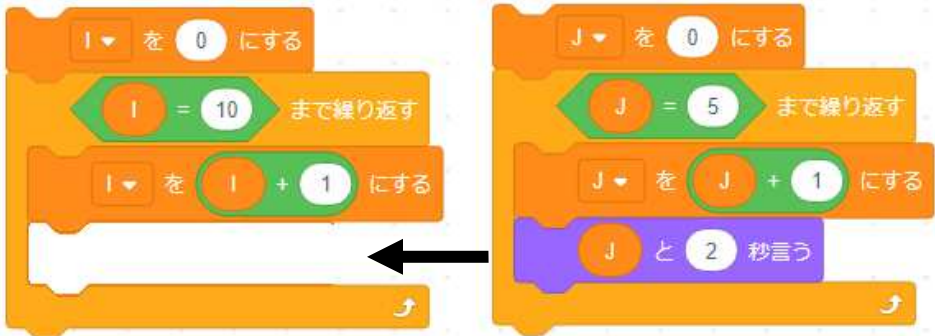
補足

多くの場合、繰り返しとリストを組み合わせる場合は、繰り返しのカウントアップを、リストの番号指定に使用します。

二重の繰り返し

ある変数の内容をカウントアップする繰り返しを二つ組み合わせて使用します。

具体例



変数Iでカウントアップ

変数Jでカウントアップ

繰り返しの二つの部品を組み合わせます。



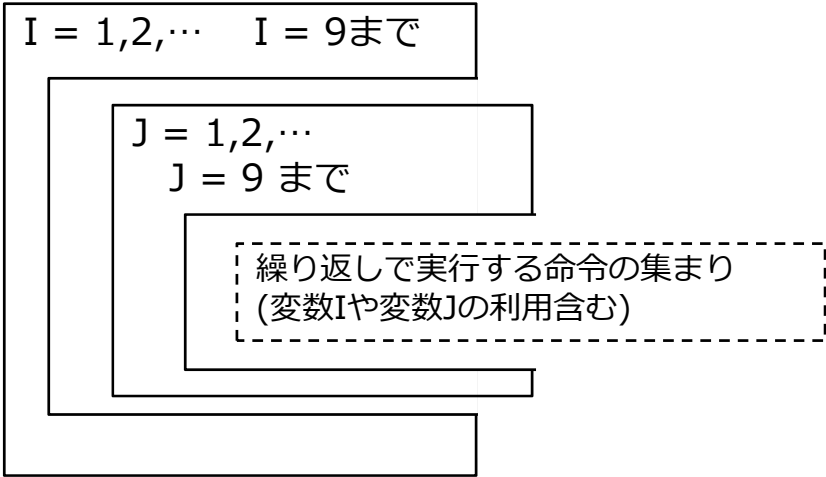
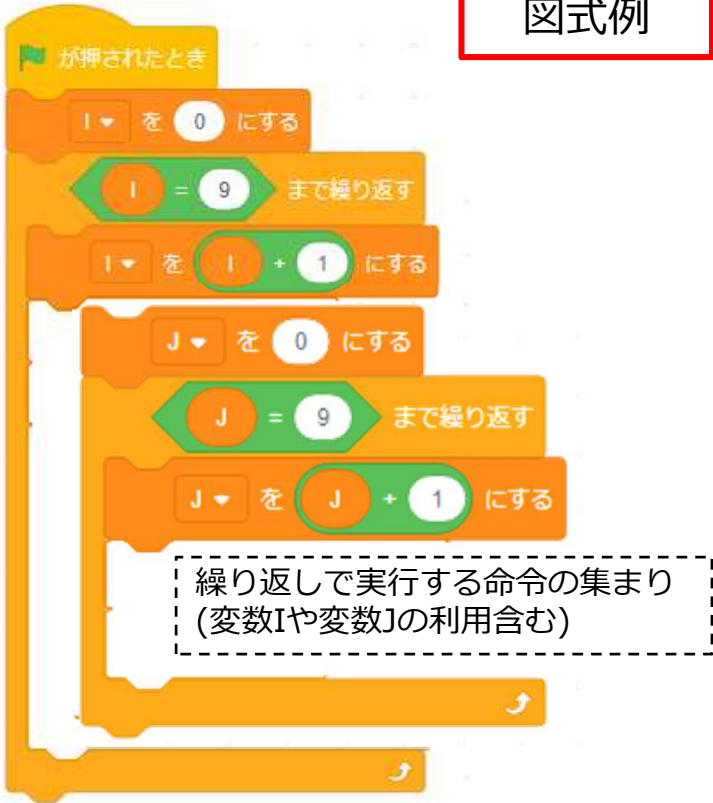
変数Iの内容が1, 2, 3...10
とカウントアップして下記の変数Jを使った繰り返しを10
回繰り返します。

変数Jの内容が1, 2, 3, 4, 5
とカウントアップして表示し
ます。

裏面

二重の繰り返し

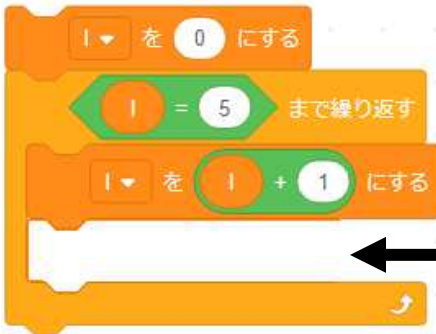
図式例



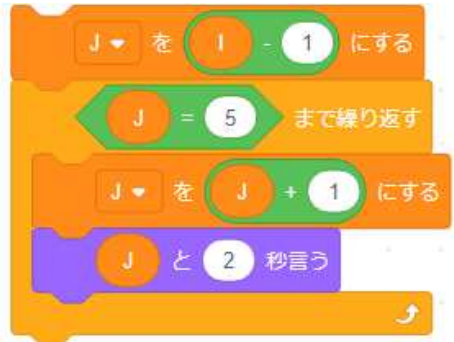
二重の繰り返し(内の繰り返しの開始を変更)

ある変数の内容をカウントアップする繰り返しを二つ組み合わせ使用します。但し、内側のカウントアップする数の初めを外側の繰り返しの変数の内容にしています。

具体例



変数Iでカウントアップ



変数Jでカウントアップ
初めにI-1を設定(処理内はIから)

繰り返しの二つの部品を組み合わせます。



変数Iの内容が1, 2, 3, 4, 5
とカウントアップして下記の変
数Jを使った繰り返しを5回繰り
返します。

変数Jの内容が、個々の繰り
返しが始まった時のIの内容
から始めるので
1, 2, 3, 4, 5
2, 3, 4, 4
3, 4, 5
4, 5
5とカウントアップして表示
します。

裏面

二重の繰り返し(中の繰り返しの開始を変更)

図式例



I - 1にするのがポイント

繰り返して実行する命令の集まり
(変数Iや変数Jの利用含む)

I = 1, 2, ... I = 5まで

J = I, I + 1, I + 2 ...
J = 5 まで

繰り返して実行する命令の集まり
(変数Iや変数Jの利用含む)