
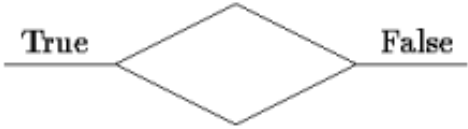

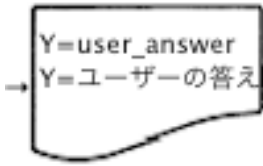









output/出力:

vriables/変数:

X=
Y=
L=
K=
I=

	<p>process: do anything that 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 processo: haz cualquier cosa que diga esta tarjeta</p>
	<p>conditional: if true do the left if false do the right コンディショナル：もし本当なら左、違うなら右 condicional: si la condición es verdad ir a la izquierda si no ir a la derecha</p>
	<p>output: write on the output paper string or value of variable. 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 a la 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 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。 procedimiento: pon tarjetas bajo esta carta para crear un procedimiento, dale un nombre</p>

	<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</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</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>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>move your turtle forward one slot on the grid</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>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>
	<p>turn your turtle 90 degrees to the left</p> <p>自分の亀を左に90度回転させる</p> <p>dale vuelta a tu tortuga a la derecha 90 grados</p>
	<p>put down a black dot under your turtle</p> <p>自分の亀の下に●を置く</p> <p>pon un punto negro debajo de tu tortuga</p>

RND
乱数

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

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

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