



プログラミング 分岐③、変数② 答え

月 日



分岐③

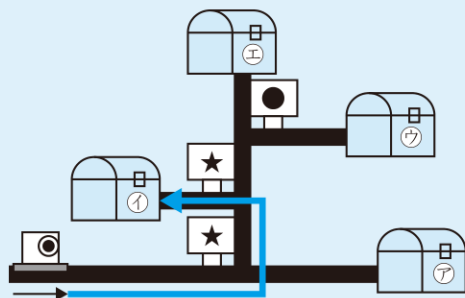
1 ウ

2 ①イ ②エ ③ア ④ウ

考え方 コンピュータは条件によって、実行するしよ理（動き）を変えることができます。これを「分岐しよ理」といいます。分岐しよ理も順次しよ理、反復しよ理と同じく、プログラムの基本的な動きの1つです。

今回の問題では、かん板にかかれた絵によってロボットの動きが変わることをとおして、分岐しよ理について考えます。

2 ①ロボットは、かん板に「★」がかかれていたら曲がります。次のルートでロボットが動くとき、次のように進むので①のたからものを見つけることができます。



変数②

1 ①ロボット1号 ア

ロボット2号 イ

ロボット3号 ア

②ロボット1号 ア

ロボット2号 ア

ロボット3号 イ

2 ロボット1号 8

ロボット2号 8

ロボット3号 8

3 ロボット1号 9

ロボット2号 8

ロボット3号 8

考え方 プログラミングで重要な考え方の1つに「変数」があります。変数はプログラムで使用する値を一時的に覚えておくことができ、必要なときに値を使ったり、値によってしよ理を変えようするとき等に使われます。1つの変数に覚えておくことができるのは1つの値だけです。

今回の問題では、ロボットが最後に伝えられたことばを覚えることを通して、「変数の値を1つだけ入れることができる」ことや、「値を入れたら、入っていた値は、新しい値で置き換えられる」という変数のしくみについて考えます。

1 ①ロボット1号の覚えていることばは「こんにちは」です。ロボット2号が覚えていることばは「ハロー」です。ロボット1号が覚えていることばをロボット3号に覚えるように命令したので、ロボット3号は「こんにちは」を覚えます。