



# 社会と情報 プログラミング超入門④

## ここからの流れ

- 課題①：作品例のうちいずれか1つを再現する  
（近いほど評価が高くなる）  
→セーブスロット1に保存する
- 課題②：課題①をベースにアレンジを加える  
（あるいは完全オリジナルの作品でも良い）  
→セーブスロット2に保存する

# 未紹介の機能

- 作品例の中には未紹介の機能を使うものもある
  - 四角形の描画
  - 直線の描画
  - 細かい色の設定
- 必要に応じて資料(シミュレータ機能集)を確認する

# 作品制作

- 作品例それぞれのヒントを丁寧に読む
- 周りと積極的に相談しながら進める
- それでも分からないことがあれば先生に確認する