# マインクラフトでプログラミング

第30回 タートルで農業をしてみよう3

# 目標

- 数値を出す関数を作ろう(中級者コース以上の人)
- タートルで作物を収かくしてみよう

# まずは

今回は 数値を返す関数を作ってみよう

# 変数に数値(文字)を入れる命令

```
fuel = turtle.getRefuelLevel()
moji = io.read()
```

今までに変数に数値(文字)を入れる命令 を使ったことがあったよね?

### 数値や文字を出す関数

fuel = turtle.getRefuelLevel()
fuel変数に
turtle.getRefuelLevel関数の
結果の値が入れられている

これは関数がいろんな命令を 実行した後に数値や文字を結果として出しているんだ

### 値を返す・return文

```
ohayoという文字を返すOhayo関数
function Ohayo()
 a = "ohayo"
 return a
            変数aの中身を
end
            return文を使って返す
```

関数が数値や文字を出すことを「値を返す」と言うよ 関数の最後の部分にreturn文を使えば値を返せる

## 値を返す関数の例

```
関数
function saikoro()
 a = math.random(1,6)
                   returnixe
 return a
                   変数aの値を返す
end
kazu = saikoro()
                  返ってきた値を
print(kazu)
                    数kazuに入れる
```

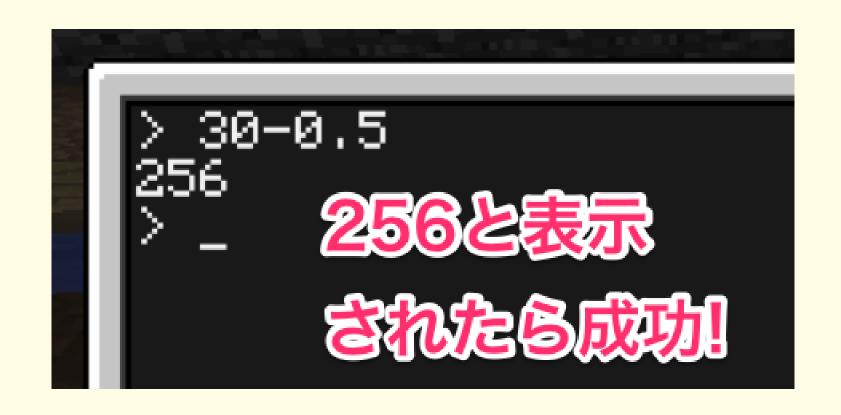
これは1から6までのランダムな数を返す saikoro関数とその表示

## 値を返す関数の例

```
CraftO5 1.7
 hoge
 hoge ざっきのプログラムを
 hoge hogeという名前で
 hoge 保存して実行してみると…
```

実行するたびにサイコロのように1から6の数がランダムに表示される

### 課題0.5 calc関数を作ろう



16x16を計算した結果を返すcalc関数を作って 計算結果をprint命令で表示しよう

## 前回やったこと



畑に作物(小麦)を植えたね 今日は実際に作物を収かくしよう

## タートルで作物を収かくする方法



turtle. digDown命令を使うことで真下の作物を収かくしてインベントリに入れるよ

### 課題1収かくしてみよう





作物を収かくして前に進むプログラムを作ろう これをcropAndGo関数にしよう

# 課題2広い範囲を収かくしよう



4x10マスの作物を収かくするプログラムを作ろう課題1の関数を使って作ってみよう

## うまく収かくできたかな?



収かくできたかな? 今度は収かくした作物をチェストに入れてみよう!

#### 課題3 チェストに入れよう



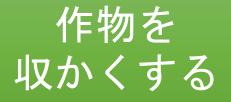
収かくした作物をチェストに入れよう 収かくが終わった位置にチェストを置こう

#### 課題3 チェストに入れよう

turtle. drop命令でチェストに アイテムを入れることができるよ

そのときは、入れたいアイテムを turtle.select(スロット番号)命令で 選ぶことを忘れないように注意しよう!

#### 課題4組み合わせよう





チェストまで 移動する

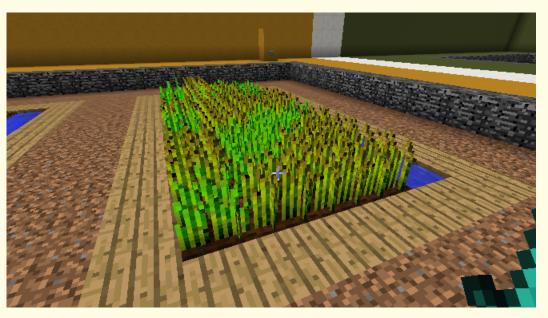


チェストに 入れる

課題2と課題3を組み合わせて収かくしたらチェストに入れるようにしよう

## 農業プログラム完成!





農業の工程がすべてできるようになったね 次回からはタートルでクラフトをしてみよう!