

# 説明文書[V3.22]

- 開発版[V3.22]のマニュアルです。書籍「ドリトルで学ぶプログラミング」の内容が含まれています。

## テキスト

### プログラムを作ってみよう

1. はじめてのプログラミング
2. 描いた絵に色を塗ろう
3. ペイントソフトを作ろう（オリジナルのボタンを作ろう）
4. アニメーション（アニメーション作品を作ってみよう）
5. 宝物拾いゲーム（時間内に何個拾えるかな）
6. ピンポンゲーム（ブロック崩しに拡張しよう）
7. シューティングゲーム（注：拡張は難しいです）

### ネットワークで通信しよう

1. ネットワーク通信
2. チャットを作ろう
3. 音楽を交換しよう
4. ネットワークゲームを作ろう

### 音楽を演奏しよう

1. 音楽の演奏
2. 音楽で楽しもう

### 外部機器を使おう

1. LeapMotionを使ってみよう
2. ラズベリーパイでセンサーを扱おう
3. Arduinoと通信しよう
4. Studuinoと通信しよう
5. プロッチを使ってみよう
6. micro:bitを使ってみよう

### データを扱おう

- 統計処理を試してみよう

## 命令一覧

- 基本的なオブジェクト
  - [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)
- 応用的なオブジェクト
  - [システムオブジェクト](#) (ルート、未定義、システム)
  - [ファイルオブジェクト](#) (オブジェクトファイル、テキストファイル)
  - [計算オブジェクト](#) (多倍長整数)
  - [ネットワークオブジェクト](#) (サーバー)
  - [音楽オブジェクト](#) (メロディ、コード、ドラム、楽器、バンド)
- 特定機器のオブジェクト
  - [LeapMotion](#)
  - [Arduino](#)
  - [Studuino](#)

## 補足説明

- [授業での利用](#)
- [よいプログラムを書くヒント](#)
- [エラーが出たときに](#)

## 技術資料

- [ドリトル言語の基礎知識](#)
- [標準オブジェクト](#)

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

Permanent link:  
<https://dolittle.eplang.jp/manualv32?rev=1552982619>

Last update: **2019/03/19 17:03**

