


演習問題①

下のようにブロックを組み合わせて、たこ焼きロボットを動かしてみましょう。


1. まっすぐ向かって左向く



交差点か線の終わりまで線の上を走る

「左」を向く

2. まっすぐ向かって左向いてまっすぐ向かう

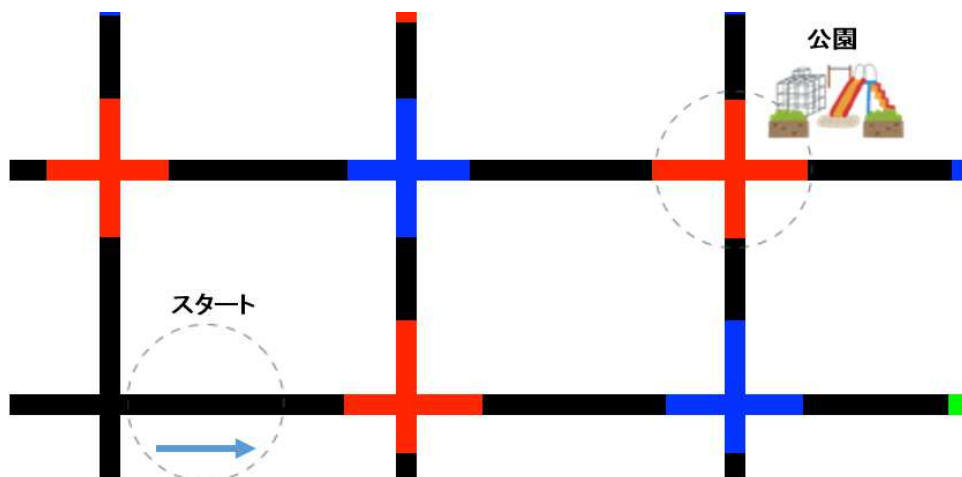


交差点か線の終わりまで線の上を走る

「左」を向く

交差点か線の終わりまで線の上を走る

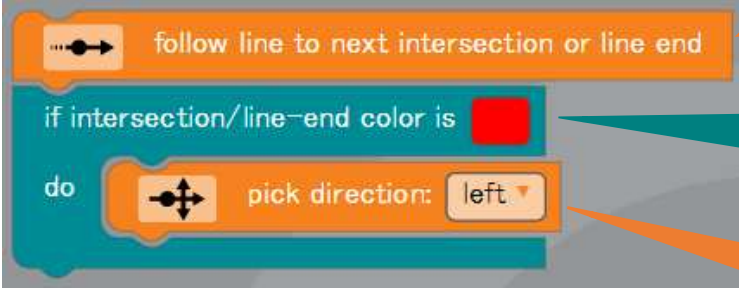
3. 公園まで行くにはどうすればいいでしょうか？ 考えてみましょう！



演習問題②

下のようにブロックを組み合わせて、たこ焼きロボットを動かしてみましょう。

1. 赤色で左向く

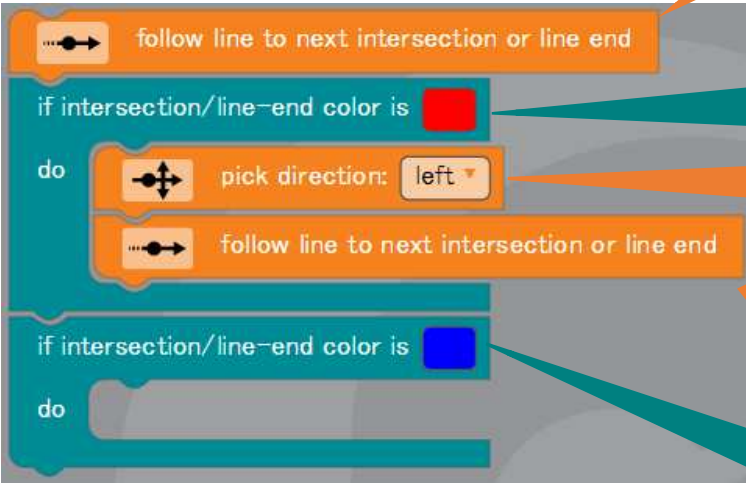


交差点か線の終わりまで線の上を走る

もし、交差点か線の終わりが赤なら

「左」を向く

2. 下のブロックを改造して公園まで行ってみましょう！



交差点か線の終わりまで線の上を走る

もし、交差点か線の終わりが赤なら

「左」を向く

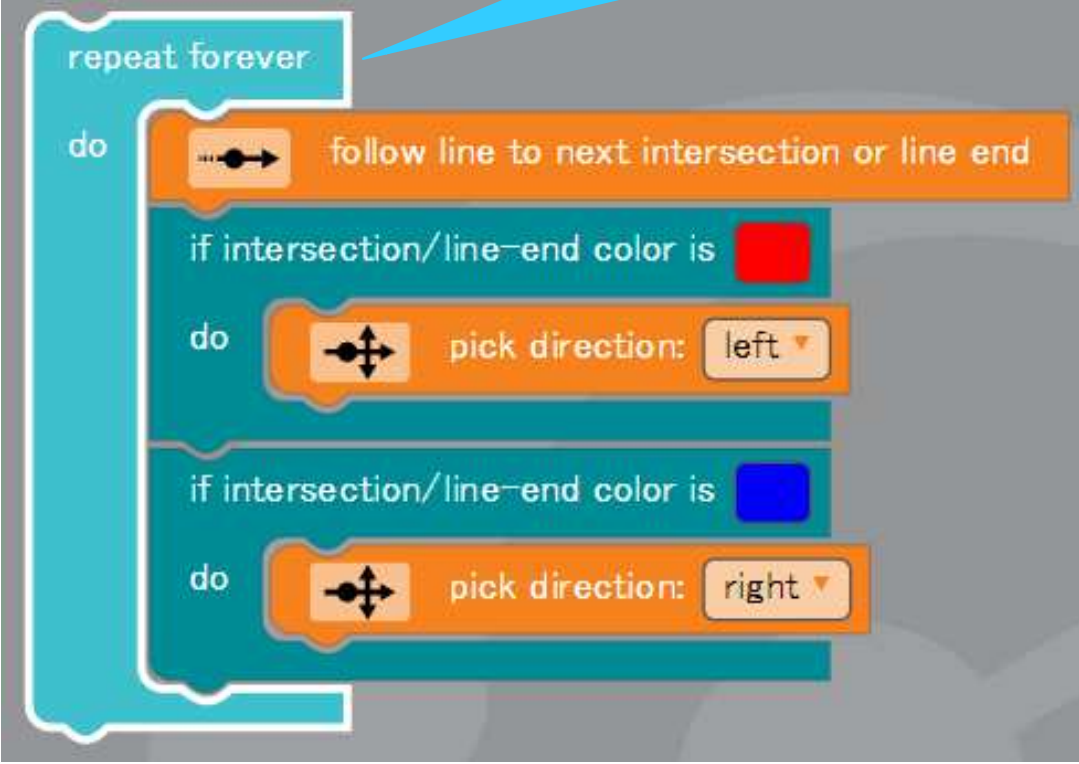
交差点か線の終わりまで線の上を走る

もし、交差点か線の終わりが青なら

演習問題③

下のようにブロックを組み合わせて、たこ焼きロボットを動かしてみましよう。

1. たい焼き屋さんまで行ってみましよう！



中をずっと繰り返す

```
repeat forever
do
  follow line to next intersection or line end
  if intersection/line-end color is red
  do
    pick direction: left
  if intersection/line-end color is blue
  do
    pick direction: right
```

The image shows a Scratch code editor with a 'repeat forever' loop. Inside the loop, there is a 'do' block containing three conditional blocks. The first is 'follow line to next intersection or line end'. The second is 'if intersection/line-end color is red' with a 'do' block containing 'pick direction: left'. The third is 'if intersection/line-end color is blue' with a 'do' block containing 'pick direction: right'. A blue speech bubble points to the 'repeat forever' block with the text '中をずっと繰り返す'.

2. 上のプログラムを改造して違う道のりでたい焼き屋さんまで行ってみましよう

演習問題④

こんなプログラムも作れますよ！

