マインクラフトでプログラミング

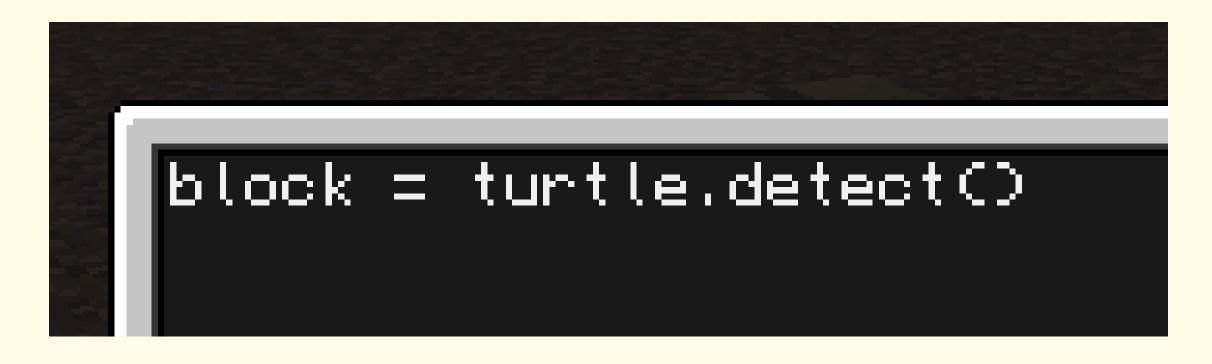
4週 第2回 ブロックやスロットを調べよう

目標

タートルの目の前にあるブロックが 何かを調べてしゃべらせよう!

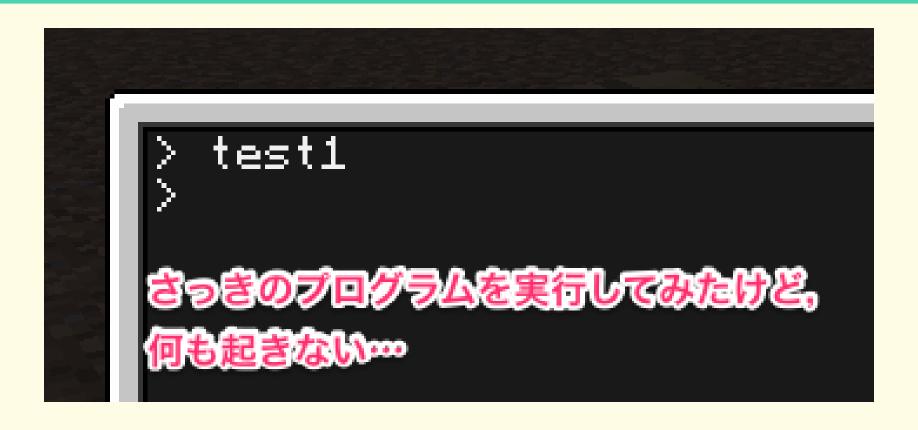
スロットのアイテムを調べよう

目の前にブロックがあるかを調べる



turtle. detect命令でタートルの目の前に ブロックがあるかを調べることができるよ

しゃべらせよう!



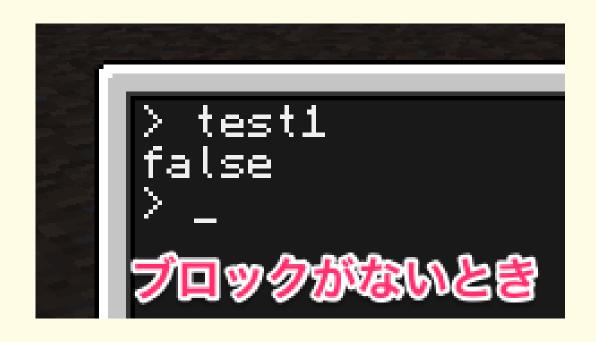
でも、turtle.detect命令だけでは何も起きない print命令で変数の中身をしゃべってもらおう!

しゃべらせずに turtle. detect命令を動かしてみよう

課題1のturtle. detect命令を 変数に入れてしゃべらせてみよう!

true と false





目の前にブロックがあるとtrue(トゥルー) ブロックがないとfalse(フォルス)としゃべる

true false

trueはyesやはいという意味 falseはnoやいいえという意味

trueとfalseも変数に入る

```
a = true
b = false
print("a = " ... a)
print("b = " ... b)
変数aにtrueを入れて
変数bにfalseを入れた
```

```
> test2
a = true
b = false
>
変数の中にfalseとtrueが
ちゃんと入ってる。
```

trueとfalseも変数に入れることができるよ 今はあまり使わないけど覚えておこう!

スロットを調べる



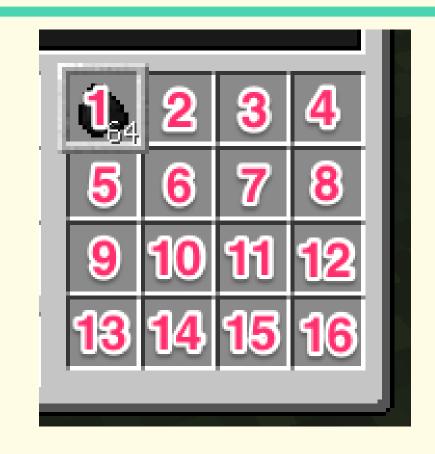
turtle. getSelectedSlot命令で 今選ばれているスロットを調べることができる

変数に入れよう



turtle.getSelectedSlot命令も変数に入れないと意味のない命令だよ

番号は1から16まで



スロットは1から16までしかないから 教えてくれる数も1から16しかないよ

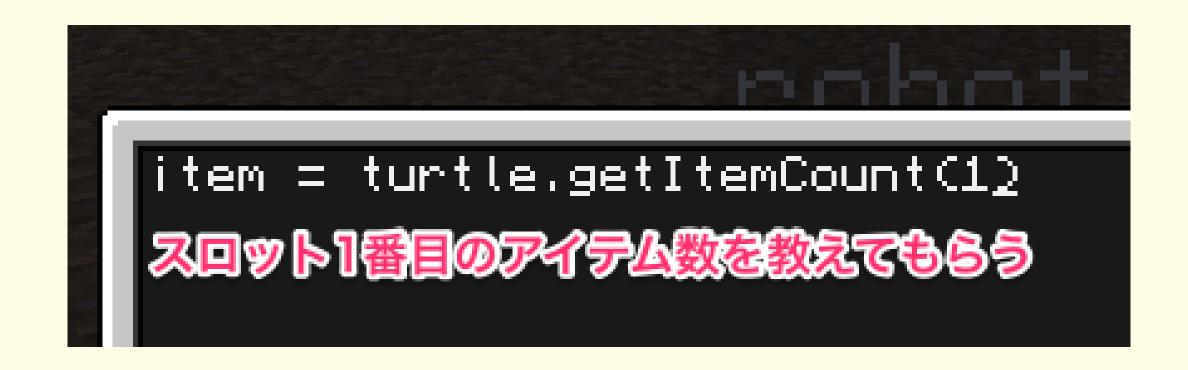
今選ばれているスロットをしゃべらせよう

アイテム数を調べる

```
item = turtle.getItemCount(1)
スロット1番目のアイテム数を数えてもらう
```

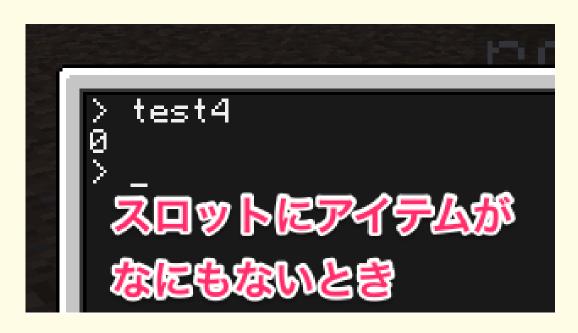
turtle.getItemCount(〈スロット番号〉)命令で スロットのアイテム数を調べることができる

変数に入れよう



turtle.getItemCount命令も 変数に入れないと意味のない命令だよ

持っていない時は



アイテムを持っていないときは 0と教えてくれるよ

スロット10番目のアイテム数をしゃべらせよう!

turtle.getItemCount命令 turtle.getSelectedSlot命令 の2つの命令を組み合わせて、 今選んでいるスロットの アイテム数をしゃべらせよう!