アルゴリズムってなんだろう?

CoderDojo神山 本橋大輔

できるようになること

- アルゴリズムで考えられるようになる
- アルゴリズムで迷路を作れるようになる
- アルゴリズムで迷路の近道を見つけられる
- (おまけ)最新のアルゴリズムで遊んでみる

アルゴリズムってなんだろう?

- 大きい? 小さい? ビッグ オア スモールで遊んでみよう
 - https://scratch.mit.edu/projects/754751496/

二分探索(にぶんたんさく)アルゴリズム

- 1~10の数字を探したいとき
 - ∘5?->大きい? 小さい?
 - 😕 大きいなら、6~10のどれかになるな
 - 。8? -> 大きい? 小さい?
 - 😗 小さいなら、6か7のどちらかだ!
 - 7?
 - 😜 正解!

総当り(そうあたり)アルゴリズム

- 1~10の数字を探したいとき
 - o 👺 1?
 - 。 👺 2 ?
 - 。 👺 3 ?
 - 。 👺 4 ?
 - 。 👺 5 ?
 - 😜 6! 正解!
- ブルートフォース(ちからまかせ)アルゴリズムとも言います

ブルート

コンピューターは繰り返しが得意

- 1秒間に 100京回 の計算ができる世界一のスーパーコンピューター
- 1秒間に 7000億回 の計算ができる僕のパソコン
- 1秒間に....人間は
 - ∘ ソロバンだと、5回 くらい行けるかな?
- 一, 十, 百, 千, 万, 億, 兆, 京, 垓 ...

コンピューターは「そうあたり」もわりと得意

小さな計算をたくさん繰り返すことがとっても得意

アルゴリズムで迷路も作れる

- https://scratch.mit.edu/projects/7 50288059
- 方眼紙をご用意ください

方眼紙に枠を引きます

まずはタテ11マス、ヨコ11マスでやってみましょう

ひとつおきに塗りつぶして柱を作ります



柱から、棒を倒そう

- 左下の塗りつぶし(柱)の周囲に数字を書き込んで
- サイコロを振ります
 - 1~4が出たら、数字のマスを塗りつぶす
 - ∘ 5,6が出たらもう一度







2行目の柱から棒を倒そう

- 柱の、左、上、右に数字を2つずつ書き込む
- サイコロを振ります
 - 1~6が出たら、数字のマスを塗りつぶす



最後まで棒を倒せたら

スタートとゴールを書き込んで出来上がり!



どんな迷路ができましたか?

ほかのひとの迷路とくらべてみよう

アルゴリズムで近道を見つけよう











おまけ





