こどもパソコン IchigoJam ではじめるプログラミング（その６）

ロボットはサイコロをふる



こんにちは、ふくのです。サイコロをふるとき、ドキドキしますね。なにがでるかだれにもわかりません。ゲームづくりにかかせない、ランダム（RND）をつかって、サイコロをつくってみます。

```
PRINT RND(6)+1
```

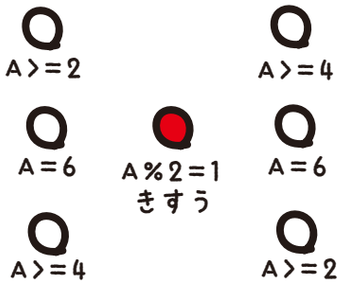
RND(6) は０～５までのどれか。１足してサイコロに！

前回まなんだ、LOCATE を使って、サイコロっぽくしてみます。

```
10 I=10
20 A=RND(6)+1:CLS
30 IF A>=2  LOCATE 10,10:?"o"
40 IF A>=4  LOCATE 20,10:?"o"
50 IF A=6   LOCATE 10,15:?"o"
60 IF A%2=1 LOCATE 15,15:?"o"
70 IF A=6   LOCATE 20,15:?"o"
80 IF A>=4  LOCATE 10,20:?"o"
90 IF A>=2  LOCATE 20,20:?"o"
100 I=I-1:IF I>0 GOTO 20
110 IF INKEY()=0 GOTO 110
120 GOTO 10
```

サイコロの目、A

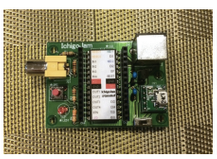
ドットのひょうじじょうけん



ワクをつけたり、文字をかえてもかわいいかも？このみのサイコロ、つくってみましょう！

文・絵：ふくのたいすけ（こうほうさばえしみんきしゃ/jig.jp）

CC BY



IchigoJam
1,500 円～



キーボードとテレビを
つないでつかいます

CC BY
本こうざはオープンデータとしてだれでも自由にてんさい・はいふできます。

せいかつにかかせない、IT。小さなころからコンピューターに親しんでもらうためにシンプルなプログラミングできるパソコン、IchigoJam をつくりました。IchigoJam でつくったじまんのプログラムに、作品名、ペンネーム、学年をそえて hello@pcn.club まで、おおくりください。しょうかいさせていただいたかた全員に、何かおまけをお送りします。くわしくは、http://ichigojam.net/ をごらんください。（ふくのたいすけ）