

練習 1 新しいプロジェクトから「クラシック」を選びます。

Java script は<script>タグの中に下の文を打っていきます。

```
<script>
```

```
alert(“ボタンが押されました”);
```

```
</script>
```

練習 2 関数 p1 を作りそれが表示されるようにします。

```
<script>
```

```
function p1(){
```

```
    alert(“ボタンが押されました”);
```

```
}
```

```
p1();
```

```
</script>
```

☆関数を書くときは

```
function 関数名(){  
    処理;  
}
```

表示するときは

```
p1();
```

練習 3 ボタン 1 を押すとボタン 1 が押されましたというプログラムを作ります。

```
<script>
```

```
function p1(){
```

```
    alert(“ボタン 1 が押されました”);
```

```
}
```

```
</script>
```

```
<body>
```

```
<button onclick="p1()">ボタン 1</button>
```

☆p1 という関数を書き、
処理の内容は alert にする

☆body タグの中にボタン
を作り関数が呼び出され
るようにします。

練習 4 ボタン 2 を押すとボタン 2 が押されましたとします。

```
<script>

function p1(){
    alert("ボタン 1 が押されました");
}

function p2(){
    alert("ボタン 2 が押されました");
}

</script>

<body>

<button onclick="p1()">ボタン 1</button>
<button onclick="p2()">ボタン 2</button>


```

☆新たな関数 p2 を入力
します。

基礎課題 1 ボタン 3 をつくりボタン 3 を押すとボタン 3 が押されましたという
プログラムを作りなさい。

基礎課題 2 ボタン 4 をつくりボタン 4 を押すと alert ではなく prompt で数字を入力
してくださいと表示されるプログラムを作りなさい。
(No.14 **1** のプリントを参考にしてください。)

ヒント 関数の中に alert ではなく prompt を入れる

基礎課題 3 **基礎課題 2** を改良し、入力した数字が 20 点以上なら合格、それ以外なら不
合格というプログラムを作りなさい。
(No.14 のプリントを参考にしてください。)

発展課題 1 **基礎課題 3** を改良し、3 回数字が入力できるようにして、
その数字の合計が 100 点以上なら合格、80 点以上ならぎり合格、
それ以外なら不合格というプログラムを作りなさい。
(No.14, No.15 のプリントプリントを参考にしてください。)

発展課題 2 クイズボタンを作りそのボタンを押すとクイズが出てくるようにしなさい

発展課題 3 **発展課題 2** のクイズが 3 回答えられるようにしなさい。