

# 説明文書[V3.2]

## テキスト（書籍「ドリトルで学ぶプログラミング」を加筆修正）

### プログラムを作ってみよう

1. はじめてのプログラミング
2. 描いた絵に色を塗ろう
3. ペイントソフトを作ろう（オリジナルのボタンを作ろう）
4. アニメーション（アニメーション作品を作ってみよう）
5. 宝物拾いゲーム（時間内に何個拾えるかな）
6. ピンポンゲーム（ブロック崩しに拡張しよう）
7. シューティングゲーム（注：拡張は難しいです）

### ネットワークで通信しよう

1. ネットワーク通信
2. チャットを作ろう
3. 音楽を交換しよう
4. ネットワークゲームを作ろう

### 音楽を演奏しよう

1. 音楽の演奏
2. 音楽で楽しもう

### 外部機器を使おう

1. LeapMotionを使ってみよう
2. ラズベリーパイでセンサーを扱おう
3. Arduinoと通信しよう
4. Studuinoと通信しよう

### データを扱おう

- 統計処理をしてみよう

## 命令一覧

- 基本的なオブジェクト
  - 基本的なオブジェクト（数値、文字列、真偽値、ブロック、タイマー、配列）
  - グラフィックスオブジェクト（タートル、図形、組図形、画面、色、パレット）
  - GUIオブジェクト（ボタン、フィールド、ラベル、リスト、選択メニュー、スライダー、テキストエリア）

- 応用的なオブジェクト
  - システムオブジェクト (ルート、未定義、システム)
  - ファイルオブジェクト (オブジェクトファイル、テキストファイル)
  - 計算オブジェクト (多倍長整数)
  - ネットワークオブジェクト (サーバー)
  - 音楽オブジェクト (メロディ、コード、ドラム、楽器、バンド)
- 特定機器のオブジェクト
  - LeapMotion
  - Arduino
  - Studuino

## 補足説明

- 授業での利用
- よいプログラムを書くヒント
- エラーが出たときに

## 技術資料

- ドリトル言語の基礎知識
- 標準オブジェクト

From:

<https://dolittle.eplang.jp/> - プログラミング言語「ドリトル」

Permanent link:

<https://dolittle.eplang.jp/manualv32?rev=1515099506>

Last update: **2018/01/05 05:58**

