

# 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
4. アニメーション
5. 宝物拾いゲーム
6. ピンポンゲーム
7. シューティングゲーム（上級者限定）

### 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

## 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
  - 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）
  - 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)
- 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/manualv3?rev=1515054266>

Last update: **2018/01/04 17:24**

