ドリトル⑧「ドリトルゲームプログラミングのための基礎知識の確認①（ラベル・変数・配列）」

**１．ラベル**

【例題１－１】画面に「こんにちは！」と表示させましょう。

　　ラベル！”こんにちは！”作る。

【例題１－２】文字の大きさを変更しましょう。

　　ラベル！”こんにちは！”作る　**１００　文字サイズ**。

【例題１－３】ラベルの文字色を変更しましょう。

　　ラベル！”こんにちは！”作る　１００　文字サイズ　**（青）文字色**。

【例題１－４】ラベルを画面の中央に表示させましょう。

　　ラベル！”こんにちは！”作る　１００　文字サイズ　（青）文字色　**０　０　位置**。

**２．変数**

【例題２－１】「あいさつ」という名前の変数を作り、「おはよう！」という文字列を入れましょう。

　　　　　　そして、変数「あいさつ」に入っている値（文字列）を画面に表示させましょう。

　　あいさつ＝”おはよう！”。

　　ラベル！（あいさつ）作る。

**３．配列**

【例題３－１】「あいさつ」という名前の配列を作り、「おはよう」「こんにちは」「こんばんは」という３つの文字列を入れ、画面に表示させましょう。

　　あいさつ＝配列！

　　あいさつ！”おはよう””こんにちは””こんばんは”書く。

　　ラベル！（あいさつ）作る。

【例題３－２】配列「あいさつ」の2番目の要素を画面に表示させましょう。

　　ラベル！（あいさつ！２　読む）作る。

【例題３－３】配列「あいさつ」の要素数を画面に表示させましょう。

　　ラベル！（あいさつ！要素数？）作る。

【例題３－４】まず、「かめの部屋」という名前の配列を用意します。そして、「かめ（タートルオブジェクト）」を向きを変えながら4匹作って「かめの部屋」にしまいます（格納）。それから4匹同時に動かしましょう。

　　かめの部屋＝配列！作る。

　　かめの部屋！（タートル！作る）書く。

　　かめの部屋！（タートル！作る　９０　右回り）書く。

　　かめの部屋！（タートル！作る　１８０　右回り）書く。

　　かめの部屋！（タートル！作る　２７０　右回り）書く。

　　かめの部屋！「｜ｘ｜ｘ！１００　歩く」それぞれ実行。

　　かめの部屋！「｜ｘ｜ｘ！１００　歩く　９０　右回り　１００　歩く」それぞれ実行。

　　かめの部屋！「｜ｘ｜「ｘ！１０　歩く　９０　右回り　１０　歩く　９０　左回り」！１０　繰り返す」それぞれ実行。