ドリトル③「タートルグラフィックス（命令の定義・パラメータの受け渡し）」

【例題１】オブジェクトに新しい命令を追加する

　手順

１．かめ（タートルオブジェクト）を作って、1辺100（ピクセル）の正方形を描きましょう。

２．オブジェクトに新しい命令を定義しましょう。

　　※追加したい命令を「…」で囲んだブロックで定義する。

３．新しく定義した命令を呼び出しましょう。

４．「かめた」の角度を変えながら、「正方形」を全部で３個描きましょう。

【例題１の発展】パラメータの受け渡し

　手順

　１．命令を定義するときに、パラメータを受け取ることができるようにしておきましょう。

　　　※パラメータを受け取るためには、変数をブロックの先頭で｜…｜という記号の間に記述する。

　　　　複数のパラメータを受け取るときは空白で区切る。

　２．命令を呼び出すときに、パラメータを渡しましょう。

【例題２】壁に向かってカメが歩くプログラム

　手順

　１．タートルオブジェクト（かめた）に長方形を作るメソッドを定義する

　　※横（ｘ）と縦（ｙ）の長さをパラメータとして受け取れるようにする

　２．ｘ＝１０、ｙ＝２００の長方形を作り、「壁」という名前の図形オブジェクトにする。

　３．「壁」を赤くし、ｘ方向へ０，ｙ方向へ１００移動させる。

　４．「かめた」を２００歩、後退させる。※「ペンなし」にするのを忘れずに

　５．「かめた」を0.01秒ごとに2歩ずつ15秒間歩かせる。