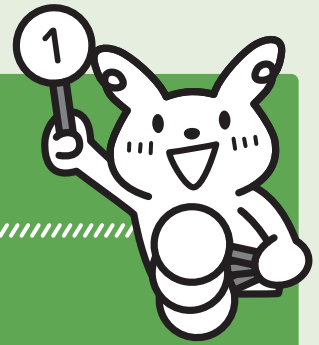


LESSON

3



数あてゲームを作ろう



変数と IF と INPUT を使おう

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

へんすう

変数を使おう

次のプログラムを入力しましょう。

F5
RUN

を押して実行すると、どう表示されますか?

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

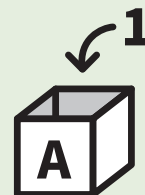
は、エンターキーを押す合図です。

へんすう

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。

Aを使って、数を覚えさせておくことができます。


変数は、AからZまで26個あります。





26個



イフ 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！

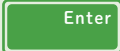
```
20 IF A=1 PRINT"セイカイ!" 
```

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
```



イフ
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 INPUTを使おう

次のプログラムを入力しましょう。

最後に  を押すのを忘れないように！

```
10 INPUT A
```

 を押して実行するとどうなるでしょうか？

?が表示されましたね。


```
RUN  
?
```

1を押して、 を押してください。

セイカイ!と表示されました。

```
RUN  
?1  
セイカイ!  
OK
```

もう一度、 を押して実行して、2と


 を押してください。

今度は、セイカイ!が表示されませんでしたね。

```
RUN  
?2  
OK
```



インプット

このように、INPUT命令を使うと画面に?が表示されるので、キーボードから数字を入力し、 を押すと、その数に変数Aに入ります。

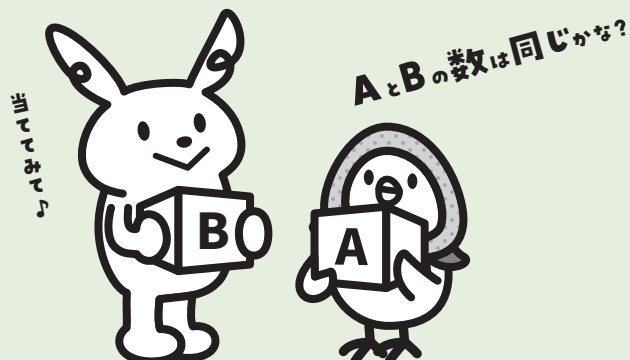
数あてゲームを作ろう

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
```



時間があまったら①：ヒントを出そう

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。

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〴ルヨ"
40 IF A<B PRINT"チイサスキ〴ルヨ"

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

時間があまったら②：1～100にしよう

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。

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〴レカ アテテ!"
```

できあがり



完成した『数あてゲーム』
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"オオキスキルヨ" ⓧ  
40 IF A<B PRINT"チイサスキルヨ" ⓧ  
50 GOTO10 ⓧ
```

