

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

- 初めてのプログラミング
- 描いた絵に色を塗ろう
- ペイントソフトを作ろう（オリジナルのボタンを作ろう）
- アニメーション（アニメーション作品を作ってみよう）
- 宝物拾いゲーム（時間内に何個拾えるかな）
- ピンポンゲーム（ブロック崩しに拡張しよう）
- 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

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

音楽を演奏しよう

- 音楽の演奏
- 音楽で楽しもう

外部機器を使おう

- LeapMotionを使ってみよう
- ラズベリーパイでセンサーを扱おう
- Arduinoと通信しよう
- Studuinoと通信しよう
- プロッチを使ってみよう
- micro:bitを使ってみよう

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=1552982619>

Last update: **2019/03/19 17:03**

