

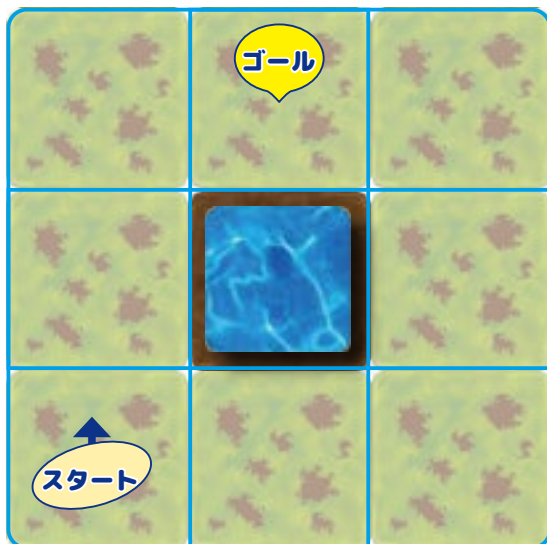


# コトノハプログラムを読み解く 1

した もんだい せん  
下の問題にちょう戦して、チクジーさばく - カラカラかい道 - に登場するコトノハをしっかりと  
つか  
使いこなせるようになりましょう。

## Q ゴールできるプログラムはどれでしょう？

ゴールできるものには○を、できないものには×を書きましょう。なお、真ん中のマスは進む  
ことができません。



- 前へ進む ①
- 前へ進む ②
- 右を向く ③
- 前へ進む ④



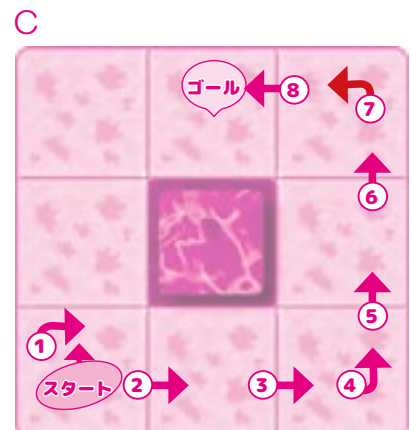
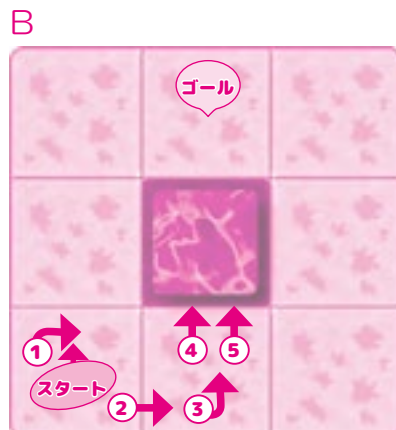
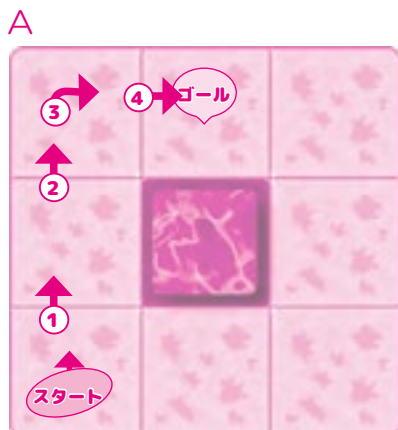
- 右を向く ①
- 前へ進む ②
- 左を向く ③
- 前へ進む ④
- 前へ進む ⑤



- 右を向く ①
- 前へ進む ②
- 前へ進む ③
- 左を向く ④
- 前へ進む ⑤
- 前へ進む ⑥
- 左を向く ⑦
- 前へ進む ⑧

解説)

● A、B、Cのプログラムを実行すると、それぞれ次のような結果になります。Bは、途中で真ん中の進めないマスにぶつかって、ゴールすることができません。AとCは、それぞれゴールすることができます。



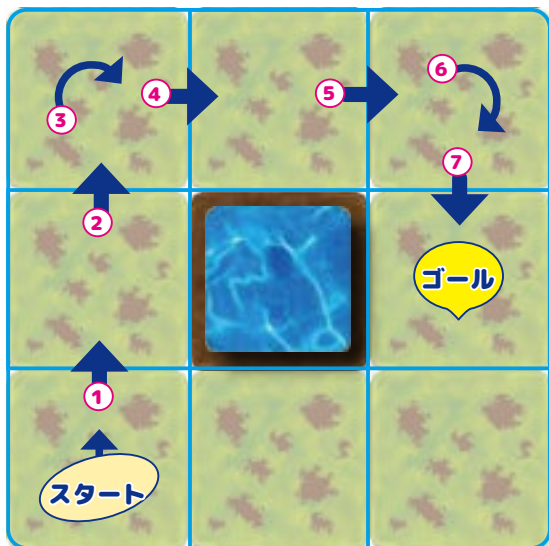


# コトノハプログラムを読み解く 2

マップに表示された矢印と、とちゅうまで組み立てられたコトノハのプログラムを見比べて、プログラムの続きを作りましょう。

## Q ? に入るプログラムはどれでしょう？

? に入るプログラムに○をつけ、ゴールにたどり着くプログラムを完成させましょう。マスの外には見えないかべがあるため、進むことはできません。



- 前へ進む ①
- 前へ進む ②
- 右を向く ③
- 前へ進む ④
- ?



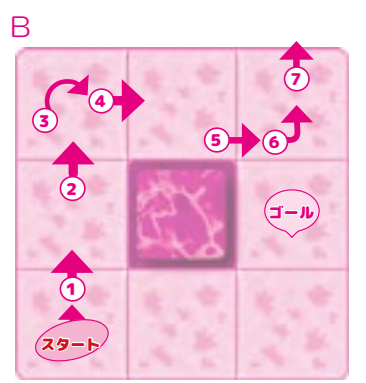
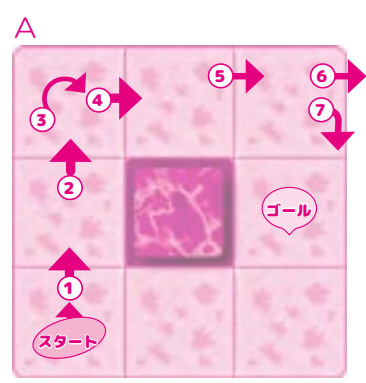
- 前へ進む ⑤
- 前へ進む ⑥
- 右を向く ⑦



- 前へ進む ⑤
- 左を向く ⑥
- 前へ進む ⑦



- 前へ進む ⑤
- 右を向く ⑥
- 前へ進む ⑦



解説)

- ? に C のプログラムが入ると、上の矢印のようにプログラムを実行することができます。
- A と B が ? に入ったときの実行結果は右の図ようになります。A の場合は途中で壁にぶつかって 1 マス立ち止まり、ゴールに届きません。B の場合はゴールとは反対方向へと進んでしまいます。よって、答えは C になります。

