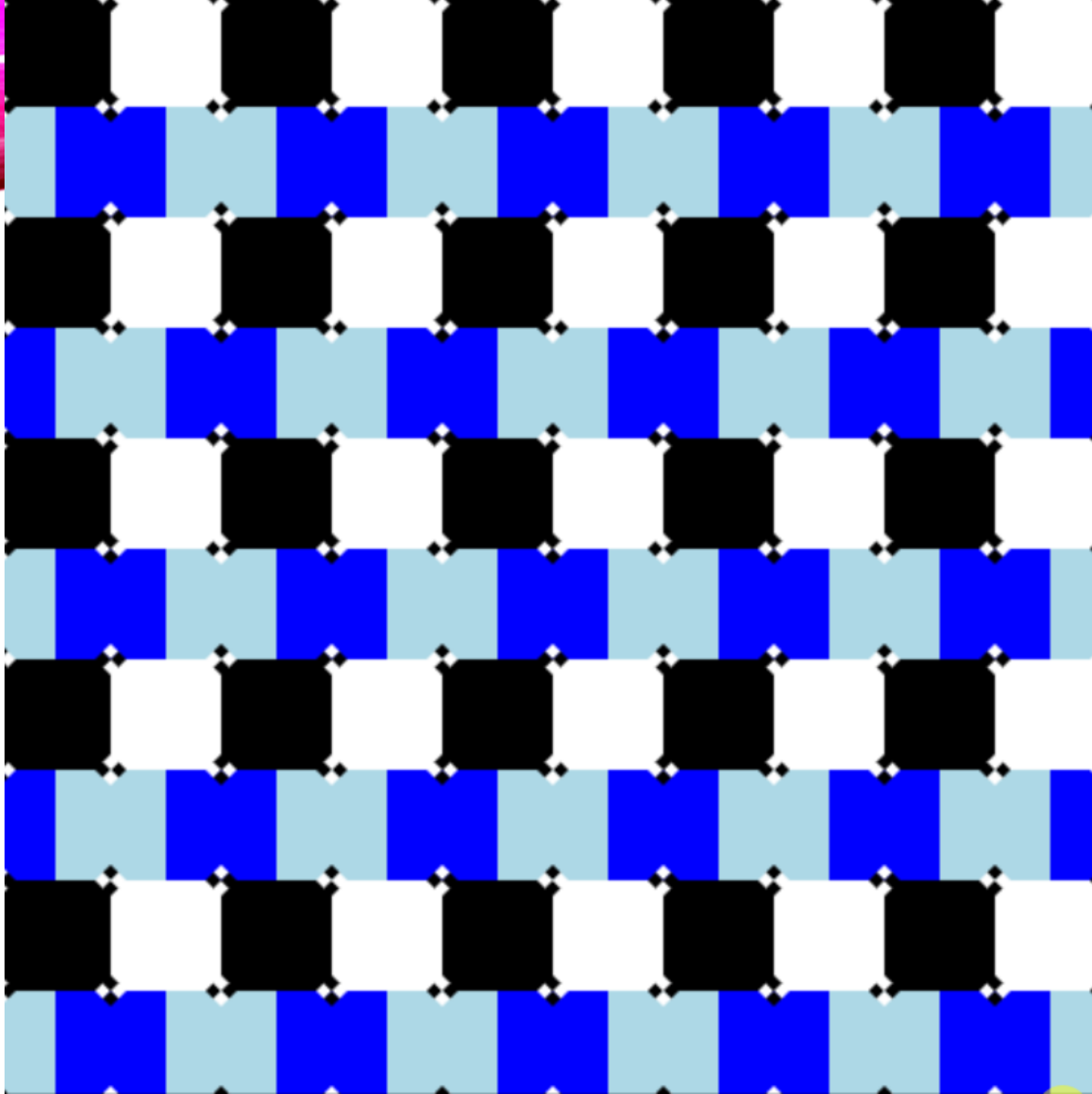


# 錯視プログラミング①



「錯視」

# プログラミングの3要素

## 順次(順接)

- ・ Aをしたら次にBをする

## 分岐

- ・ もし〇〇ならAをする(そうでなければBをする)


## 反復(繰り返し、ループ)

- ・ 〇〇である限りずっとAを繰り返す

すべてこの3つで  
表現できる

# プログラミングの原則

- プログラムは「書いた順番に」実行される



```
verticalLines("black", "white", 50)  
horizontalLines("lightblue", "blue", 50, 50)  
intersectionPoints("black", "white", 50, 50, 10)
```

# 順番の大切さ

