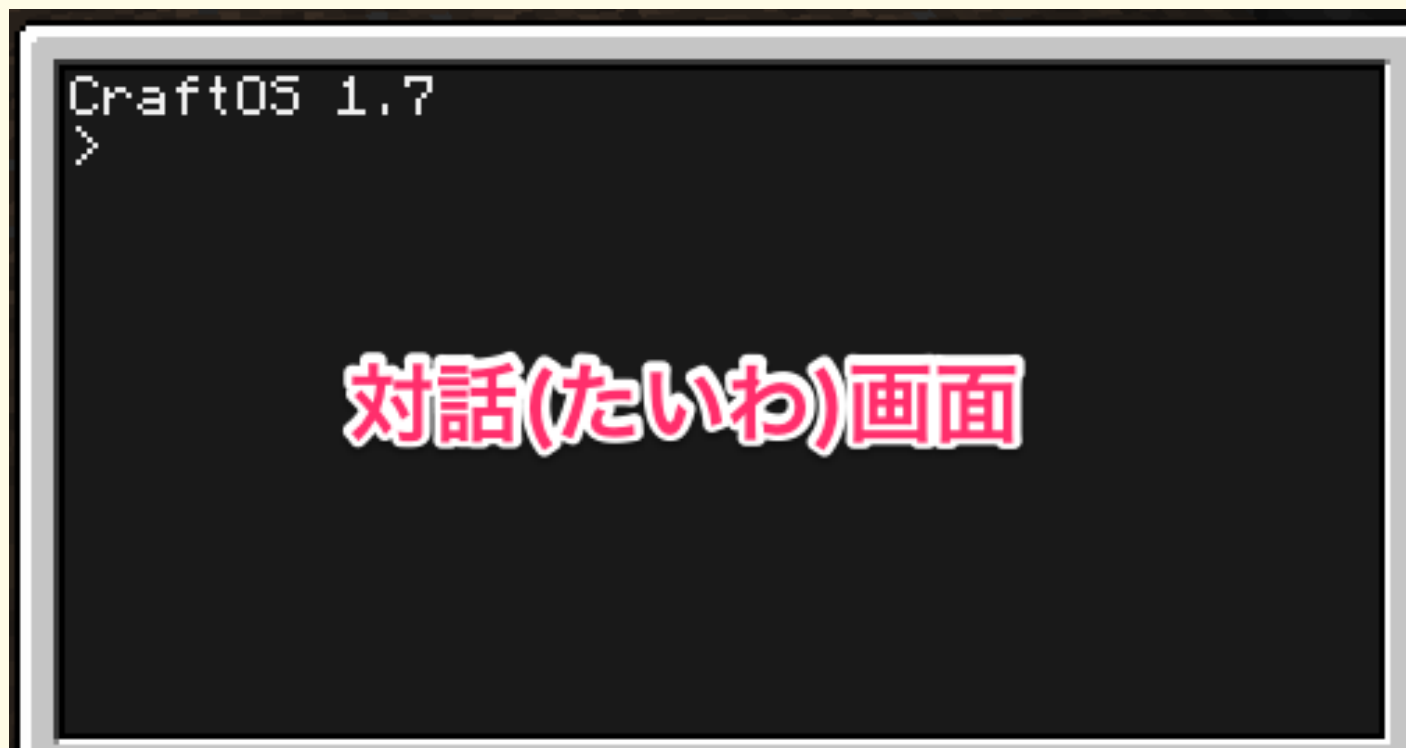


マイクラフトで プログラミング

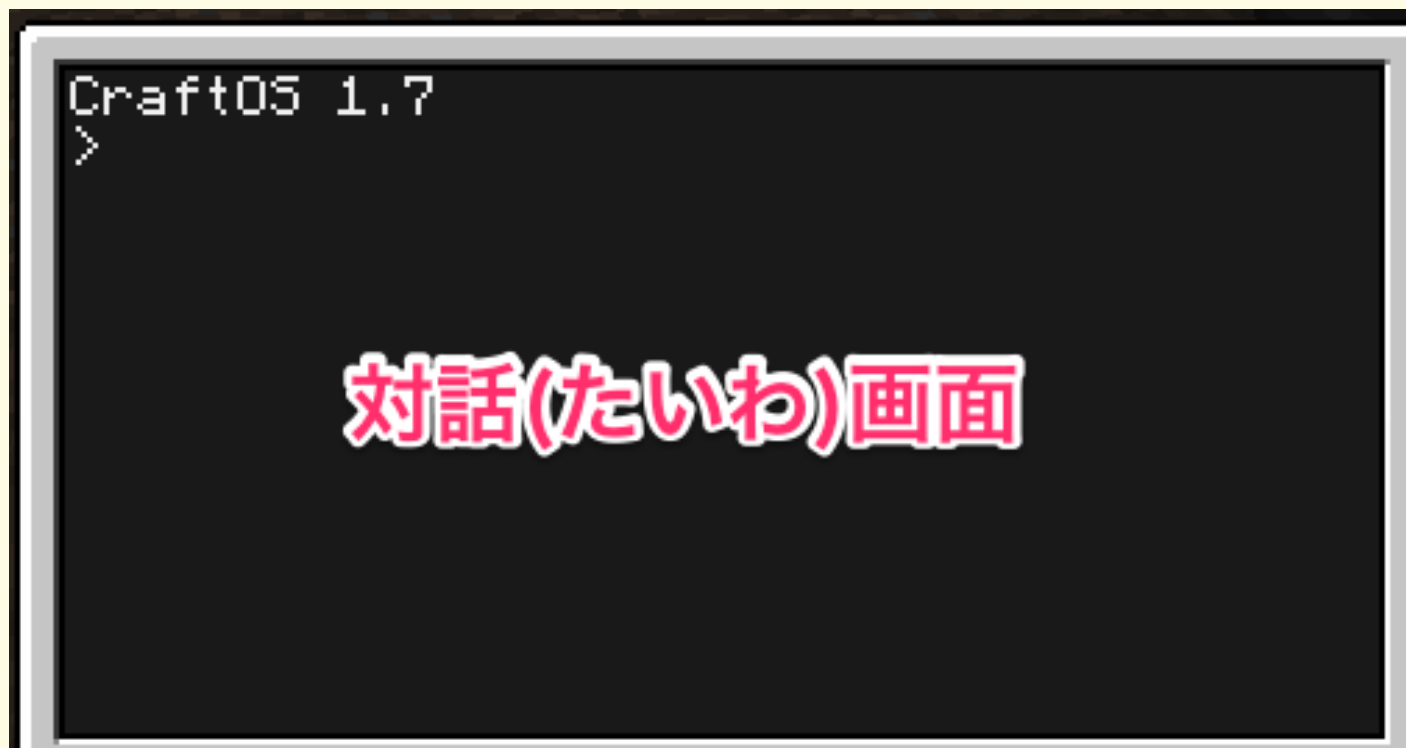
第3回 タートルに話を聞いてもらう

対話(たいわ)画面



ここでエディタ画面を呼び出したり
プログラムを実行したね

タートルとお話をする



今日はこの対話画面で
タートルに話しかけてみるよ

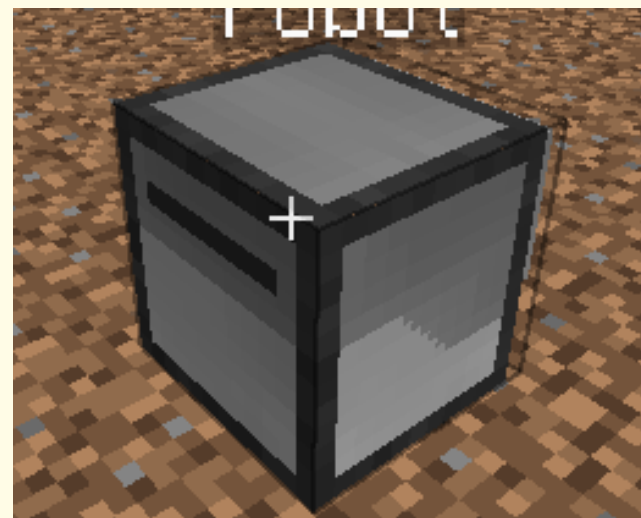
目標

- スロット番号を聞いて選んでもらおう！

タートルに話を聞いてもらう



こんにちは!



タートルに話を聞いてもらう

```
kaiwa = io.read()
```

`io.read`命令でタートルが
話をきいてくれるよ

聞いた内容を変数に入れる

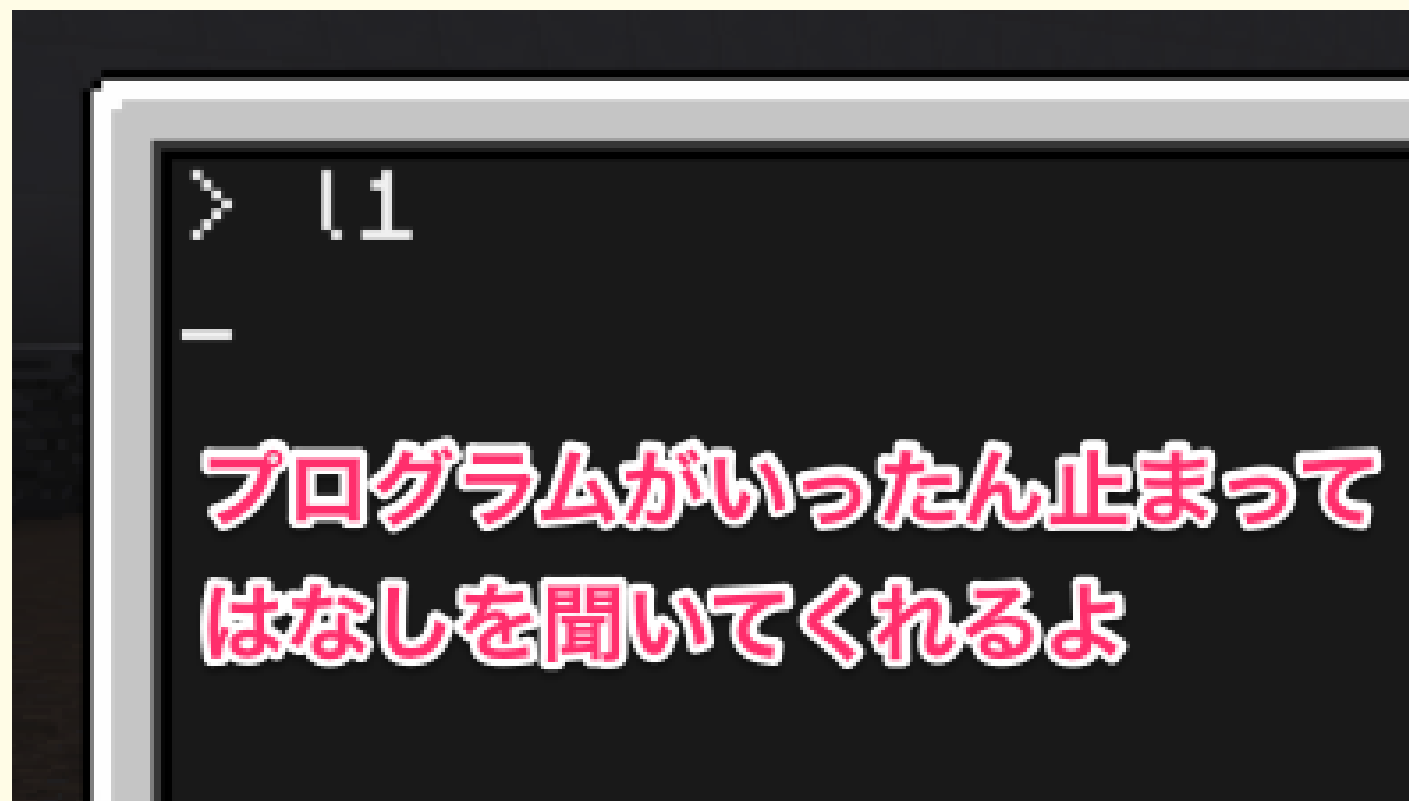
```
kaiwa = io.read()
```

kaiwa変数に

話しかけた文字や数字が入る

変数 = **io.read**命令で聞いた内容を
変数に入れることができるよ

キーボードで話をする

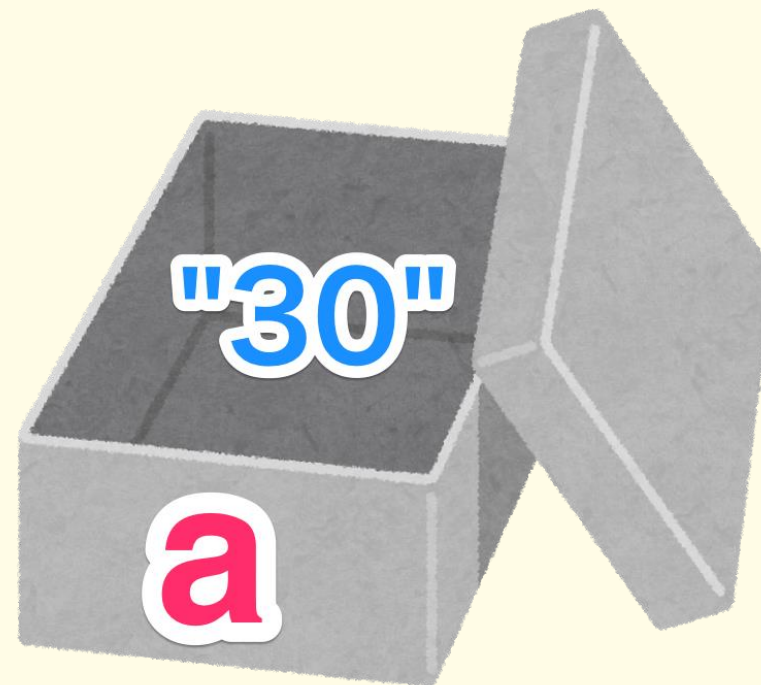
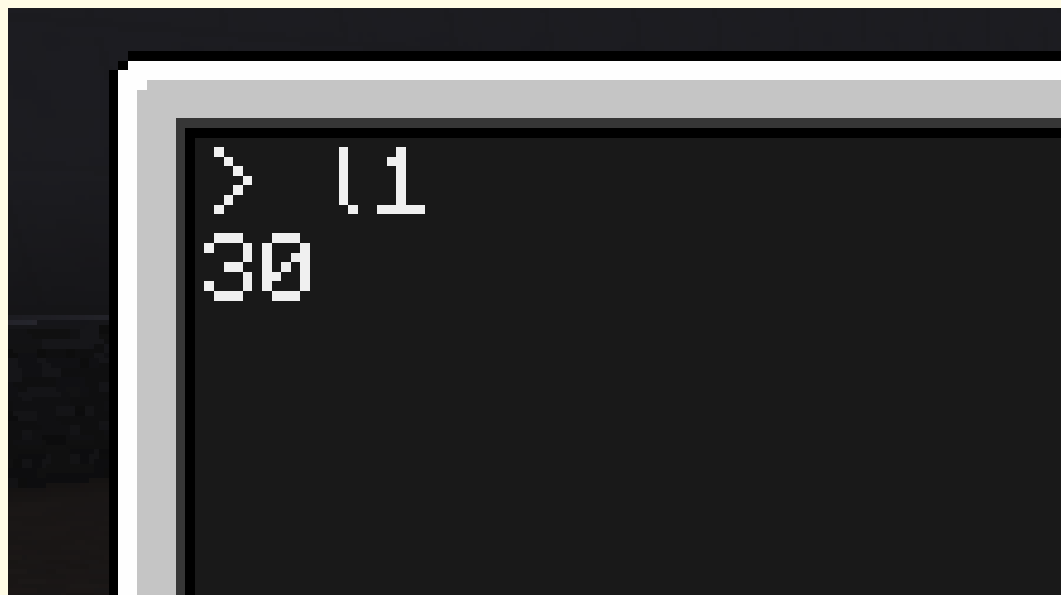


キーボードで文字や数字を打ち込んで
お話できるよ

課題

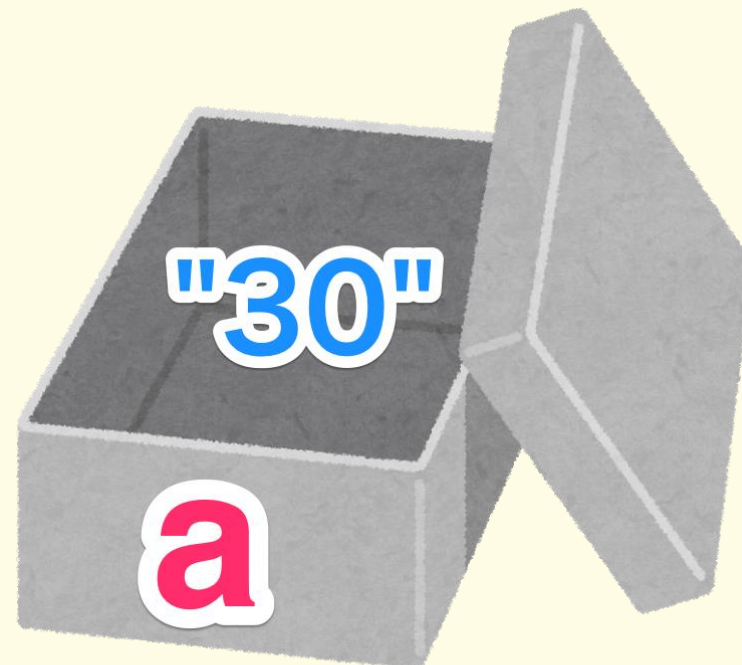
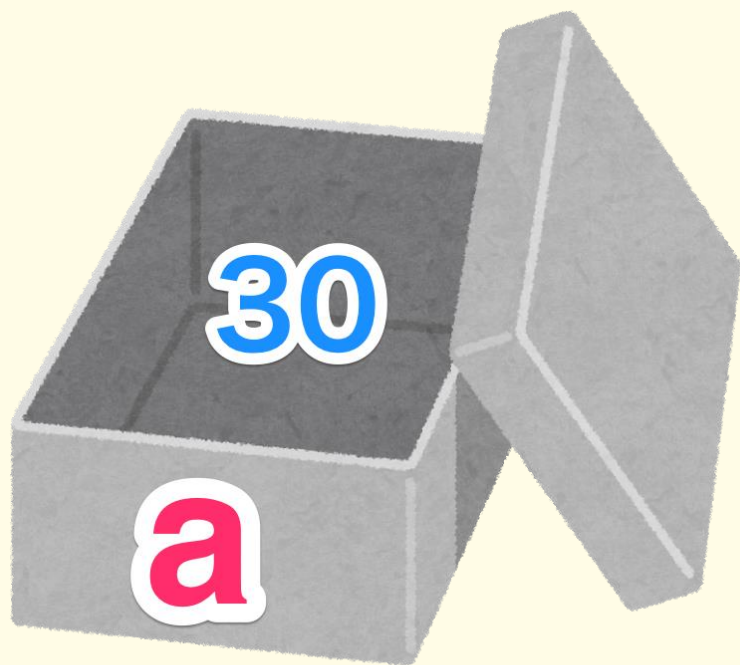
`io.read`命令を使って
タートルとお話をしてみよう！

変数に入るのは文字



もし、タートルに30と話しかけたとき
変数に入るのは必ず文字の30だよ

文字で書かれた数字



” が前と後ろに付いているのは文字
30と” 30” は違うものだから気をつけよう

エラーで動かない

```
a = io.read()
turtle.refuel(a)
```

**refuel命令には数字が
必要だからこれはエラー**

```
a = io.read()
b = tonumber(a)
turtle.refuel(b)
```

**tonumber命令で文字を
数字に変えてから使おう**

話しかけた言葉を数字として使いたいときは
tonumber命令で文字を数字に変えて使おう

課題1

数字をしゃべりかけて、
その数字のロット番号を選んでもらう

課題2

数字をしゃべりかけて、
その数字だけ石炭をねん料にしよう

課題3

課題の3と4を組み合わせで
スロット番号もねん料の数も
話しかけて決められるようにしよう

便利なワザ

ここで少し便利なワザを教えるよ

プログラム無しでねん料を入れる

```
> refuel all
```

```
> refuel all  
Fuel level is 20000  
Fuel limit reached  
>
```

refuel allコマンドで
ねん料を入れることができるよ!