

# 説明文書[V3.22]

- 開発版[V3.22]のマニュアルです。書籍「ドリトルで学ぶプログラミング」の内容が含まれています。

## テキスト

### 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

- [統計処理を試みよう](#)

## 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=1515100140>

Last update: **2018/01/05 06:09**

