

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）

プログラムを作ってみよう

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

ネットワークで通信しよう

本プログラミングは「オンライン版（ネットワーク対応ベータ版）」にて対応しています。

1. ネットワーク通信 □New□

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-1.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）
- 付録E-2.ドリトルの命令一覧（ネットワーク対応ベータ版のみ） □New□
 - ネットワークオブジェクト（サーバー）
 - 書籍等に掲載されているチャットなどのサンプルプログラムは、変更を加えずそのまま使用することができます。
 - 補足：ルームIDの概要と取得方法
 - 教員向け情報：オンライン版における通信機能の特徴

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/manualjsv2021.05.13?rev=1622000259>

Last update: **2021/05/26 12:37**

