



制御ブロックの検討

演習付き

Scratchのブロックには不要なものが多い

水谷正大



変数 から 変数を作る と変数 **a** をセット

クリック



クリックしてから、ステージで
変数 a の値と猫の発言を確認



クリック



書き換え可能



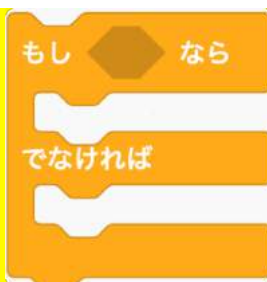
a の内容を1減らして、改めて
a に代入する



```
while not 条件 {
  文
}
```

条件を満たさない間は、
文を繰り返す

not 条件 ?



は不要、



さえあればよい

クリック



クリックしてから、ステージで
変数 a の値と猫の発言を確認



クリック



書き換え可能



```
if 条件 {
  文i
} else {
  文e
}
```



```
if 条件 {
  文i
}
if not条件 {
  文e
}
```

not条件 ?

真偽値表 (論理演算)

TRUE 真(Yes)
FALSE 偽(No)



A	B	A and B
TRUE	TRUE	TRUE
TRUE	FALSE	FALSE
FALSE	TRUE	FALSE
FALSE	FALSE	FALSE



A	B	A or B
TRUE	TRUE	TRUE
TRUE	FALSE	TRUE
FALSE	TRUE	TRUE
FALSE	FALSE	FALSE



A	not A
TRUE	FALSE
FALSE	TRUE

大小関係



50より大きい(50は含まない)

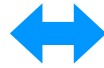


50より小さい (未満)



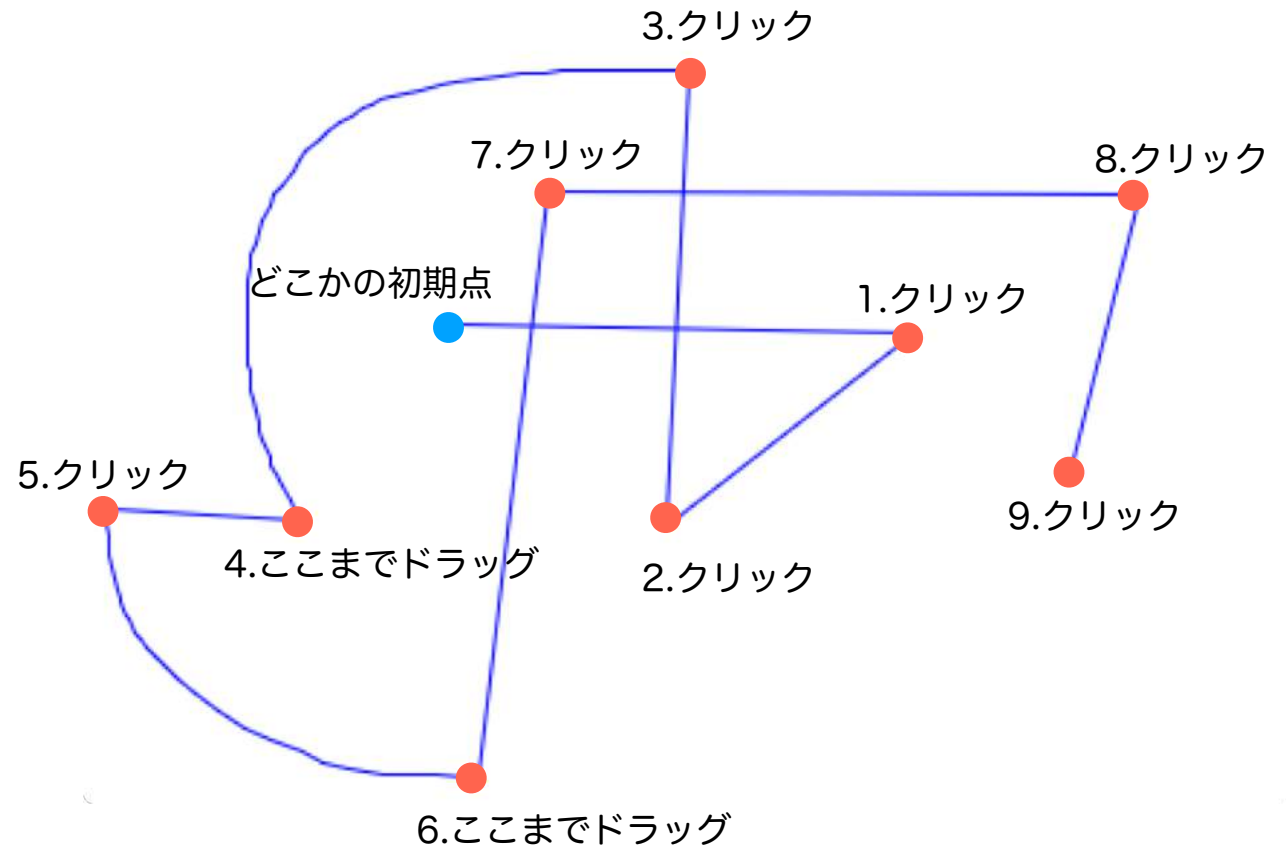
50と等しい

無限ループ



```
while not False {
  文
}
```

```
while True {
  文
}
```



どこかの初期点からマウスをクリックした点まで直線、
ドラッグに従って曲線を描くプログラム

猫を視えなくすること