

ブロック定義と再帰処理

保存して提出！

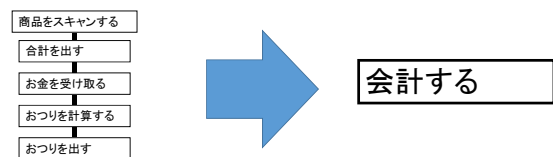
- 基本的に自動保存
 - ただし、インターネット上！
- 提出するには、PCへダウンロード！！
 - 1.「ファイル」をクリック
 - 2.「手元のコンピュータにダウンロード」をクリック
 3. 保存場所を確認(ドキュメント内)
 4. ファイル名を確認(0506幾何模様氏名)
 - 5.「保存」をクリック

前回の課題

- 課題例を参考に、おもしろい図形を3つ以上作ってみよう。
- 反復構造を使って作ること。(反復構造の中に反復構造を入れてみても面白いよ！)
- メール添付して送信！
 - 宛先: 宅原(e080254@gakushuin.ac.jp)
 - Cc: 五十嵐(e160189@gakushuin.ac.jp)
 - 件名例)SR235宅原愛子幾何模様

ブロックを定義する

- 詳しい動きをブロック一つにまとめられる



メインプログラムがすっきりする！

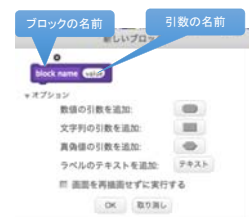
新しいブロックを定義する

- カテゴリ「その他」では、基本のブロックを組み合わせさせてオリジナルの動きをする新しいブロックを定義できる
- 引数(ブロックを動かすときに使う変数)を追加することもできる



ブロックを定義してみよう

- 「ブロックを作る」をクリック
- 「オプション」をクリックすると、引数を追加できる

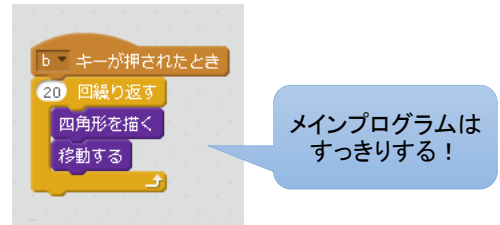


ブロック「四角形を描く」「移動する」を定義する



定義ブロックを使ってメインを描くと...

- 画面にランダムで四角形を描きまくる



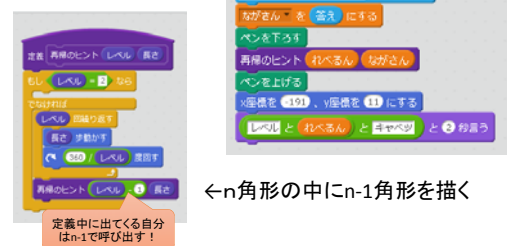
引数を持ったブロックを定義

- だんだん大きくなる四角形を描く



再帰的处理

- 自分で自分を定義する



←n角形の中にn-1角形を描く

今日の課題

- 再帰的处理を使ってキャベツの図形を描くプログラムを完成させなさい
- メールで提出
 - 宛先: 宅原 (e080254@gakushuin.ac.jp)
 - Cc: 五十嵐 (e160189@gakushuin.ac.jp)
 - 件名例) SR235宅原愛子キャベツ