　　年　　組　　番　　氏名

プログラムの構造と表現

|  |
| --- |
| 学習目標 ： おみくじのプログラム作り，変数，配列（リスト），イベント，乱数について理解しよう |

１．アルゴリズム（手順や計算方法）の基本

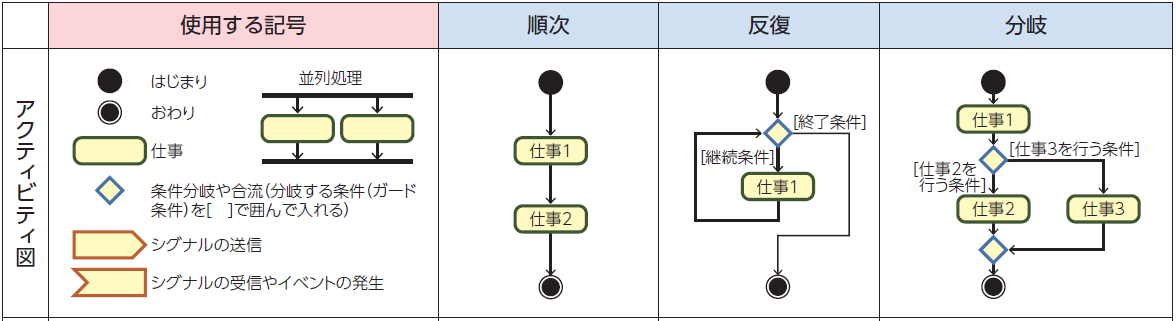
①（　　　順次　　　）･･･順々に処理を実行していくこと

②（　　　反復　　　）･･･ある処理を繰り返し実行すること

③（　　　条件分岐　　　）･･･ある条件によって実行する内容を変えること

２．アルゴリズムの表現

　・統一モデリング言語・・・処理の手順や構造を表現したもの　→　（　　　　　アクティビティ図　　　　　）



３．データの保存とイベント

①（　　　変数　　　）・・・入力・計算した結果のデータを保存し，後で利用するために必要なもの

②（　　　配列（リスト）　　　）･･･複数のデータを保存，取り出すもの

③（　　　イベント　　　）・・・ボタンが押された出来事に反応し，指定した処理を実行するしくみ

④（　　　乱数　　　）･･･ランダムな数字

４．プログラミング

スモウルビーのサイトにアクセス（https://smalruby.app/）して，下のプログラムを作ってみよう

|  |  |
| --- | --- |
| スモウルビ-のプログラム | 実行画面 |

○気付いたこと，これからの授業で活かしていきたいことを書こう