

# マイクラフトで プログラミング

4週 第1回 タートルの残りねん料を知ろう

# これからすること

3週目, 4週目の教室は  
ちょっと難しい課題や,  
自由課題をやっていこう!

# 目標

ターゲットの残りねん料を知ろう

# タートルにしゃべらせる命令

```
print(30)  
print("hello")
```

```
> say  
30  
hello  
>
```

`print(<喋らせたい内容>)` でタートルに  
しゃべらせることができるよ

# 課題1

タートルに  
konnichiwa  
としゃべらせてみよう

## 課題2

タートルを2歩進めよう  
ただし, 1歩進んだ後に 1ho  
2歩進んだ後に 2ho  
としゃべらせてみよう

# 課題3

好きな名前の変数を作って  
中に好きな数字を入れよう

タートルに作った変数をしゃべらせよう

# 文字と数字を組み合わせる

```
namae = "mura0"  
print( "namae wa " .. namae)
```

..(ドット2つ)でつなげる

```
> test  
namae wa mura0  
> _
```

.. で文字と変数をつなぐと  
文字と変数を組み合わせることができるよ!



# 課題4

タートルに

〈変数の名前〉 no kazu wa 〈変数Aの数〉

としゃべらせよう

# 残りねん料を教えてくれる命令

```
fuel = turtle.getFuelLevel()
```

`turtle.getFuelLevel()` 命令とイコールで  
残りねん料を変数に入れることができる

# 課題5

タートルに

nokori i nenryou wa <残りねん料の数>

としゃべらせよう

# 課題5ができれば

課題5のプログラムを動かしてねん料を調べよう

その後に課題2, 課題5の順で  
プログラムを動かしてみよう

残りのねん料はどう変わっているかな?