

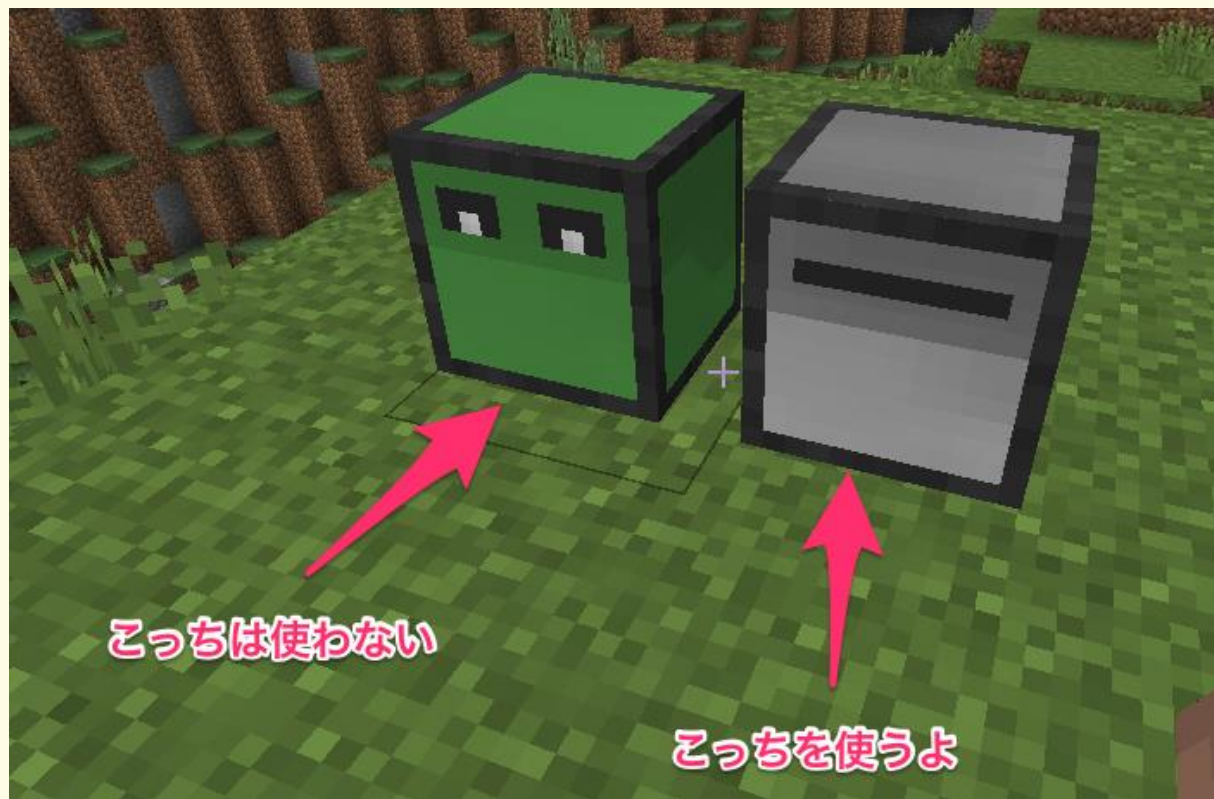
マイクラフトで プログラミング

第1回 タートルの使い方

今回の目標

1. 今までと違う,
新しいタートルを使えるようになるろう!
2. テキストエディタでプログラムを書こう!

これから使うタートル



灰色のタートル(ロボット)をクラフトして
プログラムで操作します

なんで灰色のタートルを使うの？



灰色のタートルは剣，オノ，作業台を
持たせることができるから

なんで灰色のタートルを使うの？



灰色のタートルはこわして運ぶことができるから
移動しやすくて便利！

タートルに話しかける



この画面がタートルと話す画面だよ
文字を打って話すことができるよ

タートルの名前



タートルには名前を付けれる
名前は必ずつけてあげよう！

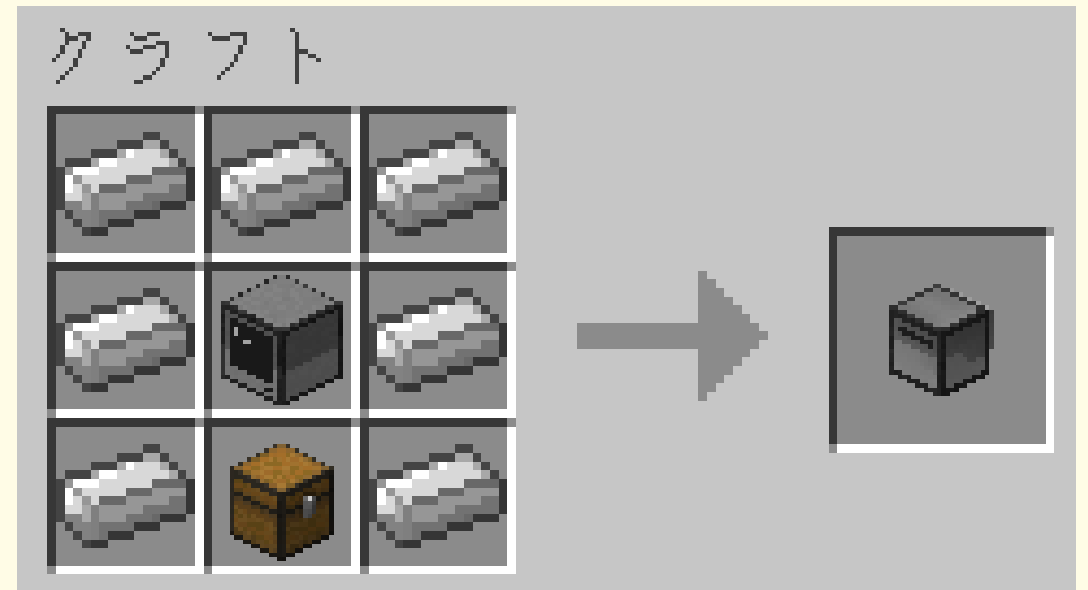
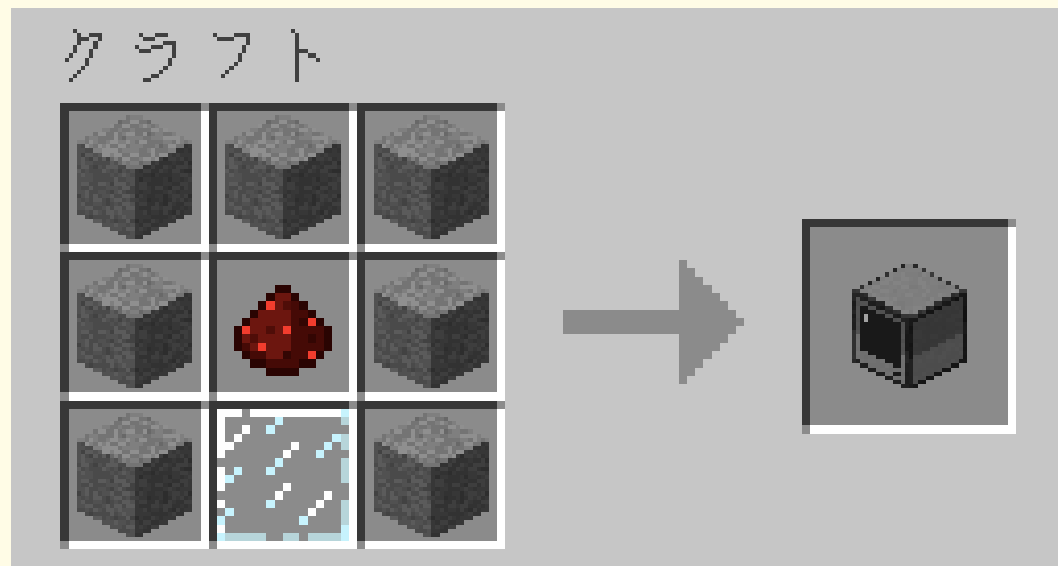
課題1 タートルを作れるようになる

まずはタートルを作ろう。

そのために次のアイテムを手に入れよう

- やき石(丸石をやくとできる) x8
- レッドストーン x1
- うすいガラス x1
- 鉄インゴット(鉄をやくとできる) x8
- チェスト x1

課題1 タートルを作れるようになるろう



最初にコンピューターを作って
それを元にタートルを作ろう

課題2 名前をつけれようになろう

```
CraftOS 1.7  
> label set TAROU  
Computer label set to "TAROU"  
>
```

タートルを置いて **label set** <名前>で
タートルに名前をつけよう

課題3 簡単なプログラムを実行しよう

```
> dance  
Preparing to get down...  
Press any key to stop the groove
```

dance でタートルにダンスさせてみよう！

タートルを使う時の注意



ただし，灰色のタートルはねん料がないと動かない
始めにたくさんのねん料をタートルに入れておこう

テキストエディタ

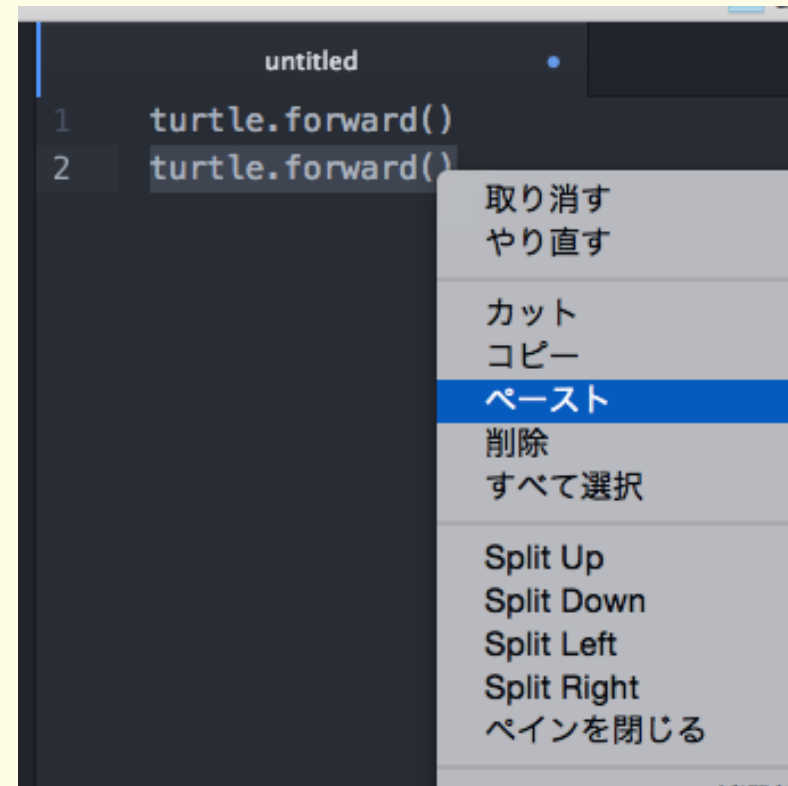
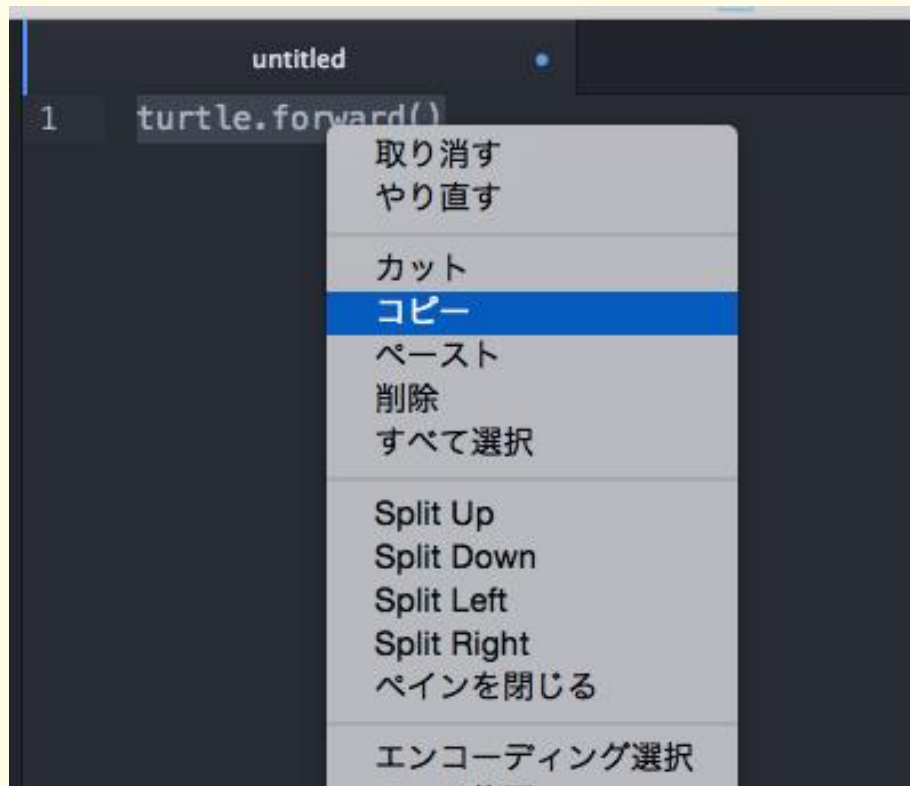
ねん料を入れるプログラムを書くために
テキストエディタの使い方を覚えよう！

テキストエディタを使おう



プログラムを書くために
Atom(アトム) っていうテキストエディタを使うよ

なんでテキストエディタを使うの？



コピーアンドペーストができるから！
もっと簡単にかけるよ！

テキストエディタを使う時の注意1

1. プログラムを書きかえたら必ず保存しよう！
2. 新しいプログラムを書くときは
新しいファイルを作って書きこもう！

テキストエディタを使う時の注意2

```
1  --MURAO  
2  
3  turtle.forward()
```

かならず一行目には
コメントで自分の名前をかこう！

課題4 ねん料を入れよう



`turtle.select(番号)` でスロットを選択

課題4 ねん料を入れよう



`turtle.refuel(数)` でねん料の数を指定して
ねん料を入れることができるよ

課題5 簡単なプログラムを書こう



目の前にブロックを置いて
上1マス前1マス進むプログラムを書こう