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。

D(6)+ >=2 >=4 o 0010 G G

- サイコロの目、A‐ ドットのひょうじじょうけん A > = 4O A = 6A % 2 = 1きすう \mathbf{C} A > = 2A>=4

🍞 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) <u>@ ①</u>



IchigoJam 1,500 円~



キーボードとテレビを つないでつかいます

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)