

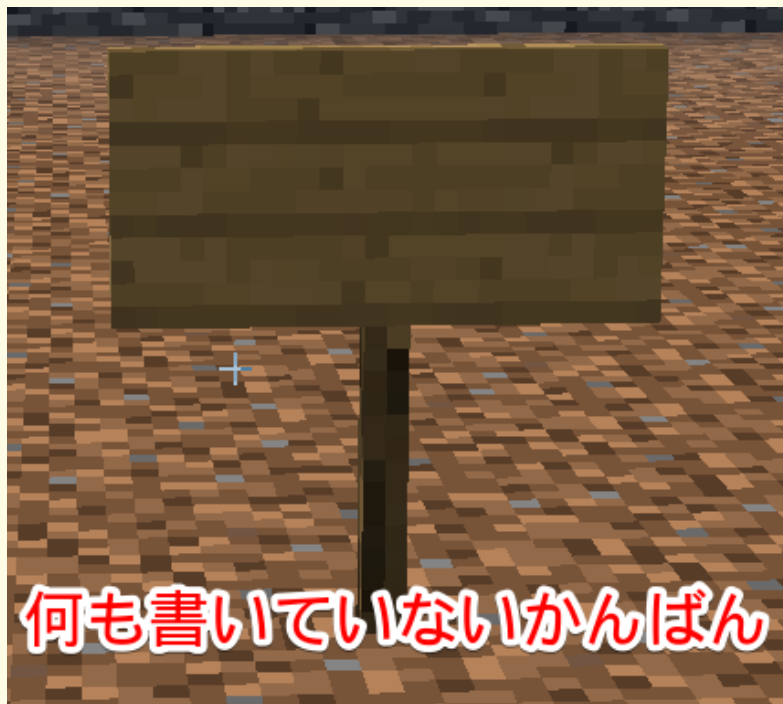
# マインクラフトで プログラミング

4週 第3回 かんばんを立てよう

# 目標

- タートルにかんばんを立てさせよう

# かんばん



マインクラフトの世界にはかんばんがあるよ  
注意を書いたり， 場所に名前をつけたり

# 自分でたてる



自分で立てると立てた時に  
かんばんに文字をかけるよ

# 課題1



かんばんを取ってきて，立ててみよう  
すきな文字を書き込もう

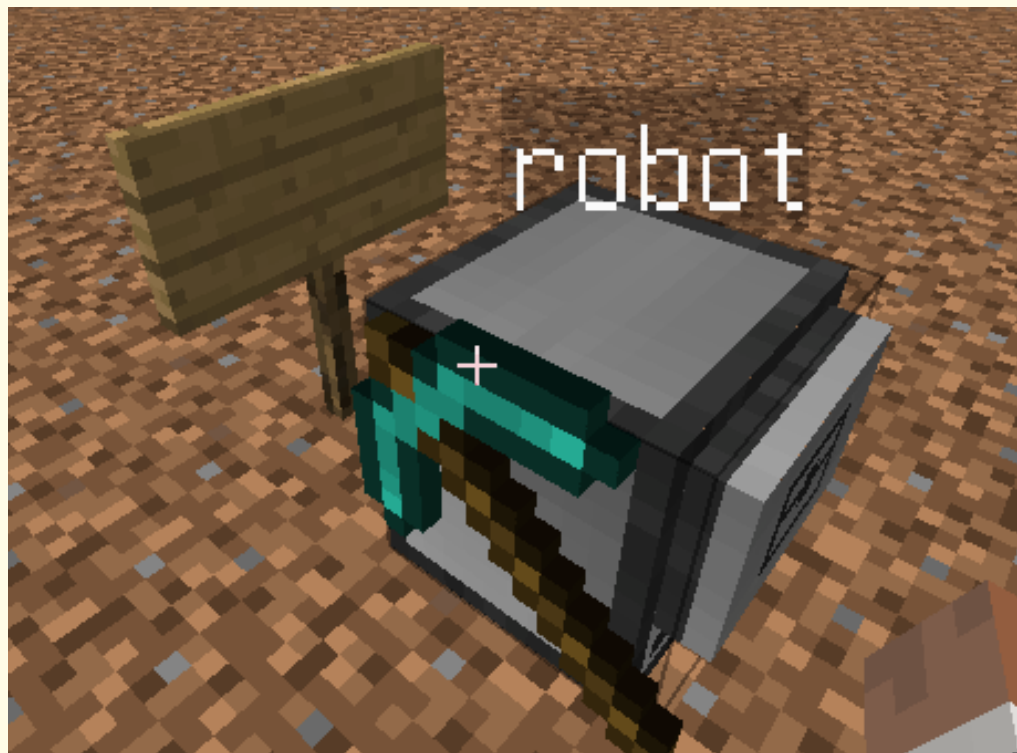
# ブロックをおく命令

```
turtle.place()
```



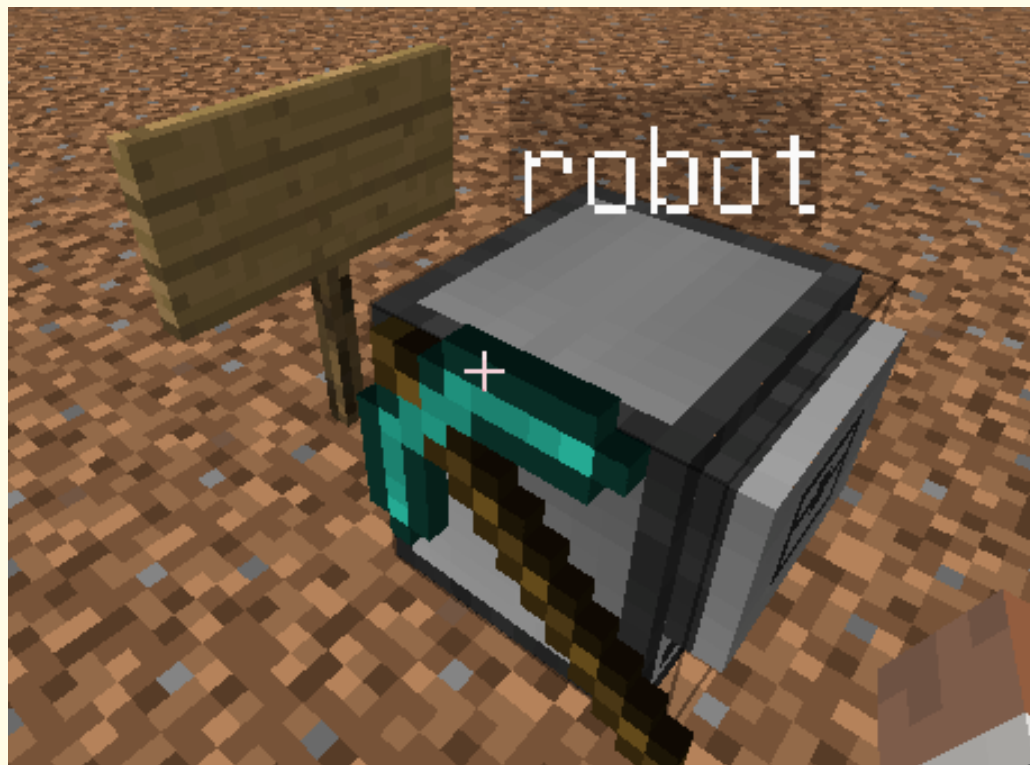
turtle.place命令でタートルの目の前に  
ブロックを置くことが出来たね

# タートルにかんばんを立てさせる



`turtle.place`命令を使えば、ブロックを置くだけでなく、かんばんをたてることもできる

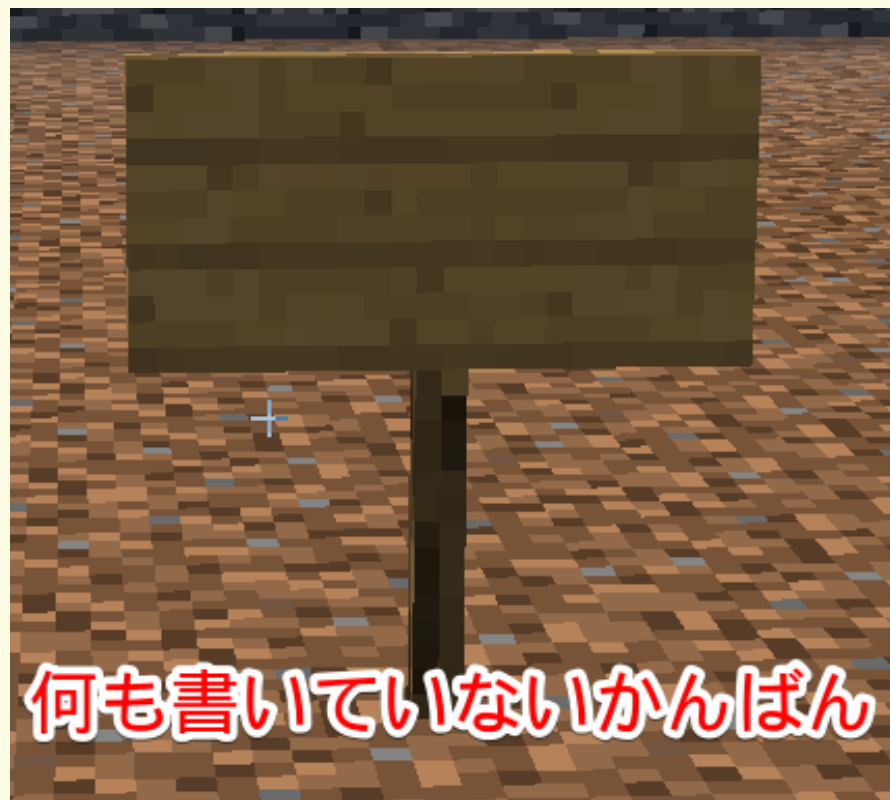
## 課題2



`turtle.place`命令で  
タートルの目の前にかんばんを立てよう



# 何も書かれていないかんばん



かんばんをたてたけど何も書かれていない…  
かんばんに何か書きたい

# かんばんに文字を書いて立てる

```
turtle.place("MINECRAFT")
```



`turtle.place(書きたい文字)`で  
かんばんに文字を書いて立ててくれる

# 課題3

```
turtle.place("MINECRAFT")
```

`turtle.place`命令で  
ohayoと書かれたかんばんを立てよう

# 変数の中身をかんばんに書く

MINECRAFTという文字の入っている変数a

```
a = "MINECRAFT"  
turtle.place(a)_
```

変数aの中身をかんばんに書いて立てる

print命令と同じように  
変数の中身を書くこともできる!

# 課題4



タートルの残りねん料をかんばんに書こう  
かんばんに書くのはねん料の数字だけでOK

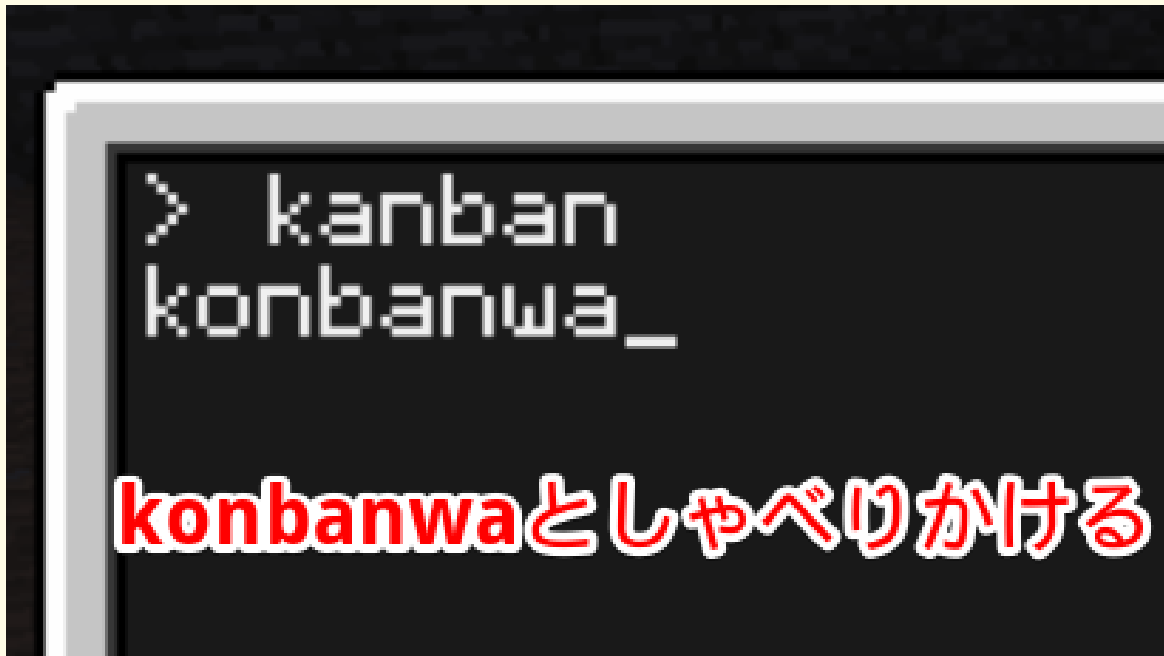
## 課題4の注意

```
suji = turtle.getFuelLevel()  
moji = tostring(suji)
```

**tostring命令を使って  
数字を文字に変かんしよう**

かんばんには**文字**しかかけない  
数字を書くときは**tostring命令**で合わせて使おう！

# 課題5



タートルにしゃべりかけた言葉を  
かんばんに書いてもらって立てよう!

# どんなことに使える？



例えば、どうくつをほっていてねん料が  
少なくなったら、かんばんを立ててお知らせする