

☆目標☆

Java script で繰り返しを覚える

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>
```

```
var a=prompt("点数を入力してください");
```

```
</script>
```

練習 2 prompt が 3 回繰り返し表示されるようにします。

```
<script>
```

```
for(i=1; i<=3; i++){
```

```
var a=prompt("点数を入力してください");  
}
```

```
</script>
```

- 「i=1;」 は i が 1 からスタートと意味
- 「i<=3;」 は 3 回まで繰り返すという意味
- 「i++」 は i を 1 つずつ増やすという意味

1 から 1 つずつ数字が増える処理を
3 回繰り返す (1 ~ 3 で)

- 他の書き方は 「i+=1」、2 つずつ増やす場合は 「i+=2」 書く
- 減らす場合は 「i--」 か 「i-=1」

練習 3 3 回繰り返した後に成功だねと表示させるプログラムを組んでいきます。

```
<script>
```

```
for(i=1; i<=3; i++){
```

```
var a=prompt("点数を入力してください");  
}
```

```
document.write("成功だね");
```

※{ } の中に入れると for の
ループに入るので、ループが終わっ
た後の}の後に打ち込みます

練習 4 prompt に入れた数字が足されていくプログラムを作ります。

```
<script>
var gokei=0;

for(i=1; i<=3; i++){

var a=prompt("点数を入力してください");
var b=Number(a);
gokei=gokei+b;
}

document.write(gokei);

</script>
```

- ・ gokei の初期値を 0 で設定します。
- ・ a に入ったものがコンピュータは数字か文字か判断できません。
なので Number(a)で a の箱に入ってるものは数字ですと判断させます
- ・ Number は数値に置き換えてくれます

●ちなみに gokei の値を追っていくプ

プログラムを追っていく(トレース)すると

繰り返し回数	gokei+	b の値(prompt に入った値)	最終 gokei 値
1 回目			
2 回目			
3 回目			

基礎課題 1 繰り返す回数を 4 回に変えてみよう

基礎課題 2 No.14 のプリントを参考にして 4 つ足した点数が 20 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ってみよう。

ヒント 前回のプリントは変数 nen に対して if で条件を書きましたが、
今回の変数は gokei です。gokei に対して if で条件式を書きます。

基礎課題 3 No.14 のプリントを参考にして 4 つ足した点数が 20 以上なら合格
15 以上なら頑張れよ、それ以外なら不合格というプログラムを作ってみよう。

●ここまで終われ消すともったいないので `ctrl + /` でコメント化しておいてください

発展課題 1 prompt を使いクイズを出して答えを 3 回入力できるようにしよう。
もし正解なら「正解」、不正解なら「不正解」と表示させてみよう
例) 初代内閣総理大臣は誰？

- 正解しても 3 回答えられますが今はそれでもいいです
- もしも気になる場合は正解した後に「break;」といれる

●値が等しいときは == を使います
if(変数=="伊藤博文")のように使いま