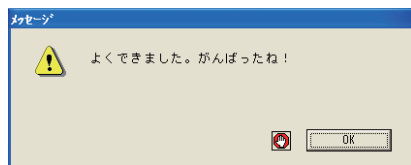
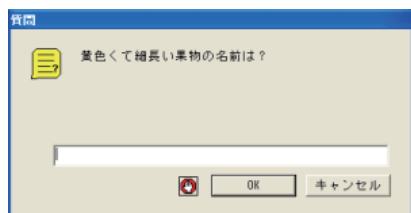


マイクロワールド EX による簡単プログラミング学習キット

🦋 🦋 🦋 🦋 🦋 🦋 🦋 🦋 アルゴリズム編「動くフローチャート」 🦋 🦋

フローチャートはアルゴリズムを視覚的に表現するのに効果的ですが、フローチャートが考えたとおり動作するかどうかは、実際にプログラミングをしないと検証できません。このアルゴリズム学習キット「動くフローチャート」は、画面上で部品を組み合わせて表現したフローチャートを、実際に実行させて検証することができます。

- ① 可視化した変数 $n, m, a, b, i, j, ans1, ans2$ を用意しています。このなかで、 n, m, a の値を表示します。
- ② 質問 1, 2 に書かれた内容を表示し、回答入力を求めます。入力した値は、それぞれ変数 $ans1, ans2$ に代入されます。
- ③ 初期値の設定や計算の式など、式 1, 2, 3 に記述された内容を実行します。
- ④ メッセージ表示 1, 2, 3 に書いた内容をそれぞれ表示します。
- ⑤ 判断 1, 2 に記述した条件文の真偽を判断して、真なら Yes の方向に、偽なら No の方向に処理の流れを制御します。
- ⑥ ループの開始から終わる部品間を、初期値、最終値、加算値に従って最終値をこえるまでループします。



1 から 100 までの偶数の和

数あてゲーム (2)

「アルゴリズム学習キット」の概要は次のリンクからご覧ください。

動くフローチャートについて (先生用)

STEP1「三角形の面積を求める (1)」

STEP2「三角形の面積を求める (2)」

STEP3「回答が正しいか判断してメッセージをだす」

STEP4「正しい回答になるまで質問をくりかえす」

STEP5「1 から 10 の整数の和を求める」

STEP6「ループを使って 1 から 10 までの整数の和を求める」

動くフローチャートサンプル集