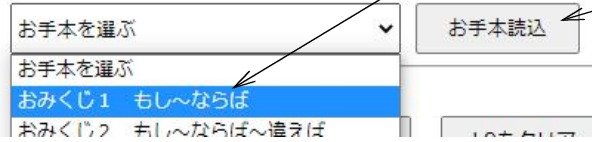


# Mission1 おみくじをつくってみよう!

## 【1】おみくじをつくってみよう!

**手順1** 画面下の「お手本を選ぶ」から「おみくじ1」を選んで、**お手本読み込**ボタンをクリックしよう。



**手順2** 読み込んだプログラムを実行してみよう。

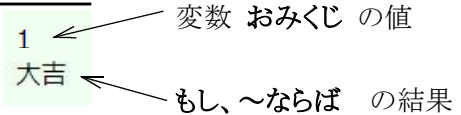
(プログラム)

```

1 おみくじ = (6の乱数) + 1。
2 おみくじを表示。
3
4 もし、おみくじ = 1ならば
5     「大吉」と表示。
6     ここまで。
7
8 もし、おみくじ = 2ならば
9     「凶」と表示。
10    ここまで。
11

```

(実行結果)



★プログラムを読み解いて、次のことを理解しよう!

- **変数** には、名前をつけて、値や文字を代入することができる。
- (6の乱数+1) とすると、1~6までのどれか1つの整数を選んでくれる。
- もし、**条件式** ならば
 

空2文字  
 条件に当てはまるときの処理  
 ここまで。

}

もし ◆ なら

←このブロックと  
同じ構造だよ

**手順3** プログラムを改良して、おみくじ の値が3, 4, 5, 6の時の処理を加えてみよう。

↓  
プログラムを入力したら、**▶実行**して動作を確かめてみよう。



- プログラムが、書かれた順に実行される処理を **順次** (じゆんじ) といいます。
- 条件に応じて、処理を変える処理を **分岐** (ぶんき) といいます。
- 分岐するときには、**条件式** (じょうけんしき) にあてはまるかどうかを判断します。

## 【2】分岐処理のポイントを覚えよう。

### ★分岐処理のポイント①

次のプログラムは、どんな動作をするかな？ 説明してみよう。

＜お手本の **おみくじ2**＞

```
おみくじ = (6の乱数) + 1。  
おみくじを表示。
```

もし、おみくじ  $\geq 4$  ならば

「大吉」と表示。

違えば

「凶」と表示。

ここまで。

おみくじが1のとき→「	」
おみくじが2のとき→「	」
おみくじが3のとき→「	」
おみくじが4のとき→「	」
おみくじが5のとき→「	」
おみくじが6のとき→「	」

＜お手本の **おみくじ3**＞

```
おみくじ = (6の乱数) + 1。  
おみくじを表示。
```

もし、おみくじ  $\leq 2$  ならば

「大吉」と表示。

違えばもし、おみくじ = 3 ならば

「小吉」と表示。

違えばもし、おみくじ = 4 ならば

「吉」と表示。

違えば

「凶」と表示。

ここまで。

おみくじが1のとき→「	」
おみくじが2のとき→「	」
おみくじが3のとき→「	」
おみくじが4のとき→「	」
おみくじが5のとき→「	」
おみくじが6のとき→「	」

### ★分岐処理のポイント②

次の2つのプログラムは、同じ意味ですが、書き方が異なります。

```
おみくじ = (6の乱数) + 1。  
おみくじを表示。
```

もし、おみくじ = 1 ならば

「大吉」と表示。

ここまで。

もし、おみくじ = 2 ならば

「凶」と表示。

ここまで。

```
おみくじ = (6の乱数) + 1。  
おみくじを表示。
```

もし、おみくじ = 1 ならば

「大吉」と表示。

違えばもし、おみくじ = 2 ならば

「凶」と表示。

ここまで。

### ★分岐処理のポイント③

条件式には、色々な書き方があります。次のプログラムの動作を考えてみよう。

＜文字を比較するとき＞

```
A = 「パンとご飯、どちらが好き？」と尋ねる。
```

もし、A = 「パン」ならば

「パンはおいしいよね」と表示。

違えば、もし、A = 「ご飯」ならば

「ご飯にはカレーが合うよ」と表示。

違えば

「残念です」と表示。

ここまで。

次のように入力すると…??

パン	→「	」と表示
ぱん	→「	」と表示
ご飯	→「	」と表示
ごはん	→「	」と表示
カレー	→「	」と表示

### ★計算式の書き方も覚えよう！

A = (1 + 2) - 3 \* 4 / 5

\* は「×」

/ は「÷」

もし、おみくじ  $\leq 4$  ならば

<>はキー入力

$\leq \geq$ は変換する

**チャレンジ!** プログラムを改良して、楽しいおみくじプログラムをつくってみよう！

年 組 番 名前 ( )