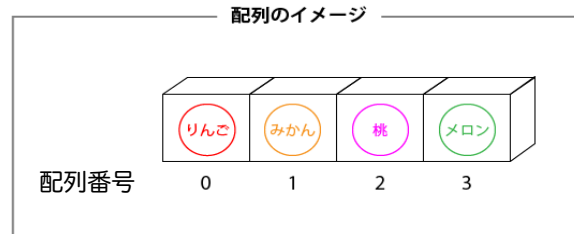


配列について知ろう。

例) 果物が 4 個入った配列 a がある場合、3 個目に入っている果物は、
a[2] のようにして参照する。この場合の要素数は 4。



- 下準備 1**
- ①新しいプロジェクトから「クラシック」を選びます。
 - ②Monaca 上に音声を上ロードします。

練習 1 配列を書いていこう。

```
<script>
```

```
var a=["ぶどう","メロン","みかん"];
```

```
alert(a[0]);
```

```
</script>
```

配列の書き方について

- ・変数 japanese の中に[]で書いていく
- ・先頭は何も指定がなければ 0 番目になる

練習 2 繰り返し表示してみよう

```
<script>
```

```
var a=["ぶどう","メロン","みかん"];
```

```
for(i=0; i<=2; i++){  
  alert(a[i]);
```

```
}
```

```
</script>
```

●終わるのは配列が 0 から始まり 2 まで

繰り返し回数	i の値	出てくる配列
0 回目		
1 回目		
2 回目		

●一旦ここまでで `ctrl + /` でコメント化しておいてください

練習 3 音のファイルの配列を作ります

```
<script>
```

```
var oto=[new Audio("0.mp3"),new Audio("1.mp3")];
```

```
</script>
```

練習 4 再生ボタンを押すと配列の 0 番目に入っている音が流れるようにします

```
<script>
```

```
function p1(){  
    oto[0].play();  
}
```

```
</script>
```

```
<body>
```

```
<button onclick="p1()">再生</button>
```

- 変数.play();で
変数に入っている音を再生
- 今回は oto の配列 0 番目
に入っている音を再生
- 関数 p1 が呼ばれたら実行

- 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

☆関数を書くときは

```
function 関数名(){  
    処理;  
}
```

☆ボタntag

```
<button onclick="関数名">ボタンの表示</button>
```

ボタンが押されたら、関数名を呼び出し、関数のプログラムが実行される

練習 3 クイズを出すようにします。今回は動物の音を流してそれを当てます
動物の音は配列の 1 番目に入っています

```
<script>
function p1(){
    oto[0].play();
}

function p2(){
    oto[1].play();
    var kotae=prompt("今の動物の鳴き声は？");
    if (kotae=="ライオン"){
        document.write("正解");

    }

    else{
        document.write("不正解");
    }
}

</script>

<body>

<button onclick="p1()">再生</button>
<button onclick="p2()">クイズ開始</button>
</body>
```

●プログラムが合っているが音声を読み込む時に読み込みが遅くなり再生されるのに時間がかかる or 再生されないときがあるので何度か保存か更新をしてください。
それでもダメな場合は下のように打ち込んでください

```
oto.forEach(audio=>{
    audio.preload="auto";
})
```

基礎課題 1 クイズの正解が出された時に正解の音が出るようにしなさい。
(「2.mp3」の音を使ってください)

基礎課題 2 クイズの不正解が出された時に不正解の音が出るようにしなさい。
(「3.mp3」の音を使ってください)

発展課題 1 何かの乗り物の音を出し、その音を当てるクイズを作りなさい
(新幹線などを使ってください)

発展課題 2 音を使った自分なりのクイズを作ってください