

マイクラフトで プログラミング

第20回 さいくつプログラムをよりよくしよう

目標

- さいくつプログラムをよりよくしよう

さいくつプログラムの問題点

少し前にfor文を使ってさいくつプログラムを作った
でも、使ってみると問題がいくつかでてくる

- ねん料が切れたらもどってこれない
- 土も石も砂利も全部取ってきてしまう
- アイテムインベントリが少ない

改良しよう

- ねん料が切れたらもどってこれない
- 土も石も砂利も全部取ってきてしまう
- アイテムインベントリが少ない

今回はこの2つを解消できるように
さいくつプログラムを改良してみよう

どうすればいいか？

- 土や石などいらないブロックはほらない
- いらないブロックは捨てつつほる

この2つのどちらかで解決することができそう
今日は下の方法を使ってみよう

課題1 土だけを捨てよう



タートルの持っているアイテムのうち
土だけを捨てるようなプログラムを書いてみよう

課題1 必要な命令・文

アイテムの種類を調べるために

`turtle.getItemDetail`(スロット番号) 命令を使おう

`turtle.drop` 命令を使えば
アイテムを捨てられるよ

for文を使ってすべての
アイテムスロットを調べよう

課題2 さいくつプログラムに組みこもう

課題1のプログラムをさいくつプログラムに
組み込んで改良しよう！

タートルが一段下がる時に
インベントリの中にある土だけを捨てよう

課題3 土と砂利を捨てよう



土以外にも不要なものは地下にたくさん
今度は同時に砂利も捨てれるようにしてみよう！

課題4 またまた組みこもう



課題3をさいくつプログラムに組み込もう！
ちゃんと動くかな？