ドリトル①「はじめてのプログラミング（宝物拾いゲーム）」

【例題１】カメを作って、歩かせてみよう

　手順

１．オブジェクト（タートルオブジェクト）を作る

２．オブジェクトに名前を付ける…＝の左辺に名前を書き、右辺にオブジェクトを指定する。

３．オブジェクトに命令する…命令を送るオブジェクトは！で指定し、その右側に送る命令を書く。

　　　※「１００」はパラメータ、「歩く」は命令（メソッド）

【例題２】宝物拾いゲーム

　手順

１．主役（かめた）を作る

２．かめたを操作するボタン（左ボタン）を作る

３．かめたを操作するボタン（右ボタン）を作る

４．かめたにエンジン（モーター）を付ける

　　　※0.1秒ごとに10歩ずつ歩くようにしてみる（10秒間）

５．宝物を作る

６．宝物を増やす（コピー＆ペーストを利用し、位置の座標を変更するとよい）

７．宝物を拾えるようにする

　　　※かめたと何かが重なったときに相手を消せば、拾ったように見える