

# プログラミング学習テキスト<sup>がくしゅう</sup> 解答集<sup>かいとうしゅう</sup>

p.5) もし人が近づいたら、ドアをく<sup>あ</sup>開ける >  
もし人はなれたら、ドアを <<sup>し</sup>閉める >

p.6) 解答例<sup>かいとうれい</sup>  
電子レンジ<sup>でんし</sup> /

- レンジのとびらが開いたら、画面<sup>がめん</sup>を光<sup>ひか</sup>らせる。
- 温めや調理のメニュー<sup>ひょういじ</sup>を表示する。
- 残り時間<sup>のこじかん</sup>を画面<sup>がめん</sup>に表示する。

洗たく機<sup>せんたくき</sup> /

- 予約時間<sup>よやくじかん</sup>になったら動き始める。
- 必要な量<sup>ひつようりょう</sup>の洗ざいを計<sup>はか</sup>って入れる。
- 洗たく機<sup>せんたくき</sup>のボタン<sup>ボタン</sup>を光<sup>ひか</sup>らせる。
- 液<sup>えき</sup>しょうパネル<sup>パネル</sup>にメニュー<sup>ひょういじ</sup>を表示する。など

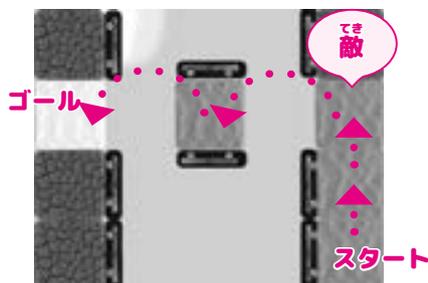
p.7) 上<sup>うへ</sup> 解答例<sup>かいとうれい</sup>

- 移動<sup>いどう</sup>に階段<sup>かいだん</sup>を使う<sup>つか</sup>ことになり、
- 高い階層<sup>たかいざう</sup>に移動<sup>いどう</sup>すると体<sup>からだ</sup>への負担<sup>ふたん</sup>が大きい<sup>おお</sup>。
  - つかれる。
  - 上<sup>のぼ</sup>り下<sup>お</sup>りに時間<sup>じかん</sup>がかかる。
  - 体<sup>からだ</sup>の不自<sup>ふじゆう</sup>由<sup>ゆう</sup>な人<sup>ひと</sup>の移動<sup>いどう</sup>が大変<sup>たいへん</sup>になる。
  - 重い<sup>おも</sup>いもの<sup>もの</sup>の持ち運び<sup>もちおん</sup>が大変<sup>たいへん</sup>になる。など

p.7) 下<sup>した</sup> 解答例<sup>かいとうれい</sup>

- 交通事故<sup>こうつうじこ</sup>が起<sup>お</sup>こりやすくなる。
- だれかが信号機<sup>しんごうき</sup>に代<sup>か</sup>わって、車<sup>くるま</sup>や人<sup>ひと</sup>をゆう導<sup>どう</sup>することになり、人<sup>ひと</sup>の仕事<sup>しごと</sup>が増<sup>ふ</sup>える。
- わたるタイミング<sup>わ</sup>が分<sup>わ</sup>からない。 など

p.12 解答例<sup>かいとうれい</sup>



p.13) 例<sup>れい</sup>

- 前<sup>まえ</sup>に進<sup>すす</sup>んで敵<sup>てき</sup>をこうげきする。
- 前<sup>まえ</sup>に進<sup>すす</sup>んで敵<sup>てき</sup>が落<sup>お</sup>としたふしぎ<sup>み</sup>の実<sup>ひろ</sup>を拾<sup>ひろ</sup>う。
- 方向<sup>ほうこう</sup>転<sup>てん</sup>かする。
- 穴<sup>あな</sup>を飛<sup>と</sup>びこえて足場<sup>あしば</sup>に移動<sup>いどう</sup>する。
- 足場<sup>あしば</sup>から穴<sup>あな</sup>を飛<sup>と</sup>びこえてゴール<sup>と</sup>する。など

p.14) 前方へ歩く=前へ進む

敵をたおす=たたかう

ふしぎの実を拾う=落ちている実を拾う (しゃがむ・つかむ・立ち上がる)

方向転かする=左を向く or 右を向く

穴を飛びこえる=ジャンプで進む (しゃがむ・前へとび上がる・前へ着地する)

p.15) 落ちている実を拾う=しゃがむ、つかむ、立ち上がる

ジャンプで進む=しゃがむ、前へとび上がる、前へ着地する

p.20) ①赤い台座には、「赤」色の「1」の数字の実を「2」個置く

②青い台座には、「青」色の「3」の数字の実を「1」個置く

p.21) 上 4→2・1・1 or 1・1・1・1

5→3・2

下 例)

赤色の①の実を持ち上げて、赤い台座に置く。

赤色の①の実を持ち上げて、赤い台座に置く。

青色の③の実を持ち上げて、青い台座に置く。

p.26) 例)

・岩→青クモノス→岩→赤クモノス→青クモノス→イットをこうげきという順で動く

・クモノスへ3回移動するとき、こうげきすればダメージを3あたえてたおせそう など

p.27)



p.30) 生卵を割る (例)

- テーブルなどに卵を軽く打ちつける
- ボールの上に卵を持っていく
- 卵のヒビに指をかける
- 卵のヒビを開いて中身をボールに落とす など

鼻をかむ (例)

- ティッシュを取り出す
- ティッシュを鼻に近づける
- 勢いよく鼻から息をはく
- ティッシュで鼻をきれいにふく など

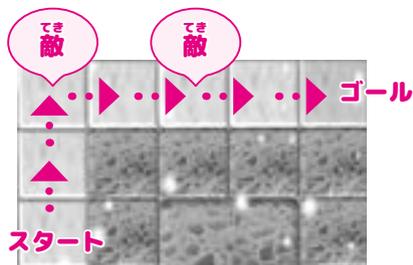
「タコのぬいぐるみ」の作り方③、④

p.32) 「タコのぬいぐるみ」の作り方① / 1 (か所)、  
「タコのぬいぐるみ」の作り方② / 8 (か所)

気づいたことを書いてみましょう (例)

- 「何度も登場する手順を 1 か所にまとめておけば、直す時も 1 か所だけでよくなる」 など

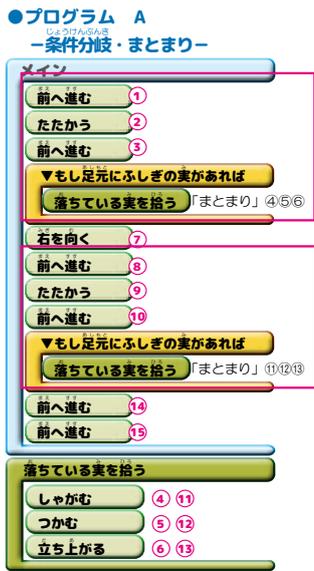
p.34) 解答例



p.35) (例)

前に進んで、敵にこうげきする。  
敵がふしぎの実を落としたり前進して拾う (ドクの実は拾わない)。  
 方向転かんして前に進み、敵をこうげきする。  
敵がふしぎの実を落としたり前進して拾う (ドクの実は拾わない)。  
 ゴールまで前進する。 など

p.39) 追加ミッション1 解答例)



で囲ったか所は、コトノハの並び順が同じになっているので、まとめることができる。など

追加ミッション2 解答例)



p.40) 上

- ①赤い台座には、数字「1」と「2」の「赤」色の実を1個ずつ置く
- ②青い台座には、数字「2」と「3」の「青」色の実を1個ずつ置く

下 6→1・2・3  
7→3・2・1・1

p.41) 例)

- 赤色で、数字が①の実を持ち上げたら、赤い台座に置く。
- 赤色で、数字が②の実を持ち上げたら、赤い台座に置く。
- 赤色で、数字が③の実を持ち上げたら (いない実だったら)、地面に置く。
- 青色で、数字が①の実を持ち上げたら (いない実だったら)、地面に置く。
- 青色で、数字が②の実を持ち上げたら、青い台座に置く。
- 青色で、数字が③の実を持ち上げたら、青い台座に置く。 など

p.46) 上 例)

ジャンケンに勝ったら、ハンマーでたたく。  
ジャンケンに負けたら、ヘルメットをかぶる。  
あいこになったら、何もしない。 など

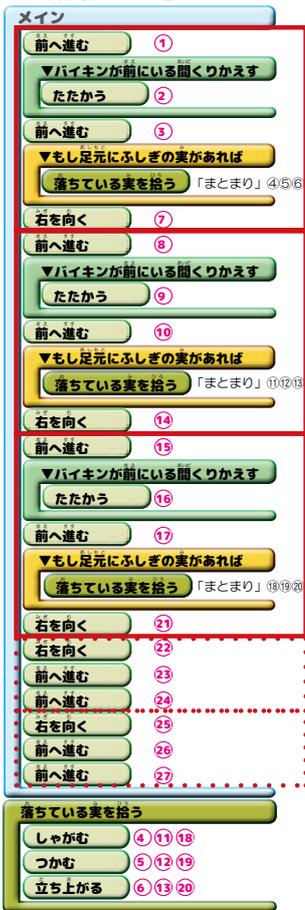
下 例)

勝負のあとイトに体当たりしてくる。  
体当たりは「かいひ」でよけられる。  
敵に体当たりされたら、(体力満タンでも) イットがたおされる。 など



p.56) 追加ミッション1 (解答例)

●プログラム A  
-条件分岐・くり返し・まとまり-

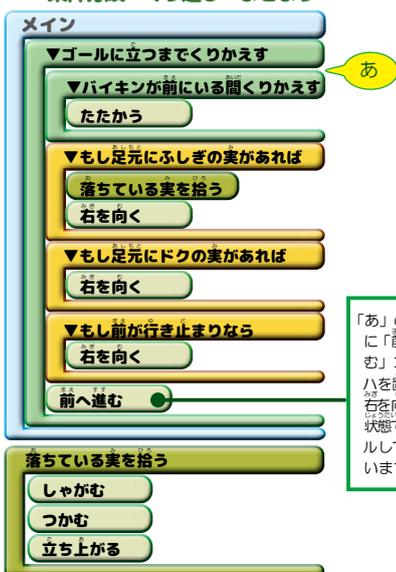


□ で囲っているか所のプログラムが、3回くり返されている。

⋯ で囲っているか所のプログラムが、2回くり返されている。

p.59) 追加ミッション3 (解答例)

●プログラム C  
-条件分岐・くり返し・まとまり-



●プログラム D  
-条件分岐・くり返し・まとまり-



「あ」の位置に「前へ進む」コトノハを置く、右を向いた状態でゴールしてしまいます。

●ノーマルミッションのまとめ方とは、ちがう考え方でプログラムを作成しています。ここでは、「ゴールに立つまでくりかえす」をベースに、イットの動作を「くり返し」と「条件分岐」の条件を使用してわかりやすくまとめています。

●くり返し動作のうち、「前へ進む」は、行動順で考えると「あ」の位置に置いてしまいがちです。しかし、その場合は、イットはゴールにたどり着いても動きを止めずに、右を向くという余分な動作をしてから、ようやくクリアとなります。「ゴールに立つまでくりかえす」のくり返し内にある「もし前が行き止まりなら」まで実行してしまうためです。

p.60) 上

- ① 赤い台座には、数字「3」と「4」の「赤」色の実を1個ずつ置く
- ② 青い台座には、数字「3」と「4」の「青」色の実を1個ずつ置く

下 7→3・4      4・7→3・4・2・2

p.61) 例)

- 赤色の③の実を持ち上げたら、3回よごれをふいて、赤い台座に置く。
- 赤色の④の実を持ち上げたら、4回よごれをふいて、赤い台座に置く。
- 青色の③の実を持ち上げたら、3回よごれをふいて、青い台座に置く。
- 青色の④の実を持ち上げたら、4回よごれをふいて、青い台座に置く。
- 青色の②の実を持ち上げたら、2回よごれをふいて、食べる。
- 青色の②の実を持ち上げたら、2回よごれをふいて、食べる。 など

p.66) 解答例)

●敵の行動	●イットの行動	●敵の体力	●イットの体力
はじめ	はじめ	12	4
とおぼえ	じゃく弱こうげき	11	4
ひっかく	カウンター	8	4
ぼうぎょ	チャージ	8	4
カウンター	きょう強こうげき	6	4
とっしん	かいひ	4	4
かみつく	ぼうぎょ	4	3
かいひ	すてみこうげき	0	1
とおぼえ			
ひっかく			
ぼうぎょ			
おわり	おわり		

p.72) ③

かいだん あが かいとうれい  
階段を上る解答例)  
うえ かい かいだん あが つづ  
上の階につくまで、階段を上り続ける。

そうきんをしぼる かいとうれい  
解答例)  
みず で かいだん あが つづ  
水が出なくなるまで、しぼり続ける。

はし かいとうれい  
100 m走る解答例)  
はし せん かいだん あが つづ  
100 mの線をこえるまで走り続ける。