

じっけん ～実験の手引き～

わせだクエスト～プログラミングで敵を倒せ！～

電気・情報生命工学科確率的情報処理（井上真郷）研究室

じっけん 実験のポイント

プログラミングを使って世界を救おう！

パソコン初心者から自身がある人までプログラミングの世界へ飛び込もう！！

せいさくぶつ も かえ 制作物の持ち帰りについて

こちらで用意したパソコンで遊んでいただくため、持ち帰るものではありません。

も もの 持ち物 探求心

ふくそう 服装 自由

じっけん 実験メニュー

1. プログラミングの基本であるフローチャートについて学ぼう
2. フローチャートにカードを当てはめて敵を倒そう
3. 全てのステージをクリアしよう

じっけん ～実験の手引き～

かんが 考 えてみよう

コンピュータは「命令（めいれい）」の通りに動きます。でも、順番（じゅんばん）が一つでもちがうと、正しく動けません。コンピュータを迷（まよ）わせずに動かすには、どんな順番で「フローチャート（考え方の地図）」を組み立てればいいんだろう…？ **きみの作った「地図」が少し変わるだけで、コンピュータの動きはガラッと変わるはずだよ。**「こう設定（せってい）したら、どんな結果（けっか）が出るかな？」と想像（そうぞう）しながら考えてみよう！

じっけん げんり 実験の原理

プログラミングの基本（きほん）は「フローチャート」です。これは、「やる順番」や「もし～なら」という分かれ道を決める設計図（せつけいず）です。用意されたカードをフローチャートに正しくはめこんで、世界を救う「正しい命令」を作り出そう！ **ただカードを並べるだけでなく、敵（てき）の動きやHPを計算して、完ぺきなルートを通すのがキミの仕事（しごと）だ。** 実行（じっこう）ボタンを押して、キミの考えた論理（ロジック）で世界を動かす快感（かいかん）を味わおう！

みぢか 身近なプログラミング

プログラムは、ゲーム、でんしゃ 電車、じどうしゃ 自動車、ロケット、ロボットなどにも使つかわれているよ！



じっけん ～実験の手引き～

みなさんにひとこと

分からないことがあれば気軽に質問してね！

ちゅういじこう ほごしや 注意事項 / 保護者 さまへのメッセージ

- ・当日使用する教室での飲食はご遠慮ください。
- ・企画の進行や指示にご理解・ご協力をよろしくお願いいたします。
- ・スタッフが常駐しておりますので、何かご不明な点がございましたら遠慮なくお声がけください。