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
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）
  - Web(HTTP)クライアントオブジェクト（Webクライアント）
- 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

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=1578344290

Last update: **2020/01/07 05:58**