説明文書□V3.3□

- 開発版□V3.3□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 ++対応する楽器に変更した。バンドの作るでメンバーを指定するようにした。++
2. 音楽で楽しもう ++要編集++

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

- 統計処理をしてみよう ++UPDATE!++

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） ++ラベルに「変身する」を追加した。リストをHTML可能から外した。参照すると内容が文字列で返る説明を加えた。++
- 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） ++バンドの「作る」の例に引数を追加した++
  - Web(HTTP)クライアントオブジェクト（Webクライアント） ++Webクライアントに「読む」の通信ポート指定を追加した++
- 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 ++文法エラーの背景色の説明を加えた。++

技術資料

- ドリトル言語の基礎知識
- 標準オブジェクト

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/manualv33?rev=1578222234

Last update: **2020/01/05 20:03**