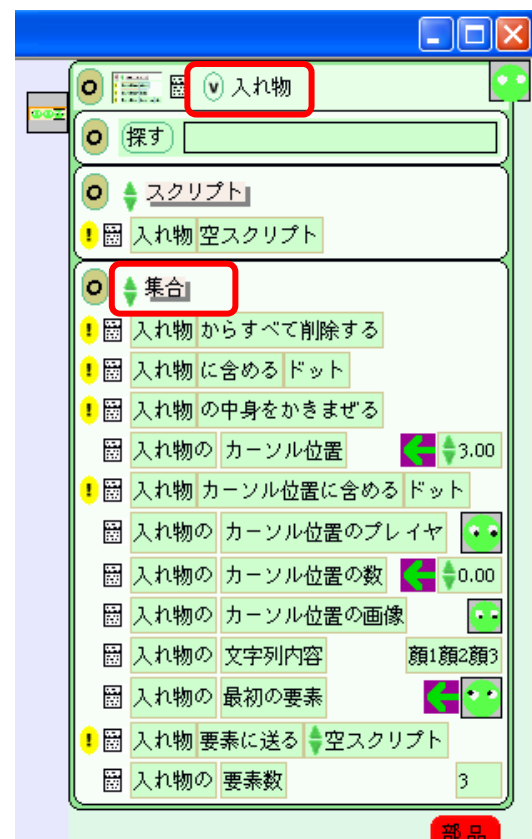
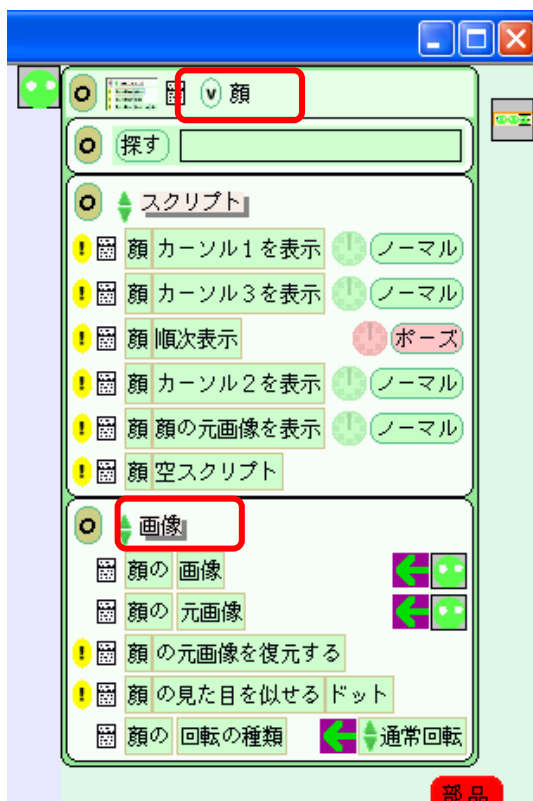
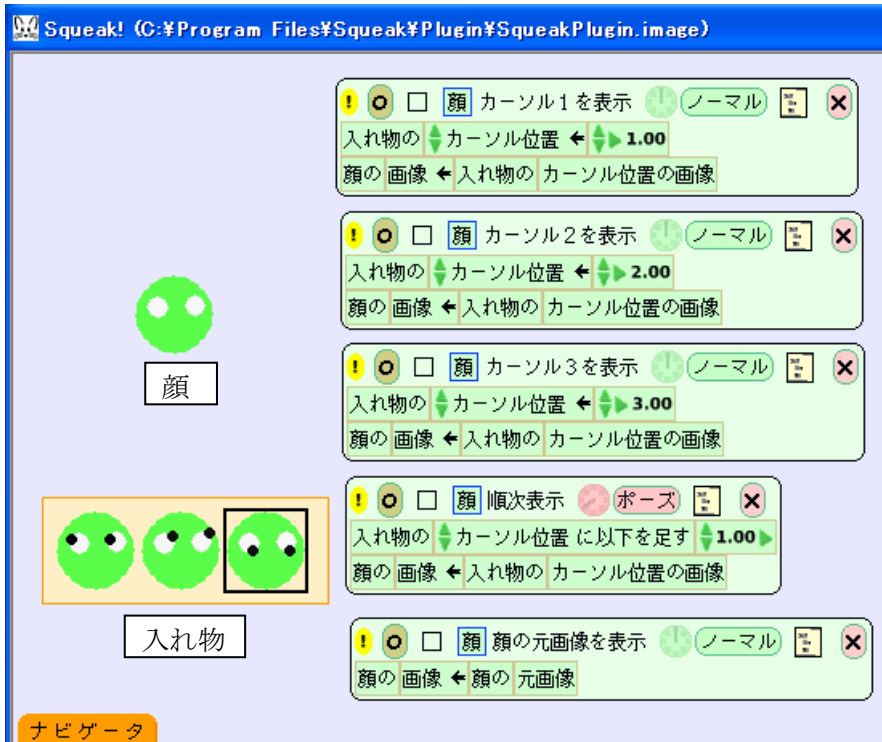


No.16 「Squeak で学ぶプログラミング(7)」

年 組 番 ID

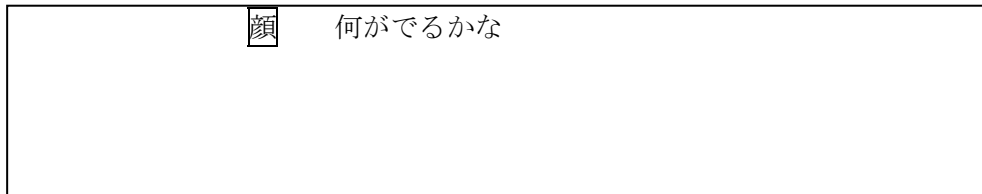
氏名

(12) 入れ物のカーソル位置の画像をコントロールして表示する



(13) 入れ物のカーソル位置の画像に、どれが表示されるか分からないプログラムは？

ここで使うのが_____です。「何がでるかな」というスクリプトを追加しましょう。
完成したスクリプトを書いておきましょう。



⇒ 以上を「表示する画像をコントロール」という名前で保存しましょう。

課題1 1から6の目がランダムに出るサイコロをつくりなさい。もちろん絵は自分で描きます。
⇒ファイル名：9999 サイコロ

(14) 大吉・吉・凶の絵が、順に2：3：1の割合で出るおみくじをつくりたい。

この比率で表示させるために、どのような判断を工夫したらよいでしょうか。
また、No.14のプリントにある「流れ図（フローチャート）」で書いてみましょう。

課題2 「変数」の作り方を習ってから、このおみくじを完成させましょう。
⇒ファイル名：9999 おみくじ