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（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：改良は難しいです）

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

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=1515054382

Last update: **2018/01/04 17:26**