


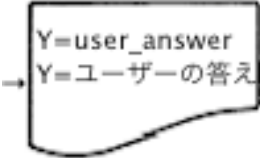




## explanation/説明/explicación



	<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          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          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。          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          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。          procedimiento: pon tarjetas bajo esta carta para crear un procedimiento, dale un nombre          piensa en los procedimientos como “zonas warp”</p>

## 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>

## 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>

## explanation/説明/explicación

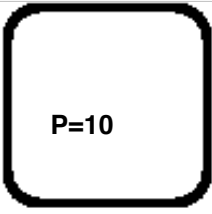
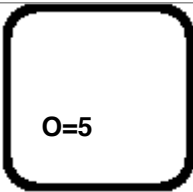
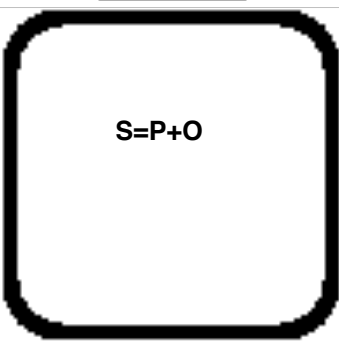
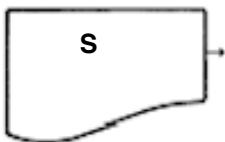
Variables are like buckets to keep your stuff in,, they can have letters or numbers that you write down, there are 5 pre-written variables in m-programmer X, Y, L, K and I. but you can write down other variable names if you need to. you do it using the process card. for example you could do:

変数はあなたのものを保管するバケツみたいなものです。文字や数字が中に書いてある。

すでに書いてある変数が五つありますX、 Y、 L、 K と I。でも、他の変数が必要であれば、書いてもいいです。例えば：


Las variables son como cubetas para guardar sus cosas, pueden tener letras o números que usted escribe

Abajo, hay 5 variables pre-escritas en m-programar X, Y, L, K e I. pero usted puede anotar Otros nombres de variables si es necesario. Lo hace usando la tarjeta de proceso. Por ejemplo usted podría hacer:

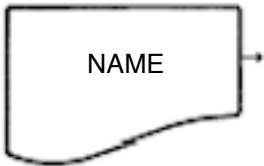
	<p><b>you would write P=10 in the variables section of the output paper</b>  <b>変数の紙にP=10を書きます</b></p> <p><b>Escriba P=10 en la sección de variables del papel de salida</b></p>
	<p>you would write O=5 in the variables section of the output paper  <b>変数の紙にO=5を書きます</b></p> <p><b>Escriba O=5 en la sección de variables del papel de salida</b></p>
	<p>P is 10 and O is 5  so you would calculate 10+5 which is 15  and write S=15 on the variables paper  Pは10です。Oは5です。</p> <p>ですから、10+5は15だから、変数の紙にS-15を書きます</p> <p>P es 10 y O es 5  Así que usted calcule 10 + 5 que es 15  Y escriba S = 15 en el papel de variables</p>
	<p>now you would write the value of S(which is 15) on the output section of the paper  Sの中身は15だから、出力の紙に15を書きます</p> <p>Ahora escriba el valor de S (que es 15) en la sección de salida del papel</p>

variable names are not limited to single letters, you could have a variable called NAME, so if you have:

変数名は一文字に限らないです。例えばNAMEっていう変数名も大丈夫です。

	<p>you would write NAME=Richard on the variables paper  <b>変数の紙にNAME=Richard を書きます</b></p> <p><b>Escriba NAME=Richard en el papel de variables</b></p>
---	--

## explanation/説明/explicación


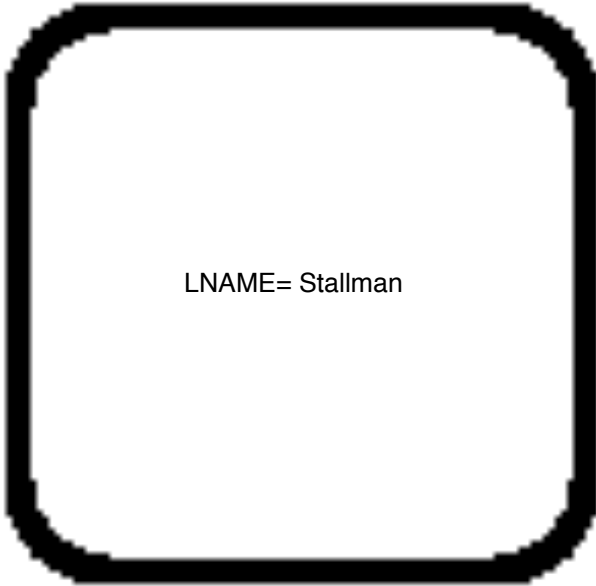
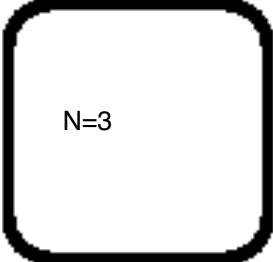
	<p>how you would write the value of NAME(which is Richard) on the output section of the paper NAMEの中身はRichardだから、出力の紙にRichardを書きます</p> <p>escribiría el valor de NAME (que es Richard) en el papel de salida</p>
---	--

concat



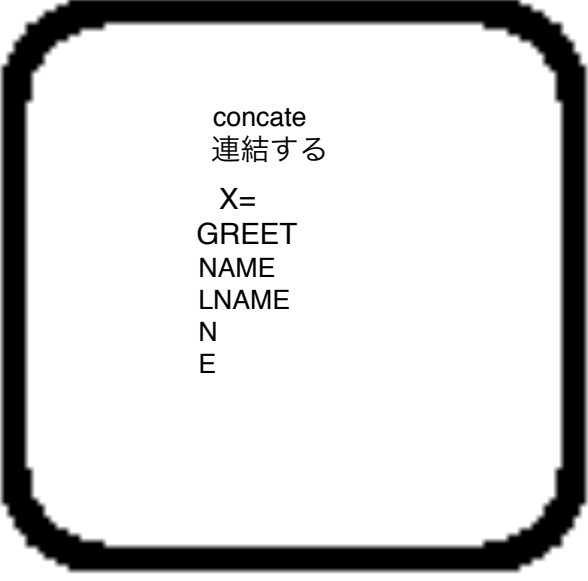
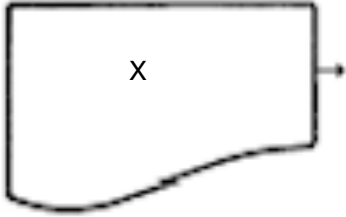
連結する (español:concatena)

concatenation is the operation of joining the contents of many variables together, for example:  
連結は変数の中身を一緒にする事です、例えば：

Concatenación es la operación de unir los contenidos de varias variables, por ejemplo:

	<p>you would write NAME=Richard on the variables paper 変数の紙に<b>NAME=Richard</b> を書きます</p> <p><b>Escriba NAME=Richard en el papel de variables</b></p>
	<p>you would write LNAME= Stallman on the variables paper(notice I wrote down a space before Stallman, this is important to notice because in programming even spaces are important, a mistake of even one letter will not be forgiven! 変数の紙に<b>LNAME= Stallman</b> を書きます</p> <p>(注意：Stallmanの前に空白を開けました。プログラミングの業界では空白も大事です 一文字の間違いも許されない！</p> <p><b>Usted escriba LNAME = Stallman en el papel de las variables (es importante escribir un espacio antes de Stallman, esto es muy importante porque en la programación incluso los espacios son importantes, ¡un error de solo una letra no será perdonado!</b></p>
	<p>you would write N=3 on the variables paper 変数の紙に<b>N=3</b>を書きます</p> <p><b>Escriba N=3 en el papel de variables</b></p>

## explanation/説明/explicación

	<p>you would write GREET= Welcome[space/空白] on the variables paper, we write this because we can't see spaces to the right of the last letter, but it is really the same as an empty space</p> <p><b>変数の紙にGREET= Welcome[space/空白] を書きます。[space/空白]はWelcomeの右の空白が見えないから、かわりにこう書きます。</b></p> <p><b>Escriba GREET = Bienvenido [space/空白] en el papel variables, escribimos esto porque no podemos ver espacios a la derecha de la última letra, pero es realmente lo mismo que un espacio vacío</b></p>
	<p>you would write E=! on the variables paper</p> <p><b>変数の紙にE=!を書きます</b></p> <p><b>Escriba E=! en el papel de variables</b></p>
	<p>after the X= variable in the variables sheet we would join all the contents of the variables so we would write down the following on the paper. remember to write a real space instead of [space/空白]</p> <p><b>X=Welcome Richard Stallman123!</b></p> <p>Xの変数名のあとに変数の中身が続けて書く、このように：X=Welcome Richard Stallman123!必ず [space/空白]の代わりに本物の空白を書いて下さい</p> <p>Después de la variable X = en la hoja de variables una todo el contenido de las variables para que escribimos lo siguiente en el papel. Recuerda escribir</p> <p>Un espacio real en lugar de [space/空白]</p> <p><b>X=Welcome Richard Stallman123!</b></p>
	<p>how you would write the value of X(which is Welcome Richard Stallman123!) on the output section of the paper</p> <p>Xの中身はWelcome Richard Stallman123!だから、出力の紙にWelcome Richard Stallman123!を書きます（日本語で「リチャードストールマン3ようこそ！」という意味です）</p> <p><b>Cómo escriba el valor de X (que es Welcome Richard Stallman123!) En el papel de salida</b></p>

## explanation/説明/explicación



random numbers m-programmer English

easy way:((you don't need anything, but, there is no way to prevent cheating):

method\_A\_: just choose a number from 0 to 9

method\_B\_: just choose a number from 0 to 127

method\_C\_: just choose a number from 0 to 100

method\_D\_: just choose a number from 1 to 10

method\_E\_: just choose a number from 1 to 100

write your result down on the variables paper L=result

difficult ways:

note: if you don't have dice, you can simulate a dice rolls with coins and a cup, to do it:

put 3 coins in a cup, then shaking the cup a lot, then drop them on the table, then lay them down in a line from left to right, start with 0, if coin #1 is heads, add 1 if coin #2 is heads, add 2 if coin #3 is heads, add 4 if the number is 0 or more than 6, repeat

method\_A\_: from 0 to 9 (needs dice and coins)

explanation/説明/explicación

method\_B\_: from 0 to 127 (binary version, only needs coins)

method\_C\_: from 0 to 100 (binary version1, the probability of 0 to 27 to come out will decrease, only needs coins)

choose whichever you want between the following two;

from 0 to 100 (binary version1, the probability of 0 to 27 to come out will decrease, only needs coins)

or

from 0 to 100 (binary version2(may take many tries),only needs coins)

method\_D\_: from 1 to 10 (decimal version1, needs dice and coins)

method\_E\_:

choose whichever you want between the following two;

from 1 to 100 (decimal version1, needs dice and coins)

or

from 1 to 100 (decimal version2, (6,8,9 and so on won't come out, needs dice, the executor cannot cheat))

write your result down on the variables paper L=result

from 1 to 10 (decimal version1, needs dice and coins)

roll the dice, if 6 comes out do it again.

then, toss a coin, if it comes out tails then add 5 to the result

from 0 to 9 (needs dice and coins)

from 1 to 10-1



## explanation/説明/explicación

from 1 to 100 (decimal version1, needs dice and coins)

the result of from 0 to 9 X 1 plus

the result of from 0 to 9 X 10 plus

the result of from 0 to 9 X 100

from 0 to 127 (binary version, only needs coins)

start with 0

put 7 coins in a cup, then shaking the cup a lot, then drop them on the table, then lay them down in a line from left to right

if coin #1 is heads, add 1

if coin #2 is heads, add 2

if coin #3 is heads, add 4

if coin #4 is heads, add 8

if coin #5 is heads, add 16

if coin #6 is heads, add 32

if coin #7 is heads, add 64

from 0 to 100 (binary version1, the probability of 0 to 27 to come out will decrease, only needs coins)

do from 0 to 127 and then if the result is more then 100 subtract 100

from 0 to 100 (binary version2(may take many tries))

do from 0 to 127 and then if the result is more then 100 repeat it.

## explanation/説明/explicación

from 1 to 100 (decimal version2, (6,8,9and so on won't come out, needs dice, the executor cannot cheat))

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:

explanation/説明/explicación

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

random numbers m-programmer Japanese

## explanation/説明/explicación

簡単な方法（（何も必要ない、ただし、この方法は不正になる可能性があります）  
：

方法\_\_A\_\_：0から9を考えて適当に選ぶ

方法\_\_B\_\_：0から127を考えて適当に選ぶ

方法\_\_C\_\_：0から100を考えて適当に選ぶ

方法\_\_D\_\_：1から10を考えて適当に選ぶ

方法\_\_E\_\_：1から100を考えて適当に選ぶ

変数の紙にL=結果を書く

難しい方法：

それと、申し訳ないですがサイコロが無い場合は「コインのサイコロシミュレーター」を使ってください

コインのサイコロシミュレーター：

三つのコインをコップに入れて、コップを強く混ぜて、テーブルの上に落として、  
コインを右から左に並べて下さい

最初は0

一番右のコインを表だったら、1を足す

二番右のコインを表だったら、2を足す

三番右のコインを表だったら、4を足す

方法\_\_A\_\_：0から9（サイコロとコイン必要）

explanation/説明/explicación

方法\_\_B\_\_：0から127（二進数版、コインしかいない）

方法\_\_C\_\_：

0から100（二進数版その1（0から27が出る確率が低くなる、コインしかいない）

もしくは

0から100（二進数版その2（何回もかかるかも、コインしかいない）

どちらでもやってください

方法\_\_D\_\_：1から10（十進数版その1、サイコロとコイン必要）

方法\_\_E\_\_：

1から100（十進数版その1、サイコロとコイン必要）

もしくは

1から100までの（十進数版その2（6,8,9とかが必ず出ない、サイコロがいる、不正がありえない方法

））

どちらでもやってください

変数の紙にL=結果を書く

1から10（十進数版その1、サイコロとコイン必要）

サイコロを降って、6が出たらやり直す。

それから、コイントース、表がでたら、結果に5を足す

変数の紙にL=結果を書く

0から9（サイコロとコイン必要）

## explanation/説明/explicación

1 から 1 0 - 1

1 から 1 0 0 (十進数版その1、サイコロとコイン必要)

0 から 9 の結果をかける 1 プラス

0 から 9 の結果をかける 1 0 プラス

0 から 9 の結果をかける 1 0 0

0 から 1 2 7 (二進数版、コインしかいない)

七つのコインをコップに入れて、コップを強く混ぜて、テーブルの上に落として、  
コインを右から左に並べて下さい

最初は 0

一番右のコインを表だったら、1 を足す

二番右のコインを表だったら、2 を足す

三番右のコインを表だったら、4 を足す

四番右のコインを表だったら、8 を足す

五番右のコインを表だったら、1 6 を足す

六番右のコインを表だったら、3 2 を足す

七番右のコインを表だったら、6 4 を足す

0 から 1 0 0 (二進数版その1 (0 から 2 7 が出る確率が低くなる))

0 から 1 2 7 をやってもし結果が 1 0 0 より大きいら数字が出たら 1 0 0 を引く

## explanation/説明/explicación

0から100（二進数版その2（何回もかかるかも））

0から127をやってもし結果が100より大きい数字が出たら、最初からやり直し

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（十進数版その2（6,8,9が必ず出ない、サイコロがいる））

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

## explanation/説明/explicación

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

変数の紙に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：

ー 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

ー 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



## explanation/説明/explicación

random numbers m-programmer Spanish

Manera fácil: ((no necesitas nada, pero, no hay manera de prevenir que lo engañen):

Method\_A\_: solo elige un número de 0 a 9

Method\_B\_: solo elige un número de 0 a 127

Method\_C\_: solo elige un número de 0 a 100

Method\_D\_: solo elige un número de 1 a 10

Method\_E\_: solo elige un número de 1 a 100

Escriba su resultado en las variables papel L = resultado

Maneras difíciles:

Nota: si no tiene dados, puedes simular un dado rodando con monedas y una taza, para hacerlo:

Ponga 3 monedas en un vaso, luego sacudir el vaso muy fuerte, después tiremos en la mesa, luego coloquelos en una línea de izquierda a derecha, comenzando con 0, si la moneda # 1 es cabezas, agregar 1 si la moneda # 2 es cabezas, agregue 2 si la moneda # 3 es cabezas, agregue 4 si el número es 0 o más de 6, repita

Method\_A\_: de 0 a 9 (necesita dados y monedas)

Method\_B\_: de 0 a 127 (versión binaria, solo necesita monedas)

Method\_C\_: de 0 a 100 (versión binaria1, la probabilidad para que 0 a 27 salga disminuirá, solo necesita monedas)

Elija lo que quiera entre los dos siguientes;

## explanation/説明/explicación

De 0 a 100 (versión binaria1, la probabilidad para ue 0 a 27 salga disminuirá, sólo necesita monedas)

o

De 0 a 100 (versión binaria2 (puede tomar muchos intentos), sólo necesita monedas)

Method\_D\_: de 1 a 10 (decimal version1, necesita dados y monedas)

Method\_E\_:

Elija lo que quiera entre los dos siguientes;

De 1 a 100 (versión decimal1, necesita dados y monedas)

o

De 1 a 100 (versión decimal2, (6,8,9... no saldrá, necesita dados, el ejecutor no puede engañar))

Escriba su resultado en las variables papel L = resultado

De 1 a 10 (versión decimal1, necesita dados y monedas)

Rodar los dados, si 6 sale hacerlo de nuevo.

Entonces, tirar una moneda, si sale las colas añadir 5 al resultado

De 0 a 9 (necesita dados y monedas)

De 1 a 10-1

De 1 a 100 (versión decimal1, necesita dados y monedas)

El resultado de 0 a 9 X 1 más

El resultado de 0 a 9 X 10 más

## explanation/説明/explicación

El resultado de 0 a 9 X 100

De 0 a 127 (versión binaria, sólo necesita monedas)

Empezar con 0

Poner 7 monedas en un vaso, luego sacudir vaso muy fuerte, luego déjelos en la mesa, luego coloquemos en una línea de izquierda a derecha

Si la moneda # 1 es cabezas, sume 1

Si la moneda # 2 es cabezas, sume 2

Si la moneda # 3 es cabezas, sume 4

Si la moneda # 4 es cabezas, sume 8

Si la moneda # 5 es cabezas, sume 16

Si la moneda # 6 es cabezas, sume 32

Si la moneda # 7 es cabezas, sume 64

De 0 a 100 (versión binaria1, la probabilidad para que salga 0 a 27 disminuirá, sólo necesita monedas)

Haga de 0 a 127 y luego si el resultado es más que 100 restar 100

De 0 a 100 (versión binaria2 (puede tomar muchos intentos))

Haga de 0 a 127 y luego si el resultado es más de 100 repítalo.

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.

## explanation/説明/explicación

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 multiplique lo por 10 luego sume el segundo roll del dado

- substair 11

explanation/説明/explicación

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

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=