

# マイクラフトで プログラミング

第24回 さいくつプログラムランダムタイプを作ろう

# 目標

- さいくつプログラムランダムタイプを作る

# 世界の断面図



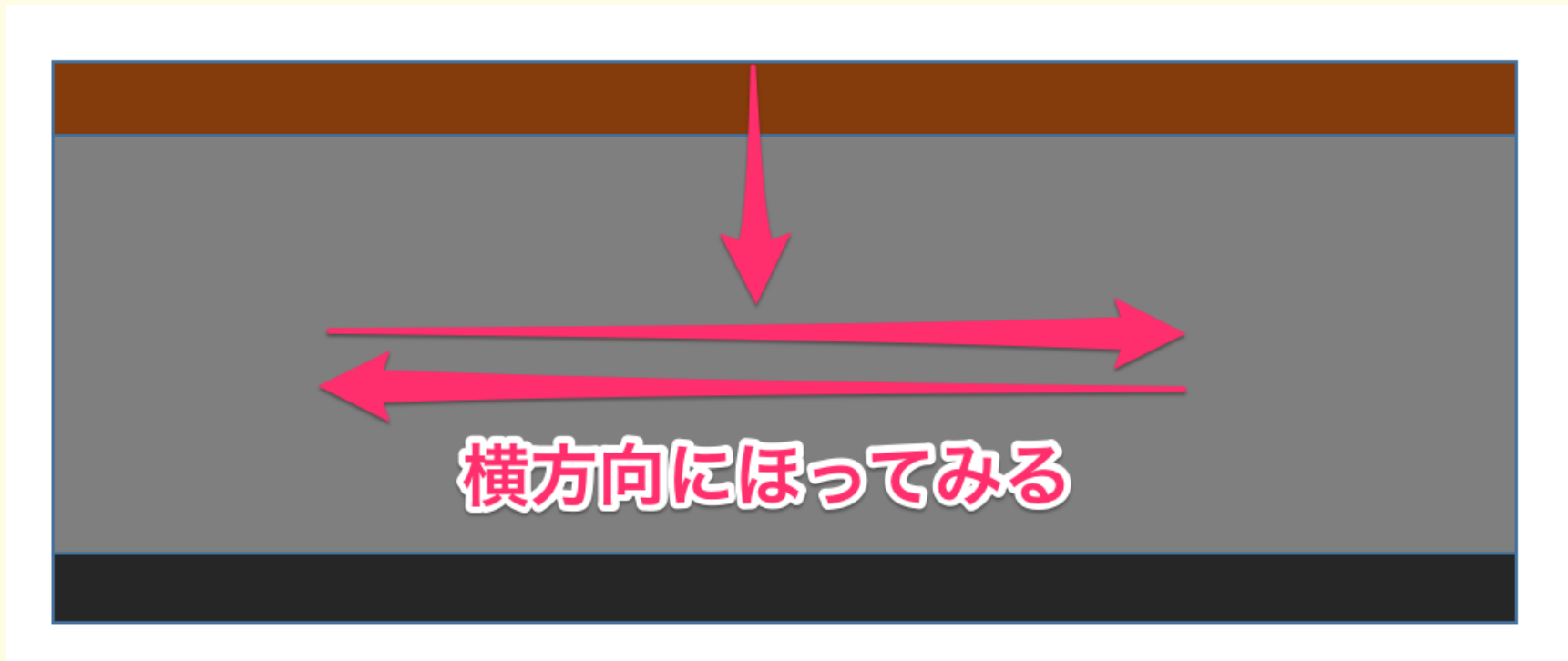
マインクラフトの世界の断面をおおまかに  
表すとこんな感じです

# 今までのさいくつプログラム



今までのさいくつプログラムは下に  
まっすぐほって戻ってくるタイプだった

# 今日作るさいくつプログラム



ある程度の深さにまでほったら  
横方向にランダムにほるタイプ

# 課題1 1から4の乱数を表示しよう

```
> 24-1
```

```
3
```

```
> 24-1
```

```
1
```

```
> 24-1
```

```
4
```

```
>
```

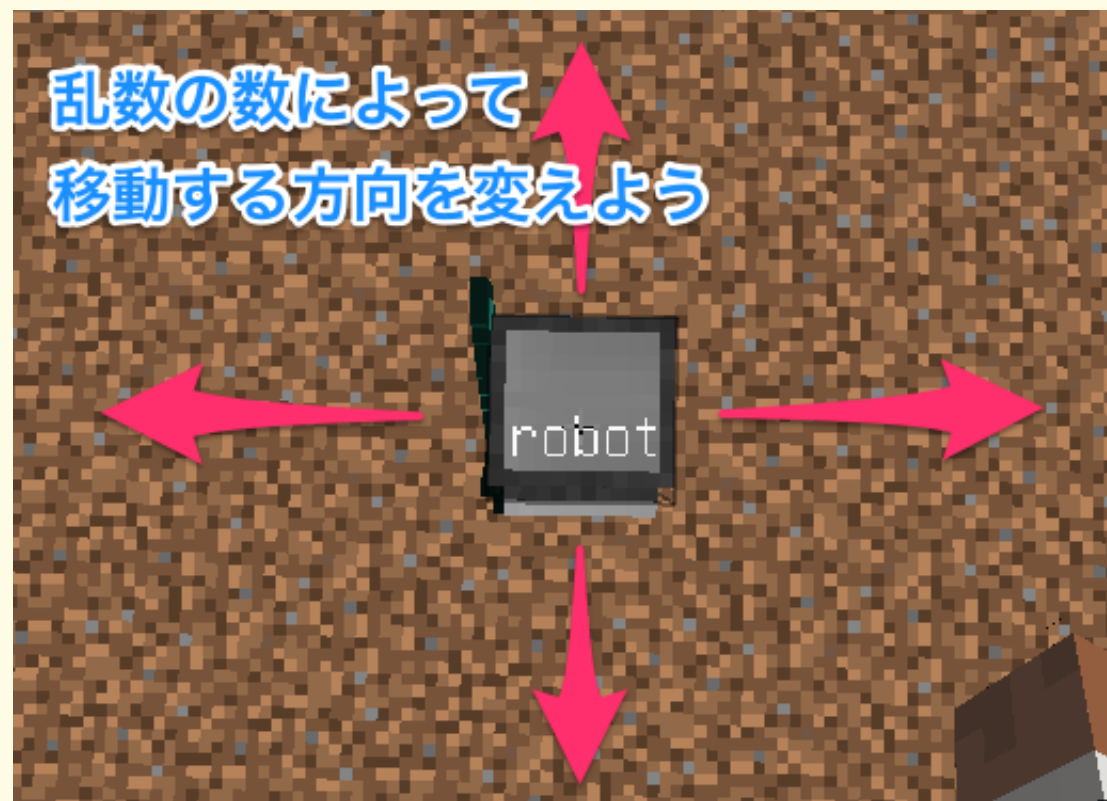
実行するたびに

1~4の数字がランダムに

表示されればOK

math.random命令を使って1から4までの  
乱数を表示しよう

## 課題2 ランダムに動こう



課題1を改良して前後左右にランダムに  
10回動くようにしてみよう

# 動きまわるタートル



これでランダムに動き回るタートルができた

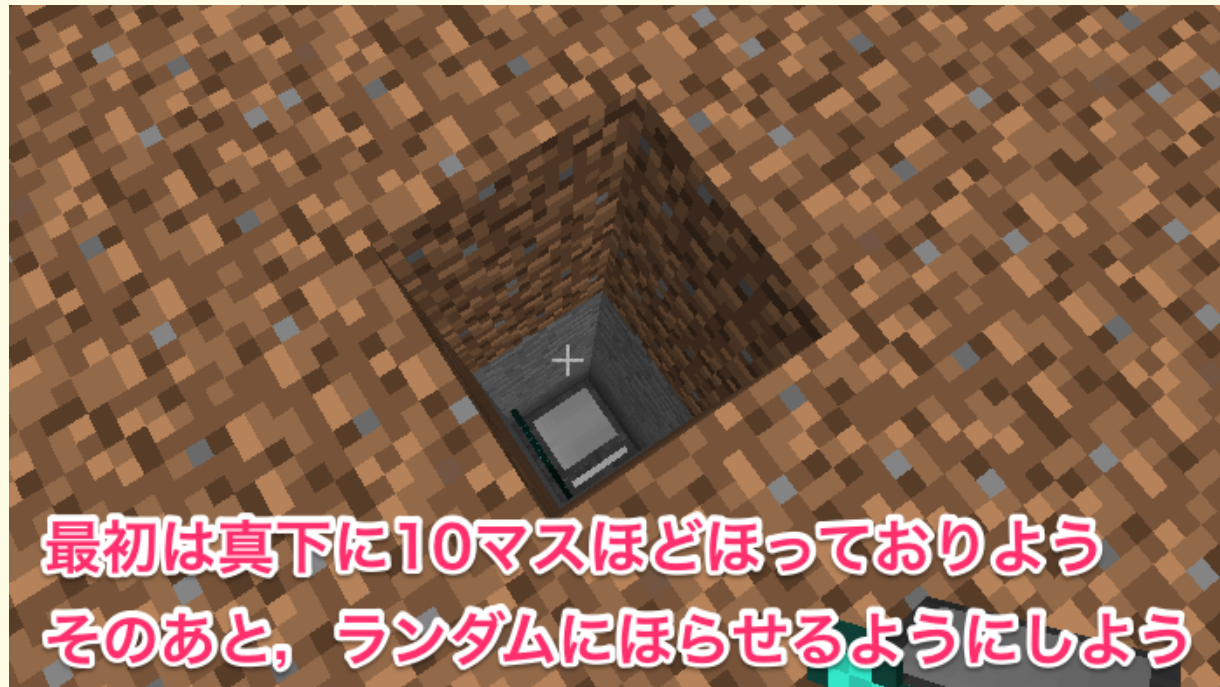


# 課題3 ブロックをほる動作を加えよう



課題2に動く直前に目の前の  
ブロックをほる動作を加えて改良しよう

# 課題4 さいくつプログラムにしよう!



さいくつプログラムに実際に組みこんでみよう

# 比べてみよう



回転直下ぼりのさいくつプログラムと  
どっちのほうがいい結果がでるかな？