説明文書（オンライン版）

マニュアル（書籍「ドリトルで学ぶプログラミング」を加筆修正）

本文

1. はじめてのプログラミング
    - コラム：プログラムのデバッグ
2. 描いた絵に色を塗ろう
3. ペイントソフトを作ろう
4. アニメーション
5. 宝物拾いゲーム
6. ピンポンゲーム
7. シューティングゲーム

解説

- 付録A.授業での利用
- 付録B.よいプログラムを書くために

技術資料

- 付録C.ドリトル言語の基礎知識
- 付録D標準オブジェクト.
- 付録E.ドリトルの命令一覧
    - 基本的なオブジェクト（数値、文字列、真偽値、ブロック、タイマー、配列）
    - グラフィックスオブジェクト（タートル、図形、組図形、画面、色、パレット）
    - GUIオブジェクト（ボタン、フィールド、ラベル、リスト、選択メニュー、スライダー、テキストエリア）
    - システムオブジェクト（ルート、未定義、システム）
    - センサオブジェクト（ジャイロ、タッチ）

Q&A

- よくある質問とサンプルプログラム

From:
https://dolittle.eplang.jp/ - **プログラミング言語「ドリトル」**

Permanent link:
https://dolittle.eplang.jp/manualjs?rev=1594871840

Last update: **2020/07/16 12:57**