

説明文書[V3.40]

- 開発版[V3.40]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)
- 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][WebAPI]
- 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](#)
- [V3.2からV3.3の変更点](#)

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/manualv34>

Last update: 2020/01/11 12:14

