説明文書□V3□

マニュアル（書籍「ドリトルで学ぶプログラミング」を加筆修正）

本文

1. はじめてのプログラミング
    - コラム：プログラムのデバッグ
2. 描いた絵に色を塗ろう
3. ペイントソフトを作ろう
4. アニメーション
5. 宝物拾いゲーム
6. ピンポンゲーム
7. シューティングゲーム
8. 音楽の演奏
9. 音楽で楽しもう
10. LeapMotionを使ってみよう
11. ラズベリーパイでセンサーを扱おう
12. Arduinoと通信しよう
13. Studuinoと通信しよう
14. ネットワーク通信
15. チャットを作ろう
16. 音楽を交換しよう
17. ネットワークゲームを作ろう

ドリトルの命令一覧

- 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）
- システムオブジェクト（ルート、未定義、システム）
- 音楽オブジェクト（メロディ、コード、ドラム、楽器、バンド）
- 応用的なオブジェクト
    - ネットワークオブジェクト（サーバー）
    - 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）
    - 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

解説

- 付録A.授業での利用
- 付録B.よいプログラムを書くために

技術資料

- 付録C.ドリトル言語の基礎知識
- 付録D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/manualv3?rev=1561539335

Last update: **2019/06/26 17:55**