

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 ++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。++

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) ++全オブジェクトに共通の「オブジェクト」を追加した[]propnames[]setprop[]getpropを追加した。++
 - 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) ++テキストファイルに「新規?」を追加した。ファイルが存在しない場合に空の配列が返る説明を加えた。++
 - 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=1578226364>

Last update: 2020/01/05 21:12



