

BlocklyRbt Visual Flow

命令を書いてロボットをゴールへつれていきましょう

2023/11/05 版

もくじ
目次

1. はじめに.....	3
1.1. ロボットの向き	3
1.2. マスの意味	3
ベーシック	
2.Basic ロボット	4
2.1. 命令のくわしいせつ明	4
スタンダード	
3.Standard ロボット.....	6
3.1. 命令のくわしいせつ明	7
アドバンスド	
4.Advanced ロボット.....	8
4.1. 命令のせつ明	9
エキスパート	
5.Expert ロボット.....	10
5.1. レジスターのせつ明	11
エンハンスド	
6.Enhanced ロボット	12
6.1. 命令のくわしいせつ命	13
シュューベリア	
7.Superior ロボット	14
7.1. 命令のくわしいせつ明	15
リプリート	
8.Replete ロボット.....	16
8.1. 数字を読む・書くについて	17
8.2. 命令のくわしいせつ明	17

1. はじめに

ブロックリーアールビーティー ビジュアル フロー





BlocklyRbt Visual Flowはプログラミングを学ぶものです。

命令を意味するブロックをつないで、ロボットをゴールのマス(黄色のマス)へつれていってあげましょう。

ロボットはいくつかしゅるいがあり、それぞれ知っている命令がちがいます。もしかしたら、たくさん命令を聞くと、つかれてしまうロボットもいるかもしれません。





1.1. ロボットの向き

画面のロボットの向きは表のとおりです。

向き	ロボット
上	
下	
右	
左	

1.2. マスの意味

画面のマスの意味は表のとおりです。

マスの色	意味
	ロボットが進めるマスです
	かべなのでロボットが進めないマスです
	ゴールです
	ロボットが進めるマスです 何かを意味しているかもしれません





ベーシック 2. Basicロボット

ベーシック

Basicロボットは、かんたんな命令を知っているロボットです。

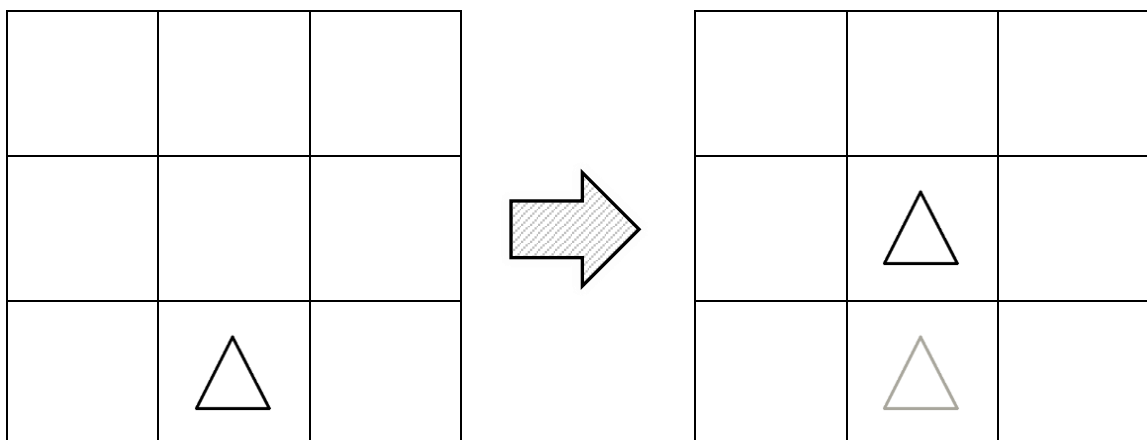
ベーシック

Basicロボットが知っている命令は、下の表のとおりです。

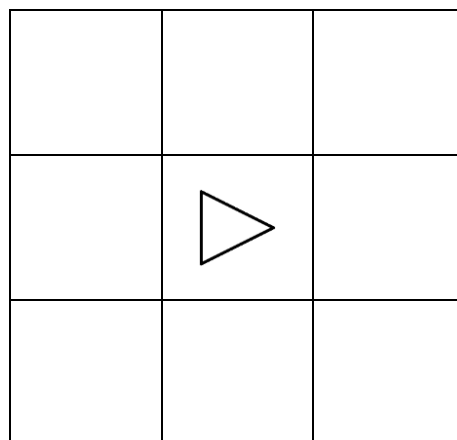
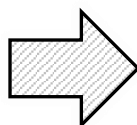
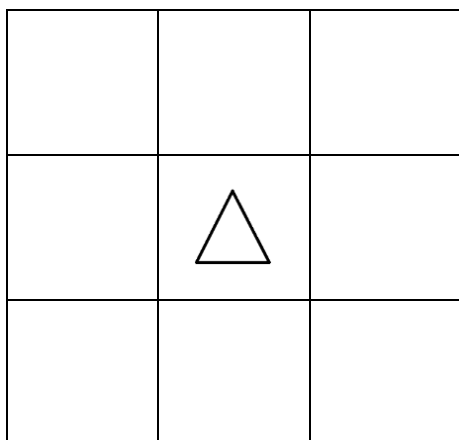
ブロック(命令)	意味
 前へ進む	1マス前へ進みます。
 右を向く	右に向きをかえます。
 左を向く	左に向きをかえます。
 何もしない	何もしません。

2.1. 命令のくわしいせつ明

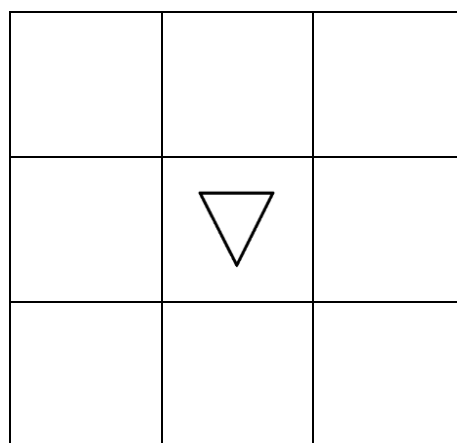
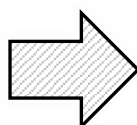
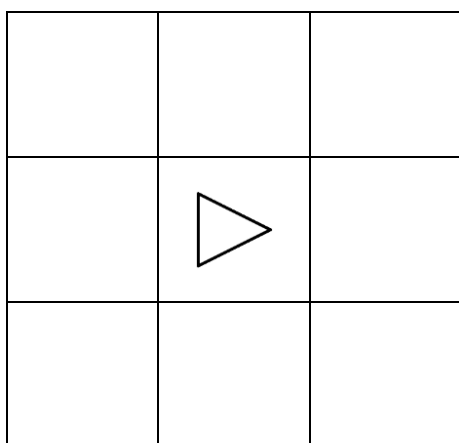
前へ進むの命令は、ロボットの向いている方向へ1マス進みます。



右を向くの命令は、ロボットから見て右へ向きをかえます。
左を向くの命令も、ロボットから見て左へ向きをかえます。



(右を向く)

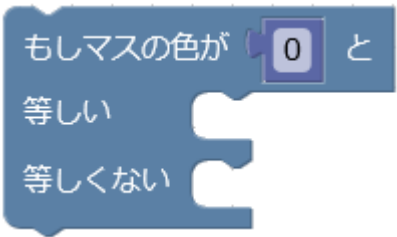
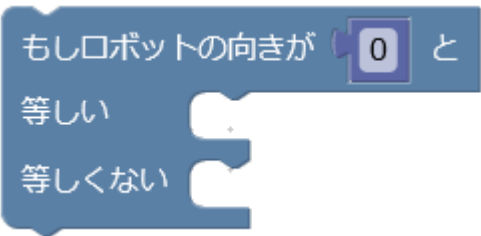


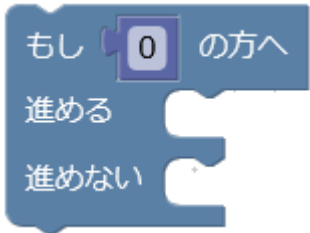

(右を向く)

スタンダード 3. Standardロボット

スタンダード ベーシック
Standardロボットは、Basicロボットよりもたくさんの命令を知っているロボットです
ロボットのいるマスの色を調べたり、ロボットがどこを向いているかも分かります。

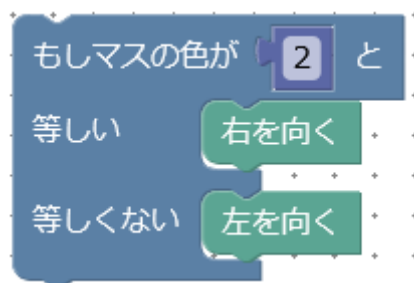
スタンダード
Standardロボットの知っている命令は、下の表のとおりです。

ブロック(命令)	意味														
	<p>ロボットのいるマスの色が何色か調べ、その色が等しいか、等しくないかで、命令をかえます。 色は数字で決めてください。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>色</th><th>数字</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>白</td><td>0</td></tr> <tr> <td>赤</td><td>1</td></tr> <tr> <td>青</td><td>2</td></tr> <tr> <td>緑</td><td>3</td></tr> <tr> <td>黄 (ゴール)</td><td>4</td></tr> <tr> <td>黒 (かべ)</td><td>5</td></tr> </tbody> </table>	色	数字	白	0	赤	1	青	2	緑	3	黄 (ゴール)	4	黒 (かべ)	5
色	数字														
白	0														
赤	1														
青	2														
緑	3														
黄 (ゴール)	4														
黒 (かべ)	5														
	<p>あなたからみてロボットがどこを向いているかを調べ、その向きが等しいか、等しくないかで、命令をかえます。 向きは数字で決めてください。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>向き</th><th>数字</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>上</td><td>0</td></tr> <tr> <td>右</td><td>1</td></tr> <tr> <td>下</td><td>2</td></tr> <tr> <td>左</td><td>3</td></tr> </tbody> </table>	向き	数字	上	0	右	1	下	2	左	3				
向き	数字														
上	0														
右	1														
下	2														
左	3														

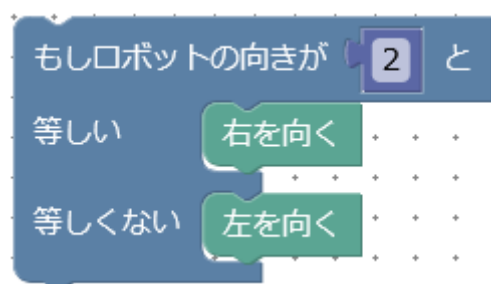
ブロック(命令)	意味										
	<p>ロボットからみてその方向へ進めるか調べ、進める、進めないかで命令をかえます。 方向は数字で決めてください。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>方向</th><th>数字</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>上</td><td>0</td></tr> <tr> <td>右</td><td>1</td></tr> <tr> <td>下</td><td>2</td></tr> <tr> <td>左</td><td>3</td></tr> </tbody> </table>	方向	数字	上	0	右	1	下	2	左	3
方向	数字										
上	0										
右	1										
下	2										
左	3										
	<p>マスの色、向き、方向の数字を入れるブロックです。</p>										

3.1. 命令のくわしいせつ明

下の命令は、もしロボットのいるマスの色が青(2)なら、右に向きをかえます。
もし、マスの色が青でなければ、左に向きをかえます。






下の命令は、もしロボットの向きが(あなたからみて)下(2)ならば右に向きかえます。
下を向いていなければ、左に向きをかえます。




アドバンスド 4. Advancedロボット

アドバンスド スタンダード
Advancedロボットは、Standardロボットよりもたくさんの命令を知っているロボットです。

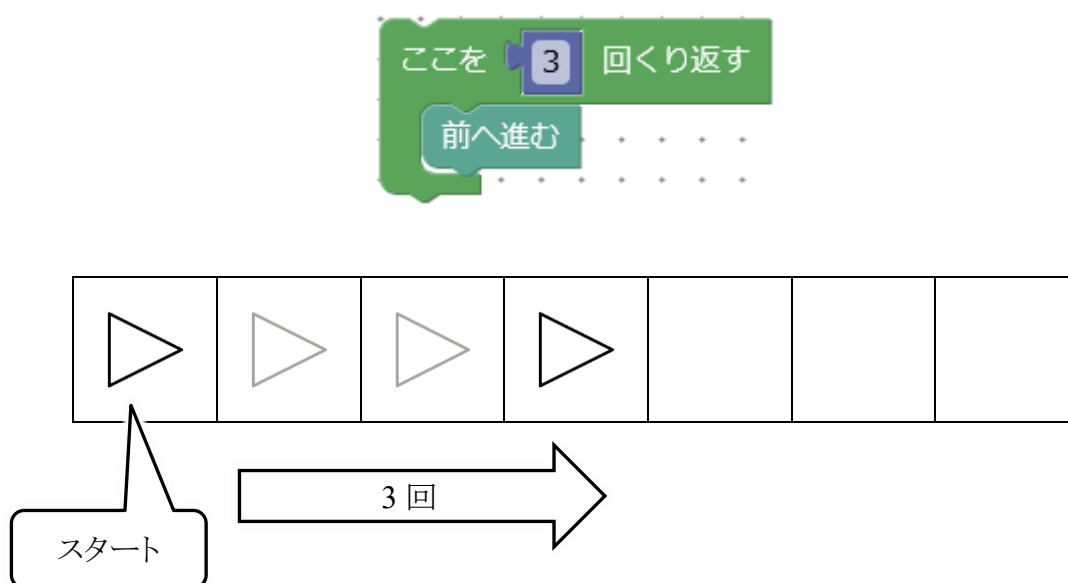
アドバンスド
Advancedロボットが知っている命令を使うと、かんたんに同じ命令を何度もくり返し行うことができます。

ブロック(命令)	意味														
	決めた回数だけ命令をくり返します。														
	<p>ロボットのいるマスの色が、指定した色の間、命令をくり返します。 色は数字で決めてください。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>色</th><th>数字</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>白</td><td>0</td></tr> <tr> <td>赤</td><td>1</td></tr> <tr> <td>青</td><td>2</td></tr> <tr> <td>緑</td><td>3</td></tr> <tr> <td>黄 (ゴール)</td><td>4</td></tr> <tr> <td>黒 (かべ)</td><td>5</td></tr> </tbody> </table>	色	数字	白	0	赤	1	青	2	緑	3	黄 (ゴール)	4	黒 (かべ)	5
色	数字														
白	0														
赤	1														
青	2														
緑	3														
黄 (ゴール)	4														
黒 (かべ)	5														
	<p>ロボットからみて、その方向へ進める間、命令をくり返します。 方向は数字で決めてください。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>方向</th><th>数字</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>上</td><td>0</td></tr> <tr> <td>右</td><td>1</td></tr> <tr> <td>下</td><td>2</td></tr> <tr> <td>左</td><td>3</td></tr> </tbody> </table>	方向	数字	上	0	右	1	下	2	左	3				
方向	数字														
上	0														
右	1														
下	2														
左	3														

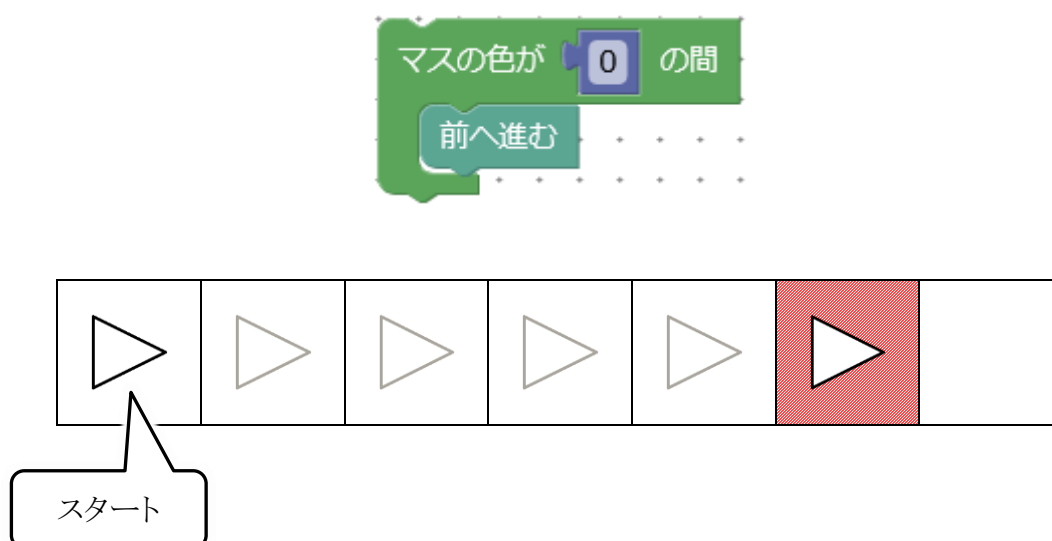
	くり返す数、マスの色、方向の数字を入れるブロックです。
-----------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------

4.1. 命令のせつ明

もし、下のような命令ならば、ロボットは3回前へ進みます。



もし、下のような命令ならば、ロボットはマスが白(0)の間前に進み、赤のマスの上で止まります。








エキスパート 5. Expertロボット

エキスパート アドバンスド
Expertロボットは、Advancedロボットよりもたくさんの命令を知っているロボットです。

エキスパート
Expertロボットは、レジスターというものが8こあり、数をおぼえておくことができます。

エキスパート
Expertロボットが知っている命令は、下の表のとおりです。

ブロック(命令)	意味														
	<p>レジスターに数を入れて覚えておきます。 レジスターは、A、B、C、D、E、F、G、そしてHの8こから選びます</p>														
	<p>レジスターに入れた数を、思い出します。 思い出した数は、ほかのレジスターに入れたり、くり返しの命令に入れたりできます。 レジスターは、A、B、C、D、E、F、G、そしてHの8こから選びます。</p>														
	<p>ロボットがいるマスの色を調べます。 調べたマスの色の数字は、レジスターに入れたり、くり返しの命令に入れたりできます。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>色</th><th>数字</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>白</td><td>0</td></tr> <tr> <td>赤</td><td>1</td></tr> <tr> <td>青</td><td>2</td></tr> <tr> <td>緑</td><td>3</td></tr> <tr> <td>黄 (ゴール)</td><td>4</td></tr> <tr> <td>黒 (かべ)</td><td>5</td></tr> </tbody> </table>	色	数字	白	0	赤	1	青	2	緑	3	黄 (ゴール)	4	黒 (かべ)	5
色	数字														
白	0														
赤	1														
青	2														
緑	3														
黄 (ゴール)	4														
黒 (かべ)	5														

 ロボットの向き	<p>あなたからみてロボットがどこを向いているかを調べます。</p> <p>調べたロボットの向きの数字は、レジスターに入れたり、くり返しの命令に入れたりできます。</p> <table border="1" data-bbox="740 459 1203 719"> <thead> <tr> <th>向き</th><th>数字</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>上</td><td>0</td></tr> <tr> <td>右</td><td>1</td></tr> <tr> <td>下</td><td>2</td></tr> <tr> <td>左</td><td>3</td></tr> </tbody> </table>	向き	数字	上	0	右	1	下	2	左	3
向き	数字										
上	0										
右	1										
下	2										
左	3										
 0	<p>レジスターに入れる数字のブロックです。</p>										

5.1. レジスターのせつ明

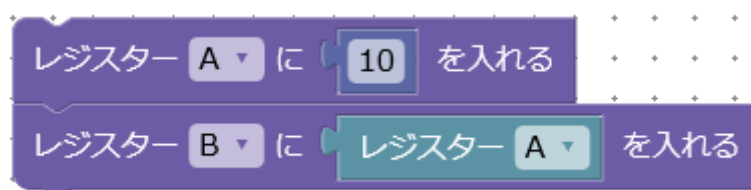
レジスターは、A、B、C、D、E、F、G、そしてHの8があります。

すべてのレジスターは、はじめは0が入っています。

レジスターに入れられる数は、0から65535までの数です。0より小さな数や、65535より大きな数を入れようとしても、入れられません。

あるレジスターに入れた数を、ほかのレジスターに入れるとき、数はコピーされます。

そのため、下のような命令を実行すると、レジスターAとレジスターBの両方に10が入ります。








6. Enhanced^{エンハンスド}ロボット

Enhanced^{エンハンスド}ロボットは、Expert^{エキスパート}ロボットよりもたくさんの命令を知っているロボットです。

Enhanced^{エンハンスド}ロボットは、2つの数が等しいか、等しくないかを調べ、命令をかえたり、命令をくりかえしたりできます。

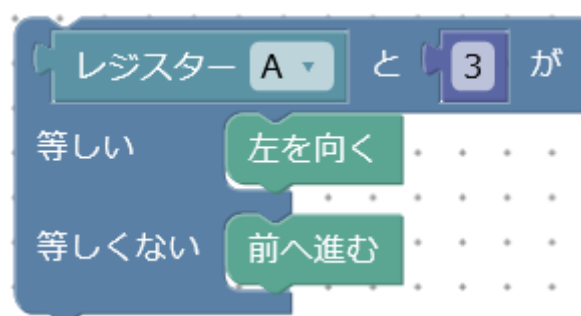
Enhanced^{エンハンスド}ロボットが知っている命令は、下の表のとおりです。

ブロック(命令)	意味										
	2つの数が等しいか、等しくないかで、命令をかえます。										
	2つの数が等しい間、命令をくり返します。										
	ずっと命令をくり返します。										
	<p>ロボットからみて、その方向へ進めるかどうかを調べます。 進めるときは1、進めないときは0という数になります。 方向は数字で決めてください。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>方向</th><th>数字</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>上</td><td>0</td></tr> <tr> <td>右</td><td>1</td></tr> <tr> <td>下</td><td>2</td></tr> <tr> <td>左</td><td>3</td></tr> </tbody> </table>	方向	数字	上	0	右	1	下	2	左	3
方向	数字										
上	0										
右	1										
下	2										
左	3										

	数字のブロックです。
-----------------------------------------------------------------------------------	------------

6.1. 命令のくわしいせつ命

下の命令は、レジスターAに入れた数が3と等しければ、左に向きをかえます。
3と等しくなければ、前に進みます。



下の命令は、どちらもロボットが前の方向(0)へ進める間、前に進みます。










7. Superiorロボット

シューベリア エンハンスド
Superiorロボットは、Enhancedロボットよりもたくさんの命令を知っているロボットです。

シューベリア
Superiorロボットは、レジスターに入れた数で足し算や引き算ができます。

また、レジスターをえらぶときに A、B、C といった名前だけでなく、番号でえらぶことができます。

シューベリア
Superiorロボットが知っている命令は、下の表のとおりです。

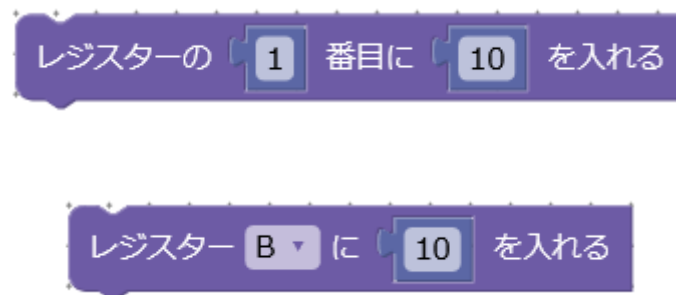
ブロック(命令)	意味
	レジスターに入れてある数を増やします。 どのレジスターかは名前で決めます。
	レジスターに入れてある数をへらします。 どのレジスターかは名前で決めます。
	レジスターに入れてある数を増やします。 どのレジスターかは番号で決めます。
	レジスターに入れてある数をへらします。 どのレジスターかは番号で決めます。
	レジスターに数を入れます。 どのレジスターかは番号で決めます。
	レジスターに入れた数を思い出します。 どのレジスターかは番号で決めます。
	数字のブロックです。

7.1. 命令のくわしいせつ明

レジスターを番号で決めるとき、下の表のようになります。

レジスターの名前	レジスターの番号
A	0
B	1
C	2
D	3
E	4
F	5
G	6
H	7

そのため、下の 2 つの命令はどちらもレジスター B に 10 を入れます。



レジスターに数を足す命令で、足したあとの数が 65536 より大きくなると、へんな数になってしまいます。

レジスターの数をへらす命令で、へらしたあとの数が 0 より小さくなると、へんな数になってしまいます。

使うときは注意してください。

リブリート 8. Repleteロボット

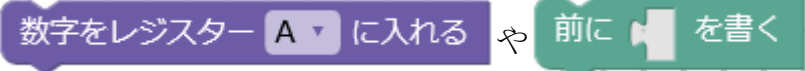
リブリート シューベリア
Repleteロボットは、Superiorロボットよりもたくさんの命令を知っているロボットです。

リブリート
Repleteロボットは、マスに書いてある数字を読んだり、マスに数字を書いたりできます。さらに、数の大きさをくらべたりといった、むずかしいじょうけんを使うことができます。

リブリート
Repleteロボットが知っている命令は、下の表のとおりです。

ブロック(命令)	意味
	ロボットの1マス先にあるマスに書いてある数字を読み、レジスターに入れます。 どのレジスターかは名前で決めます。
	ロボットの1マス先にあるマスに書いてある数字を読み、レジスターに入れます。 どのレジスターかは数で決めます。
	ロボットの1マス先にあるマスに、数字を書きます。
	じょうけんがなり立つか、なり立たないかで命令をかえます。 じょうけんとして使えるブロック(命令)は、
	条件がなり立つ間、命令を繰り返します。 じょうけんとして使えるブロック(命令)は、
	2つの数が、等しいか、等しくないか、もしくはどちらの方が大きいか、といったことを調べます。
	数字のブロックです。

8.1. 数字を読む・書くについて

 の命令で、ロボットの 1 マス先にある数字を読んだり、数字を書いたりできます。

ただし、ロボットが 1 度でも通ったマスの数字は消えてしまいます。

また、ロボットが 1 度でも通ったマスには、数字を書くことができません。

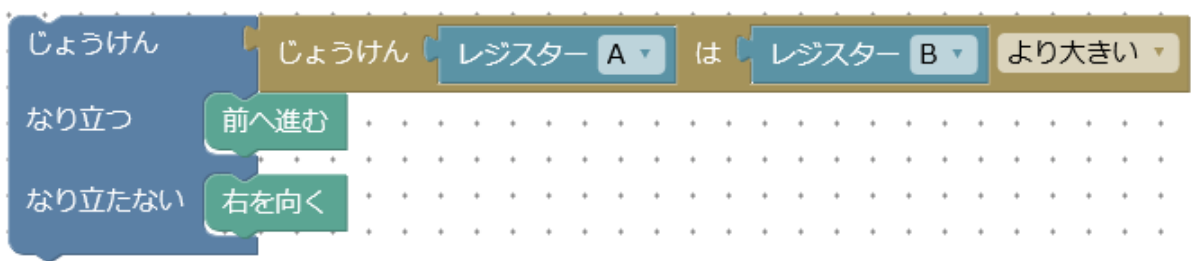
8.2. 命令のくわしいせつ明

下の命令は、レジスターAに入っている数と、レジスターBに入っている数をくらべます。

もし、レジスターAの数の方が大きければ、ロボットは前に進みます。

もし、レジスターBの数の方が大きければ、ロボットは右に向きをかえます。

もし、レジスターAとレジスターBの数が等しければ、ロボットは右に向きをかえます。



下の命令は、レジスターAの数が10より小さい間、ロボットは前に進んだ後、レジスターAの数を1足します。

