

説明文書[V3.30]

- 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

- はじめてのプログラミング
- 描いた絵に色を塗ろう
- ペイントソフトを作ろう（オリジナルのボタンを作ろう）
- アニメーション（アニメーション作品を作ってみよう）
- 宝物拾いゲーム（時間内に何個拾えるかな）
- ピンポンゲーム（ブロック崩しに拡張しよう）
- 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

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

音楽を演奏しよう

- 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。++
- 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

- LeapMotionを使ってみよう
- ラズベリーパイでセンサーを扱おう
- Arduinoと通信しよう
- Studuinoと通信しよう
- プロッチを使ってみよう
- 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） ++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[]WebAPIオブジェクトを追加した。++
- 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=1578258182>

Last update: 2020/01/06 06:03



