

LESSON

5



<<

ゲーム

九九ゲームをつくろう



ふおー

いんぷと

いふ

FOR と INPUT と IF をつかおう

ぶろぐらむ

くりかえしの プログラム

ぶろぐらむ

にゅうりょく

この プログラムを 入力 しましょう。

```
10 FOR I=1 TO 3
20 PRINT"△"
30 PRINT"☆"
40 NEXT
50 PRINT"  "
```

は、エンターキーをおす あいず です。



F5

RUN

を おして じっこう すると、 がめんに △ と ☆ が
じゅんばんに 3かいずつ ひょうじ されます。

ふおー

ねくすと

FOR と NEXT は、くりかえす めいれい です。

へんすう I が 1 2 3 と ふえながら くりかえします。

<< 九九を ひょうじ しよう

20ぎょうを つぎの ように かえて みましょう。

```
20 PRINT "1*";I
```

```
1*1
*
1*2
*
1*3
*
*
```

かけざんの もんだいを ひょうじ するようになりしました。

(かけざんの きごう × は、あるふあべつとアルファベットの X と まちがい やすい
ため、こんびゅーたーコンピューターでは かわりに * (あすたりすくアスタリスクきごう) を
つかいます。)

30ぎょうも、つぎの ように かえましょう。

```
30 PRINT 1*I
```

```
1*1
1
1*2
2
1*3
3
*
```

こたえも ひょうじ するようになりしました。



2の단을 つくってみよう

かんがえよう!



① 20ぎょうを へんこうして、1の だんでなく、2の だんの
もんだいを ひょうじして みましょう。

② 30ぎょうを へんこうして、1の だんでなく、2の だんの
こたえを ひょうじ するように しましょう。

③ 2*1から 2*9まで ひょうじ するように プログラムを
かえて みましょう。

ここまでのプログラム

こたえ

```
10 FOR I=1 TO 9
20 PRINT "2*"; I
30 PRINT 2*I
40 NEXT I
50 PRINT "
```

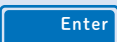
九九ゲームに しよう

30ぎょうを つぎの ように かえて みましょう。

```
30 INPUT A
```

```
2*1
?2
2*2
?
```

こたえのかわりに ? が ひょうじ されます。

九九の こたえの かずを ^{<<}入力して、^{にゅうりょく}  を おして みましょう。

こたえが ^{ただ}正しいかを はんだんする ^{ぶろぐらむ} プログラムを ついかして みましょう。

```
35 IF A=2*I PRINT"セイクイ!"
36 IF A!=2*I PRINT"マチガイ!":END
```

^{かたかな} ^{にゅうりょく}カタカナを ^{いちごじゃむ}入力するには、^{ぶろぐらみんぐ}「IchigoJamで プログラミング しよう!」を みましょう。

正かいの ^{せい}ときは 「セイクイ!」と ひょうじ します。 まちがえた ときは 「マチガイ!」と ひょうじ して、^{えんど} END ^{ぶろぐらむ}めいれいで プログラムが しゅうりょうして しまいます。 まちがえずに ^{さいご}さいごまで こたえましょう。

じかんを はかろう

さいごまで まちがえずに こたえたら、じかんを ひょうじ しましょう。

つぎの ^{ぶろぐらむ}プログラムを ついか してください。

```
5 CLT
50 PRINT TICK()/60
```

^{ていっく}TICKめいれいは、じかんを しらべる めいれいです。 1びょうを 60で あらわすので、60で わると なんびょう かかったかを しることができます。

わりざんには、÷きごうでなく、/^{すらすしゅ}(スラッシュきごう)を つかいます。

^{しーえるていー}CLT は ^{りせっと}じかんを 0に ^{すたーと}リセットする めいれいです。 これで、スタートしてから ^{さいご}さいごの もんだいを こたえ おわるまでの びょうすうを ひょうじ することができるように なりました。

できあがり



かんせいした『^く九九^{げーむ}ゲーム』 あそんでみてね

```
5 CLT☑  
10 FOR I=1 TO 9☑  
20 PRINT"2*";I☑  
30 INPUT A☑  
35 IF A=2*I PRINT"セイカイ!"☑  
36 IF A!=2*I PRINT"マチカッ!" :END☑  
40 NEXT☑  
50 PRINT TICK()/60☑
```

／ かんがえよう! ／

2の だんでなく、3の だんの ^{げーむ}ゲームに するためには、どこを かえたら よい
でしょうか？ かえなければ ならないところは 3つ あります。
かえたら、じっこうして きちんとうごくかを かくにん しましょう。

あそんでみよう!



おなじように、4のだん、5のだん、…と かえて いって
9の だんまで、2かいずつ ^{たいむあたっく}タイムアタックして、
かかった びょうすうを きろく してみよう!

	1のだん	2のだん	3のだん	4のだん	5のだん	6のだん	7のだん	8のだん	9のだん
1かいめ									
2かいめ									