

LESSON

3



かず 数あてゲームを作ろう つく



へんすう イフ インプット つか
変数と IF と INPUT を使おう

にゅうりょく み
(カタカナを入力するには、「IchigoJam でプログラミングしよう!」を見ましょう)

へんすう つか 変数を使おう

つぎ にゅうりょく
次のプログラムを入力しましょう。

F5
RUN お じっこう ひょうじ
を押して実行すると、どう表示されますか?

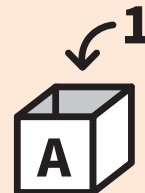
```
10 A=1  
20 PRINT A
```

は、エンターキーを押す合図です。

へんすう へんすう かず い はこ
Aは変数です。変数とは、数を入れておける箱のような
ものです。

つか かず おほ
Aを使って、数を覚えさせておくことができます。


へんすう こ
変数は、AからZまで26個あります。




こ
26個



IF (もしも) を使おう

20行を次のように変えてみましょう。最後に  を押すのを忘れないように!


```
20 IF A=1 PRINT"セイカイ!"
```

入力できたら  を押して実行してみましょう。
画面にセイカイ!と表示されましたか?


```
RUN  
セイカイ!  
OK
```



IFは、「もしも」という意味の英語です。Aが1のときだけセイカイ!を表示し、Aに1以外の数が入っていたら、なにもしません。

確認してみましょう。10行を次のように変えてください。
最後に  を押すのを忘れないように!

```
10 A=2
```

 を押して実行するとどうなるでしょうか?
セイカイ!と表示されなくなりましたね。

```
RUN  
OK
```

インプット つか INPUTを使おう

つぎ 次のプログラムを入力しましょう。
さいご 最後に **Enter** お を押すのを忘れないように!

```
10 INPUT A
```

**F5
RUN** お を押して実行するとどうなるでしょうか?
ひょうじ ?が表示されましたね。

```
RUN  
?
```

1を押して、**Enter** お を押してください。
ひょうじ セイカイ!が表示されました。

```
RUN  
?1  
セイカイ!  
OK
```

もう一度、**F5
RUN** お を押して実行して、2と
Enter お を押してください。
こんど 今度は、セイカイ!ひょうじが表示されませんでしたね。

```
RUN  
?2  
OK
```



インプット めいれい つか がめん ひょうじ
このように、INPUT命令を使うと画面に?が表示されるので、キーボードか
すうじ にゅうりょく お かず へんすう はい
ら数字を入力し、**Enter** を押すと、その数が変数Aに入ります。

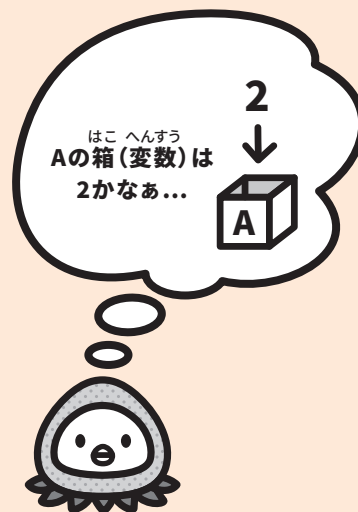
かず つく 数あてゲームを作ろう

ここまでで、数字をあてるゲームができましたが、いつも答えが1ではおもしろくありませんね。そこで、次のプログラムを入力してください。

```
5 B=RND(10)
10 INPUT A
20 IF A=B PRINT"セイカイ!" :END
50 GOTO10
```

ランダム RND(10)という命令を使って、0から9までのどれかの数字を変数Bに入れています。そして20行では、AがBと同じかどうかを調べています。何回で当てられるかな？

```
RUN
?2
?3
セイカイ!
OK
```



じかん 時間があまったら①：ヒントを出そう だ

ひと まちが だ かいそう
できた人は、間違えたときにヒントを出すように改造してみましょう。
つぎ にゆりよく じっこう
次のプログラムを入力して実行してみましょう。

```
30 IF A>B PRINT"オオキスキ°ルヨ" ⓧ
40 IF A<B PRINT"チイサスキ°ルヨ" ⓧ

RUN
?1 ⓧ
チイサスキ°ルヨ
?8 ⓧ
オオキスキ°ルヨ
?6 ⓧ
オオキスキ°ルヨ
?3 ⓧ
セイカイ!
OK
```

じかん 時間があまったら②：1～100にしよう

なか かず かいそう
0～9ではなく、1～100の中から数をあてるように改造しましょう。
つぎ にゆりよく
次のプログラムを入力してください。

```
5 B=RND(100)+1 ⓧ
7 PRINT"1～100 ト°レカ アテテ!" ⓧ
```

できあがり



かんせい かず
完成した『数あてゲーム』
あそ
遊んでみてね

```
5 B=RND(100)+1 ↵  
7 PRINT"1~100 トレカ アテテ!" ↵  
10 INPUT A ↵  
20 IF A=B PRINT"セイカイ!" :END ↵  
30 IF A>B PRINT"オオキスキョ" ↵  
40 IF A<B PRINT"チイサスキョ" ↵  
50 GOTO10 ↵
```

