

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/manualv3?rev=1515054630>

Last update: **2018/01/04 17:30**

