

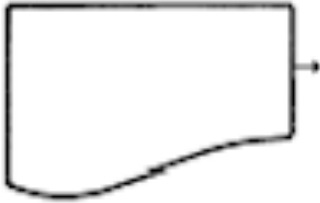
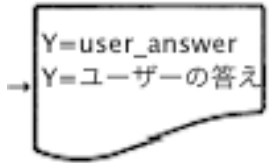




# m-programmer explanation/説明/explicación



	<p>process: do whatever is written on the card プロセス：このカードに書いてることをやりましょう</p> <p>proceso: haz cualquier cosa que diga esta tarjeta</p>
<p>condition 条件 condición</p> 	<p>conditional: if condition is true do the left if false do the right コンディショナル：もし条件が本当なら左へ、違うなら右へ</p> <p>condicional: si la condición es verdad ir a la izquierda si no ir a la derecha</p>
	<p>output: write string or value of variable on the output paper. 出力：このカードに文字が書いてある時出力の書いてある紙に書きましょう。変数が書いてある時変数の中身を書きましょう。</p> <p>Salida de datos: escribir un texto el papel de salida de datos o el contenido de una variable</p>
	<p>input: get an answer from the user and set Y to it 入力：ユーザーに質問をして、答えをYに保存する</p> <p>entrada de datos: obtener una respuesta del usuario y guardarla en Y</p>
	<p>procedure: place the cards you want under this procedure, give it a name think of procedures as warp zones このカードのしたにカードを並べてください。 関数名もつけてください。 関数のことワープゾーンとして考えて下さい。</p> <p>procedimiento: pon tarjetas bajo esta carta para crear un procedimiento, dale un nombre piensa en los procedimientos como “zonas warp”</p>

## m-programmer explanation/説明/explicación

	<p>do procedure “procedure name”: jump and do all the cards under procedure called “procedure name”</p> <p>note: when the procedure you called ends, continue on the line following this block think of this card like “jump to warp zone and come back”.</p> <p>関数実行：「関数名」のカードの下に並べてるカードを実行する(ワープする)</p> <p>注意：呼び出したプロシージャが終了したら、このブロックの次のブロックにで続けてください。</p> <p>このブロックを「ワープゾーンへ行って帰って来る」として考えて下さい。</p> <p>correr procedimiento : brincar a el procedimiento escrito en la tarjeta</p> <p>Nota: cuando termine el procedimiento que llamó, continúe en la línea siguiente a este bloque</p> <p>piense de esta tarjeta como “entrar a ese ‘warp zone’ y regrezar”.</p>
--	---

	<p>move your turtle forward one slot on the grid 自分の亀を一ます前へ動かす</p> <p>mueve tu tortuga una posición en la el papel cuadriculado</p>
	<p>move your turtle forward X slots on the grid 自分の亀を一ます前へ動かす</p> <p>mueve tu tortuga X numero de posiciones en la el papel cuadriculado</p>
	<p>turn your turtle 90 degrees to the right 自分の亀を右に90度回転させる</p> <p>dale vuelta a tu tortuga a la derecha 90 grados</p>

m-programmer  
explanation/説明/explicación

 <p>turn left 左へ向く</p>	<p>turn your turtle 90 degrees to the left 自分の亀を左に90度回転させる dale vuelta a tu tortuga a la derecha 90 grados</p>
 <p>draw a ● on board ●をボード に書く</p>	<p>put down a black dot under your turtle 自分の亀の下に●を置く pon un punto negro debajo de tu tortuga</p>

m-programmer  
explanation/説明/explicación



easy way:

just pick a random number from 1 to 100 (but this method can be cheated)  
write L=the number you picked on the variables paper

hard way:

uncheatable random number generator from 1 to 100

you need 2 players to play this game, the “player” and the “executor”

the executor does everything except where it is mentioned that the player should do something.

how to get a number from 0 to 50

Random\_Number\_0\_to\_50:

repeat until the result is not negative:

- roll first dice multiply times 10 then add the second roll of dice

- subtract 11

- the player should write down the results of both dice rolls and save them for later

- the executor should write down the hidden random number and keep it hidden until the game is over

- be sure to record every pair of rolls of the dice and every hidden number for later verification

how to get a number 0 to 100

RandomNumberA is Random\_Number\_0\_to\_50

RandomNumberB is Random\_Number\_0\_to\_50

if RandomNumberB is 0 then change RandomNumberB to 1

make Random\_number\_Zero\_to\_100 into RandomNumberA+RandomNumberB

write down L=Random\_number\_Zero\_to\_100 on the variables paper

after the game ends:

repeat for every pair of rolls of the dice:

repeat until the result is not negative:

- first roll of dice written down by player multiply times 10 then add the second roll of dice

- subtract 11

if the number is equal to the hidden random number then the executor did not cheat, otherwise he cheated

## m-programmer explanation/説明/explicación

manera fácil:

Sólo tienes que elegir un número aleatorio del 1 a 100 (pero puedes engañar a alguien usando este método)

Escriba L = el número que escogió en el papel de las variables

manera difícil:

Generador de números aleatorios del 1 a 100 que no es posible engañar

Usted necesita 2 jugadores para jugar este juego, el "jugador" y el "ejecutor"

El ejecutor hace todo excepto donde se menciona que el jugador debe hacer algo.

Número\_Aleatorio\_de\_0\_a\_50:

Repetir hasta que el resultado no sea negativo:

- rollear el primer dado multiplicar por 10 luego sume el resultado del segundo roll del dado

- substair 11

- el jugador debe escribir los resultados de ambos rolls de dados y guardarlos para más tarde

- el ejecutor debe anotar el número aleatorio oculto y mantenerlo oculto hasta que termine el juego

Asegúrese de registrar cada par de rolls de los dados y cada número oculto para verificación mas tarde

Cómo obtener un número de 0 a 100

RandomNumberA es Número\_Aleatorio\_de\_0\_a\_50

RandomNumberB es Número\_Aleatorio\_de\_0\_a\_50

Si RandomNumberB es 0, cambie RandomNumberB a 1

Haga que Número\_Aleatorio\_de\_Zero\_a\_100 sea RandomNumberA + RandomNumberB

Anote L = Número\_Aleatorio\_de\_Zero\_a\_100 en el papel de variables

Después de que el juego termine:

Repita para cada par de rolls de los dados:

Repetir hasta que el resultado no sea negativo:

- el primer roll de dados anotado por el jugador multiplíquelo por 10 luego sume el segundo roll del dado

- substair 11

Si el número es igual al número aleatorio oculto entonces el ejecutor no lo engañó, de lo contrario él lo engañó

## m-programmer explanation/説明/explicación

簡単な方法：

1から100までの乱数を選んでください（ただし、この方法は不正になる可能性があります）  
紙にL = 選択した数字を書く

難しい方法：

1から100までの乱数の選択の仕方。不正がありえない方法  
このゲームをプレイするには2人のプレイヤーが必要です。「プレイヤー」と「エグゼキューター」  
もし書いてなければ、エグゼキューターがするけど、プレイヤーが書いてる所だけプレイヤーがやります。

0から50までの乱数の計算方法

ランダムナンバー\_0\_から\_50：

結果がマイナスナンバーにならない限り繰り返す：

- 最初のサイコロを転がして結果X10にして、そして、もう一回サイコロを転がして前の結果と今の結果を足す。

- 11を引く

- プレイヤーは両方のサイコロロールの結果を書き留め、後のためにそれを保存する必要があります

実行者は、隠された乱数を書き留めて、ゲームが終了するまで隠しておいてください

- 後で確認できるように、サイコロのすべてのロールとすべての隠し数字を必ず記録してください

0から100までの乱数の計算方法

ランダムナンバー\_0\_から\_50をおこなって、結果はRandomNumberAです

ランダムナンバー\_0\_から\_50をおこなって、結果はRandomNumberBです

RandomNumberBが0の場合は、RandomNumberBを1に変更します。

RandomNumber\_Zero\_to\_100をRandomNumberA + RandomNumberBにする

紙にL = Random\_number\_Zero\_to\_100の中身を書く

ゲーム終了後：

サイコロのロールのペアごとに繰り返す：

結果がマイナスナンバーにならない限り繰り返す：

— 一つ目のプレイヤーのサイコロの数字X10にして、そして、二つ目のプレイヤーのサイコロの数字を足してください

— 11を引く

番号が隠された乱数と結果が同じ場合、実行者は不正をしなかった、そうでなければ不正をした

m-programmer  
explanation/説明/explicación

this is the piece of paper you write the output of the programs  
and the state of the variables on

これは出力と変数の状態を書くための紙です

Este es el papel para escribir la salida de datos y el estado de las  
variables

output/出力/salida:



variables/変数/variables:

X=

Y=

L=

K=

I=