

### 【3】反復 ○回～ここまで

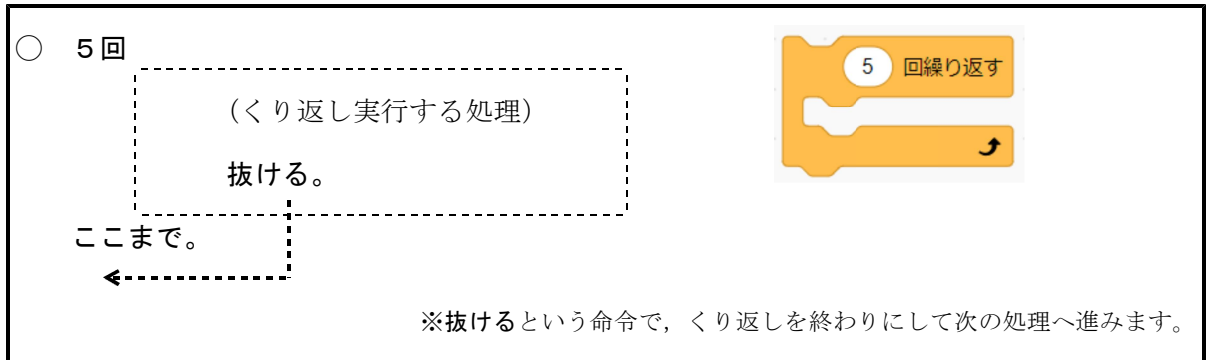
**手順1** 画面下の「お手本を選ぶ」から「数当て3」を選んで、**お手本読み込**ボタンをクリックしよう。

```

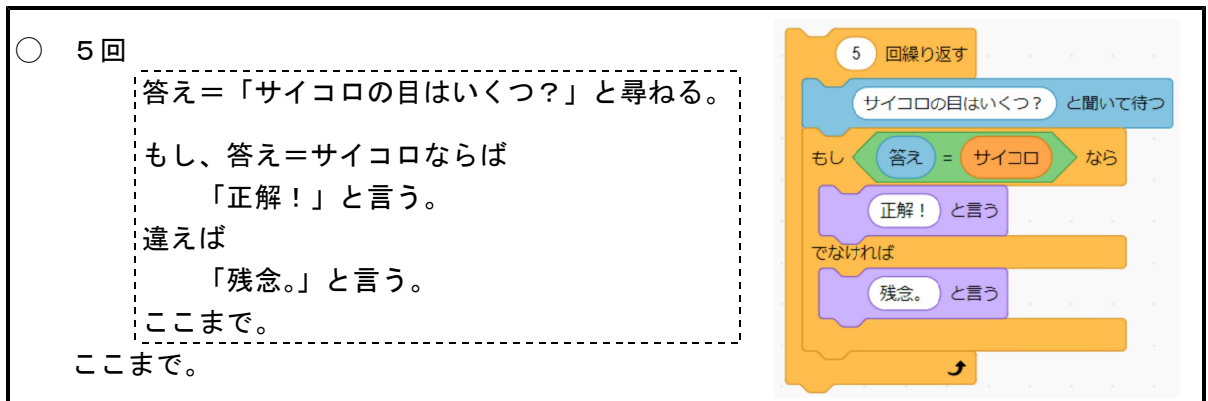
1 サイコロ = (6の乱数) + 1。
2
3 5回
4   答え = 「 {回数} 回目 サイコロの目はいくつ? 」と尋ねる。
5
6   もし、答え = サイコロならば
7     「正解! 」と言う。
8     抜ける。
9   違えば
10    「残念。」と言う。
11    ここまで。
12  ここまで。
13
14 「正解は {サイコロ} でした。」と表示。
15

```

★プログラムを読み解いて、次の書き方を理解しよう!



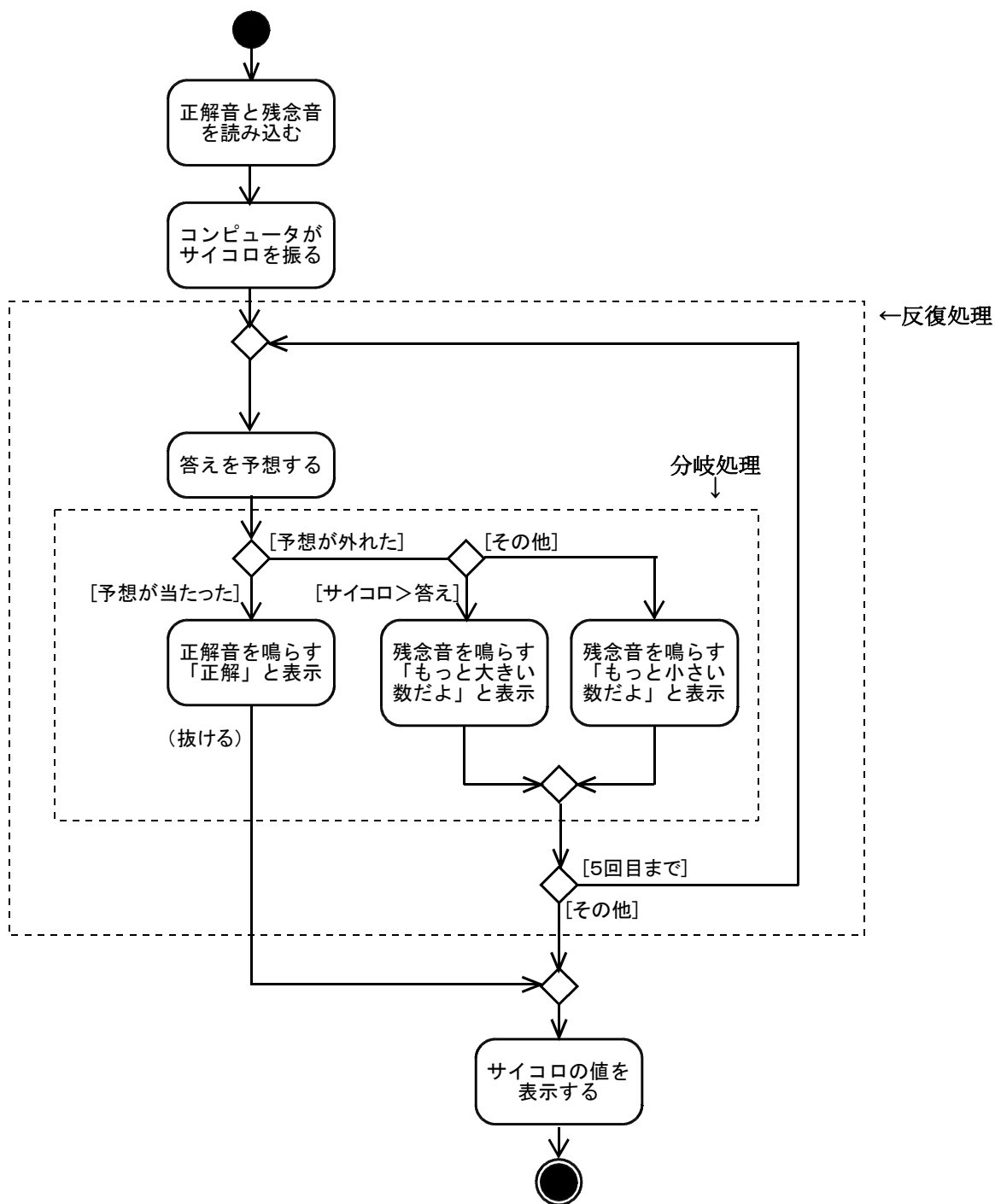
★スモウルビーのプログラムと見比べて、プログラムの構造を理解しよう!



※回数という変数には、くり返しは何回目なのか、その値が入っています。



★<チャレンジ課題>アクティビティ図を読みながら、プログラムをつくってみよう



★アクティビティ図をかいてみよう！

① 8 ページの「数当てゲーム」のアクティビティ図を、「音が鳴る」ものに直してみよう

※繰り返す処理は，書かなくて良い。

② 10 ページ「5回繰り返す数当てゲーム」のアクティビティ図をかいてみよう

※音を鳴らす処理は，書かなくてよい

年 組 番 なまえ ( )