

第 6 回 確認問題

学籍番号

名前

問題 1 次のプログラムで描くことのできる図形は次のうちどれか。

かめた = タートル！作る。
かめた！100 歩く 144 左回り。
かめた！100 歩く 144 左回り。
かめた！100 歩く 144 左回り。
かめた！100 歩く 144 左回り。
かめた！100 歩く 144 左回り。
かめた！（青）線の色。
かめた！図形にする。

1 つ選択してください:



問題 2 様々な図形を組み合わせて、ロボットの顔を描いた。描いたロボットの顔を 1 つの図形とした場合、どのようなプログラムを書けばよいか。回答欄には、追加するプログラムのみを記述せよ。

かめた = タートル！作る。
「かめた！200 歩く 90 左回り」！4 回 繰り返す。
輪郭 = かめた！図形にする。
「かめた！100 歩く 120 左回り」！3 回 繰り返す。
口 = かめた！図形にする （赤） 塗る。
口！50 20 位置。
かめた！30 円。
左目 = かめた！図形にする （黒） 塗る。
左目！50 180 位置。
かめた！30 円。
右目 = かめた！図形にする （黒） 塗る。
右目！150 180 位置。

--

問題 3 四角形と三角形を組み合わせて、屋根が赤色で壁の色が黄色の家を描いた。それぞれ好きな色を作って塗り直したい場合、どのようなプログラムになるか。1 には追加するプログラム、2 には修正するプログラムの行と修正したプログラムを記述せよ。

かめた=タートル! 作る。

「かめた! 100 歩く 90 右回り」! 4 回 繰り返す。

壁=かめた! 図形にする (黄色) 塗る。

「かめた! 100 歩く 120 左回り」! 3 回 繰り返す。

屋根=かめた! 図形にする (赤) 塗る。

家=図形! (壁) (屋根) 結合する。

1. 追加するプログラム

2. 修正するプログラムの行番号と修正した後のプログラム

記入例: (1 行目) かめきち=タートル! 作る。

問題 4 次のプログラムは作成した家を繰り返しを使って、3 複製したものである。

「家! 作る 100 0 位置」! 3 回 繰り返す。

しかし、同じ場所に作られてしまったので、横方向に 100 ずつずらして複製したい。

このとき、どのようにプログラムを修正すればよいか。回答欄に修正したプログラムを記述せよ。

※ヒント: 修正箇所は 2 ヶ所、追加箇所は 1 ヶ所