

放送大学「コンピュータとソフトウェア('18)」

放送大学「コンピュータとソフトウェア('18)」でのドリトルの利用について説明します。放送では、第8回と第10回でドリトルのプログラミングを扱っています。

番組のシラバス(2018年度) : <http://www.ouj.ac.jp/hp/kamoku/H30/kyouyou/C/joho/1570285.html>

ドリトルは「オンライン版」「BitArrow版」「インストール版」の3通りの方法で使えます。オンライン版はいちばん手軽で、ログインやインストールなしに使えます。

準備

オンライン版はWindowsのEdge、MacのSafariをはじめ、ChromeやFirefoxなど代表的なブラウザで使えます。Windowsの古いブラウザであるIE(インターネットエクスプローラー)では動作しないかもしれませんが、タブレットやスマートフォンでも文字の入力は大変かもしれませんが動くと思います。 [オンライン版](#)をクリックして起動してください。

実習

画面が起動すると、左側に「かめた = タートル! 作る (青) 線の色 ゆっくり動く。」という文字が表示されています。これはプログラムのサンプルで、操作するためのカメのキャラクターを画面に表示します。学習時には次の行からプログラムを書いていきます。



画面の左上にある「実行」ボタンを押すと、画面の右側にカメ(タートル)が表示されると思います。これがこのプログラムが作ったかめたです。



テキストでは簡単のために次のように書かれています。この場合、カメは黒い線を引きながら高速に動きます。

```
かめた = タートル! 作る。  
かめた! 100 歩く。
```



次のように書いた場合には、カメは青い線を引きながらゆっくり動くようになります。テキストと少し違いますが、1行目はこのまま使ったほうがわかりやすいと思います。

```
かめた = タートル! 作る (青) 線の色 ゆっくり動く。  
かめた! 100 歩く。
```



これらの例のように、テキストや講義のプログラムを入力して学習を進めてください。

ドリトルの説明は、[ドリトルのサイト](#)を参照してください。詳しい機能は[マニュアル](#)で説明されています。

保存と終了

学習が終わったら、必要であればプログラムを画面からコピーして他のテキストエディタなどに貼り付けて保存してください。ブラウザのドリトルは、そのままウィンドウを閉じて問題ありません。

第8回の内容

「歩いて左を向く」プログラム（6分頃）

ドリトルのプログラムは「[オンライン版](#)」から実行できます。左側にプログラムを書いて、「実行」を押すと、右側に結果が表示されます。

```
かめた = タートル！作る（青）線の色 ゆっくり動く。  
かめた！ 100 歩く 90 左回り。
```

「四角形を描く」プログラム（7分頃）

```
かめた = タートル！作る（青）線の色 ゆっくり動く。  
かめた！ 100 歩く 90 左回り。  
かめた！ 100 歩く 90 左回り。  
かめた！ 100 歩く 90 左回り。  
かめた！ 100 歩く 90 左回り。
```

繰り返して「四角形を描く」プログラム（8分頃）

```
かめた = タートル！作る（青）線の色 ゆっくり動く。  
□  
  かめた！ 100 歩く 90 左回り。  
」！ 4回 繰り返す。
```

繰り返して「五角形を描く」プログラム（10分頃）

```
かめた = タートル！作る（青）線の色 ゆっくり動く。  
□  
  かめた！ 100 歩く 72 左回り。  
」！ 5回 繰り返す。
```

繰り返して「いびつな星を描く」プログラム（11分頃）

```
かめた = タートル！作る（青）線の色 ゆっくり動く。  
□
```

```
かめた！100 歩く 140 右回り。
」！5回 繰り返す。
```

繰り返して「星を描く」プログラム（12分頃）

```
かめた = タートル！作る（青）線の色 ゆっくり動く。
□
かめた！100 歩く 144 右回り。
」！5回 繰り返す。
```

繰り返して「不思議な図形を描く」プログラム（13分頃）

```
かめた = タートル！作る（青）線の色 ゆっくり動く。
□
かめた！100 歩く 139 右回り。
」！40回 繰り返す。
```

繰り返して「不思議な図形」プログラム（13分頃）

```
かめた = タートル！作る（青）線の色 ゆっくり動く。
□
かめた！100 歩く 145 右回り。
」！40回 繰り返す。
```

「対話的な」プログラム（20分頃）

```
かめた = タートル！作る（青）線の色。
左ボタン = ボタン！"左" 作る。
左ボタン：動作 = 「かめた！30 左回り」。
右ボタン = ボタン！"右" 作る。
右ボタン：動作 = 「かめた！30 右回り」。
時計 = タイマー！作る。
時計！「かめた！10 歩く」実行。
タートル！作る "tulip.png"□変身する ペンなし 100 100 位置。
かめた：衝突 = 「|相手| 相手！消える」。
```

「値に名前を付けて覚えておく」プログラム（26分頃）

□の値を5だけでなく、3や6などに変えて実行してみましょう。

```
かめた = タートル！作る（青）線の色 ゆっくり動く。
□□□□
□
かめた！200 歩く □□□□÷□□□左回り。
□□□□□繰り返す。
```

「繰り返しの回数などを数える」プログラム（28分頃）

```
かめた = タートル！作る（青）線の色 ゆっくり動く。
□□□□
    かめた□□□□×□□□歩く 90 左回り。
」！10 繰り返す。
```

「2つの処理を切り替えて実行する」プログラム（29分頃）

```
かめた = タートル！作る（青）線の色 ゆっくり動く。
□□□□
    かめた！100 歩く。
□□□□□□□□□□なら「
    かめた！90 右回り。
」そうでなければ「
    かめた！90 左回り。
」実行。
」！4回 繰り返す。
```

「新しい命令を定義して使う」プログラム（30分頃）

```
かめた = タートル！作る（青）線の色 ゆっくり動く。
かめた：星を描く = 「
□□□□
    かめた！100 歩く 144 右回り。
」！5回 繰り返す。
□□
□
    かめた！星を描く 120 左回り。
」！3回 繰り返す。
```

「配列で複数の値を使う」プログラム（32分頃）

```
データ = 配列！10 40 50 20 30 作る。
表示 = テキストエリア！作る。
表示！（データ）書く 改行。
表示！（データ！要素数？）書く 改行。

合計 = 0。
データ！「 | 要素 | 合計 = 合計 + 要素」それぞれ実行。
表示！（合計）書く。
```

作りかけの「びよこびよこ」プログラム（38分頃）

このプログラムはC言語のため、ドリトルではなく [Bit Arrow](#) から実行してください。クラスIDは「guest□□ユーザ名は「tanaka1234□など他の人と重ならない名前でごログインしてください。ログイン後は「新規プロジェクト」から□ouj□など任意のプロジェクトを、言語は「C□を指定して作成してください。プログラムの作成画面が開いたら、上部の「ファイル」メニューから「新規」を選び、□pyoko□などお好きな名前でプログラムを作成して実行してください。

```
#include <stdio.h>
main(){
    for (int i=1; i<=4; i++) {
        printf("かえる ");
        printf("ぴよこぴよこ ");
    }
}
```

完成した「ぴよこぴよこ」プログラム (39分頃)

```
#include <stdio.h>
main(){
    for (int i=1; i<=4; i++) {
        if (i==1) { printf("かえる ");}
        if (i==2) { printf("み ");}
        if (i==3) { printf("あわせて ");}
        if (i==4) { printf("む ");}
        printf("ぴよこぴよこ ");
    }
}
```

From:

<https://dolittle.eplang.jp/> - プログラミング言語「ドリトル」

Permanent link:

<https://dolittle.eplang.jp/ouj18?rev=1527160023>

Last update: **2018/05/24 20:07**

