

MyFirstPrograming

15JN1-G02 小野垣・大内・張

運用マニュアル ver1.0

作成者: 大内夢羽希 小野垣界智

完成日: 2017.02.14

1. システム概要

本システム「MyFirstPrograming」(以下MFPと呼ぶ)は、オープンキャンパスの体験授業、プログラミング教室などで使えるプログラミング学習用ツールである。

- 対応ブラウザ: GoogleChrome

2. 使用手順

授業前準備

1. 初回使用時、アカウントが未作成のため新規作成ボタンを押して、アカウントを作成する。
2. アカウント新規登録画面で以下の項目を入力する

- 団体ID : 団体のID 例 JecJn
- 団体名 : 団体の名前 例 日本電子専門学校情報処理科
- 教師用ID : 教師用(管理者)アカウントのID 例 wada
- 教師用パスワード : 教師用アカウントのパスワード
- 教師用パスワード再入力 : パスワード再度入力
- 生徒用ID : 生徒用アカウントのID 例 jn732
- 生徒用パスワード : 生徒用アカウントのパスワード
- 生徒用パスワード再入力 : パスワード再度入力

教師用アカウント、生徒用アカウント共に後で追加することができるが、最初に1つずつ登録する。

すでに存在する団体IDは登録できない。

[登録]ボタン押下アカウントが登録され、でログイン画面にもどる。

3. 以下の項目を入力し、ログインする。
 - 団体ID
 - ユーザID : 教師用ID or 生徒用ID

- パスワード

生徒用でログインする場合、生徒用ログイン画面に推移し、番号を入れることでログインする。

- 番号 : 半角英数字で任意の文字列を入力 例: PCに割り振られている番号 PC10 など

ログインすることで、メイン画面へ推移する。

4. はじめは問題がないので、ステージ作成をする

i. 教師用アカウントでログインする

ii. 右上の[ステージ作成]ボタンを押下すると、マップ作成画面に推移する。

iii. マップを作成する

- はじめに、[tab1],[tab2]タブでタイルを設置していき、見た目を決める。
- 次に、[判定]タブを選択し、当たり判定を設定する。
- 次にスタート地点を決定する。
 - X・Y: スタート地点の座標
左上が(0,0)、右下が(15,15)
 - 向き: スタート時のプレイヤーの向き
0:上, 1:右, 2:下, 3:左
- ゴール地点を設定する。
- できたら、[次へ]ボタンを押下する。

iv. 模範解答を作成する

- 上のテキストボックスにステージ名を入力
 - 全角文字10文字以上は入力できない
- ステージの区分を選択する
 - 順次・判断・繰返し・応用 から選択
- 模範解答を作成
 - ゴールにたどり着かないと作成完了しない
- ゴールすると、確認アラートが表示される。
- よければOKを選択する。
- 登録が完了すると、メイン画面に戻る。

v. 実際に授業などで使用する前に、順次・判断・繰返し・応用それぞれ1つ以上ずつステージを作成する。

授業での使用手順

1. 生徒が使うPCを生徒用ログイン画面が開いているよう設定する。

- 団体ID,パスワードなど、生徒に必要な情報を公開しないため

2. 教師は教師用アカウントでログインする。
3. 生徒はあらかじめ指示された番号を入力し、ログインする。
4. 教師はメイン画面右上の[進捗管理]ボタンを押下し、進捗管理画面を開く。
5. 進捗管理画面で使用する生徒IDを指定する。
6. ログインしている生徒のステージクリア数と現在開いているステージを見ることができる
 - 詰まっている人にアドバイスをしやすい。
7. 生徒はブロックで問題を解く
 - ブロックが簡単な生徒はコード(JavaScript)を書くこともできる。
 - 特殊な関数

```
//Turtle
forward(); //前に進む
back(); //後ろに戻る
turnRight(); //右を向く
turnLeft(); //左を向く

detect(); //前にブロックがあるか(ある場合:true)
isGoal(); //ゴールにたどりついたか(ゴールにいるなら:true)

//Text
print(表示); //左下のテキストエリアに引数を表示する
```

アカウント、ステージの設定

1. 教師用アカウントでログインし、右上の[設定変更]ボタンを押下
2. 教師用アカウント設定・生徒用アカウント設定・ステージ設定でそれぞれ設定する。
 - アカウントの新規作成・パスワード変更・削除
 - ステージの並び替え・削除