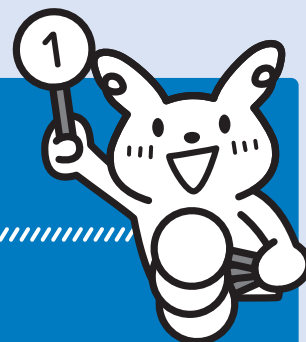


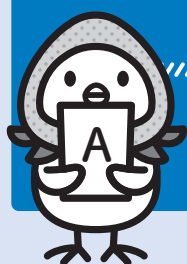
LESSON

3



げーむ

かずあてゲームを つくろう



いふ

いんぷット

へんすうと IF と INPUT を つかおう

(カタカナを 入力 するには、「IchigoJamで プログラミング しよう!」を みましょう)

へんすうを つかおう

ぶろぐらみんぐ

にゅうりょく

つぎの プログラムを 入力 しましょう。

F5
RUN

を おして じっこう すると、どう ひょうじ されますか?

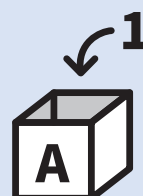
```
10 A=1
20 PRINT A
```

は、エンターキーをおす あいず です。

Aは へんすうです。へんすう とは、かずを 入れて
おける はこ の ような ものです。

Aに かずを おぼえさせて おくことが できます。

へんすうは、Aから Zまで、26こ あります。

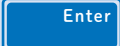


26こ


A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

いふ IF (もしも) を つかおう

20ぎょうを つぎの ように かえて みましょう。

さいごに  を おすのを わすれないように！

```
20 IF A=1 PRINT"セイカイ!"
```

にゅうりよく
入力 できたら  を おして じっこう して
みましょう。

がめんに ^{せいかい}セイカイ! と ひょうじ されましたか？

```
RUN  
セイカイ!  
OK
```

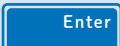


いふ
IFは、「もしも」という いみです。


Aが 1の ときは ^{せいかい}セイカイ! を ひょうじします。Aが 1じゃないと
きは なにも しません。

いんぶっと INPUTを つかおう

つぎの ^{ぶるぐらむ}プログラムを ^{にゅうりよく}入力 しましょう。

さいごに  を おすのを わすれないように！

```
10 INPUT A
```

 を おして じっこう すると

どうなる でしょうか？



? が ひょうじ されましたね。

```
RUN  
?
```

1 を おして、 を おして ください。

せいかい
セイカイ! と ひょうじ されました。


```
RUN
?1
セイカイ!
OK
```

もう一ど、いち を おして じっこうして、2 と
 を おして ください。

```
RUN
?2
OK
```

せいかい
こんどは、セイカイ! が ひょうじ されません でした
ね。



いんぷつと
このように、INPUT めいれいをつかうと がめんに ? が ひょ
きーぼーど うじ されて、じ キーボードで にゅうりよく すう字を はい 入力し、 を
おすと、その かずが はい へんすう A に 入ります。

げーむ かずあてゲームを つくろう

いつも こたえが 1では おもしろく ありませんね。
ふるぐらむ つぎの プログラムを にゅうりよく 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
```

RND(10) をつかって、0から9までの どれ
かの すう字を ^じへんすうBに ^い入れています。

そして 20ぎょうでは、Aが Bと おなじか どうか
をしらべています。

なんかいで あてられるかな？

```
RUN
?2☑
?3☑
セイカイ！
OK
```



じかんが あまったら①：ヒントを だそう

できた ^{ひと}人は、まちがえた ^{ひと}ときに ヒントを だすように かいぞうして みましょう。
つぎの ^{ぶろぐらむ}プログラムを ^{にゅうりよく}入力して じっこうして 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
```

じかんが あまったら②：1～100に しょう

0～9ではなく、1～100の ^{なか}中から かずを あてるように かいぞう しましょう。
つぎの ^{ぶろぐらむ}プログラムを ^{にゅうりよく}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



かんせいした『かずあてゲーム』
あそんでみてね

```
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كيلヨ" ⏎  
40 IF A<B PRINT"チイサスكيلヨ" ⏎  
50 GOTO10 ⏎
```

