ドリトル④「タートルグラフィックス（衝突定義・条件分岐・論理演算）」

【例題】壁にぶつかった時の動きを設定しよう

　手順

　１．前回保存した「壁.dtl」ファイルを開く

２．「壁」にぶつかったとき、方向転換して下に進むようにする（衝突の定義）

【練習】「壁」にぶつかった時の動きをいろいろ変更してみよう

　　①１０歩戻ってから下に進む

　　②来た方向に戻る

　　③トンボに変身して戻る

【例題つづき】条件によって動きに変化を加えよう

　３．前回作った「壁」を複製して「青壁」を作る

　　（名前は「青壁」、色は「青」にしてｘ方向へ２００，ｙ方向へ０移動）

　４．「青壁」にぶつかった時だけ方向転換するようにする（条件分岐）

５．手順３同様「黄壁」を作る。

　　（名前は「黄壁」、色は「黄」にしてｘ方向へ－３００，ｙ方向へ０移動）

６．「青壁」または「黄壁」にぶつかった時、180度方向転換する（OR演算）。

※『条件分岐』

①「…」！なら「…」実行。

②「…」！なら「…」そうでなければ「…」実行。

※『論理演算』

①AND演算（複数の条件がすべて成り立つかどうかを調べる）

　　「ぜんぶ！（条件１）（条件２）本当」！なら「…」実行。

②OR演算（複数の条件のどれか１つ以上が成り立つかどうかを調べる）

　　「どれか！（条件１）（条件２）本当」！なら「…」実行。