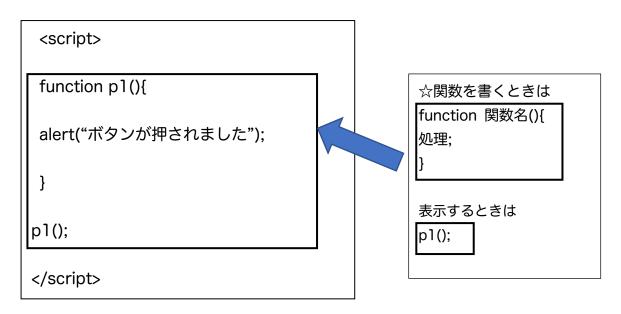
```
Java Script について知ろう④(関数について)[2学期授業用プリント No.16]1年( )組( )番 名前( )
```

練習1 新しいプロジェクトから「クラッシック」を選びます。

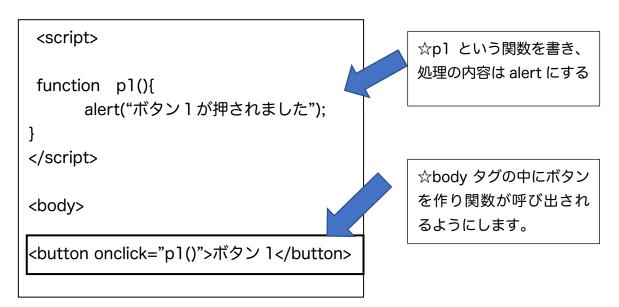
Java script は<script>タグの中に下の文を打っていきます。

```
<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。



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。



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。

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。