



テーマID	669
タイトル	プログラミングで宝探し
講師名	野村 堯雄

児童生徒の皆さんへ

プログラミングとは運動会のプログラムと同じで「やることを順番に書くこと」です。

ここでは下の写真のように左下からスタートして×のところをよけて右上の宝にたどり着く方法をコンピューターにやってもらうにはどうすればよいかを勉強します。

ポイント

1. この写真程度の問題なら人間はパッと見ればすぐ答えが判りますが、コンピューターに計算してもらうためには一つ一つやり方を教えてやらなければなりません。その教え方を説明します。
2. その代わりコンピューターはめちゃくちゃに計算が速いので、もっとずっと複雑な問題では人間はとてまかないません。
3. プログラミングのソフトウェアは使用しません。それは「テーマID 729 SCRATCHでゲームを作ろう」でやります。テーマ669と729を一緒にやることもできます。

				宝
×			×	×
	×			
		×	×	
スタート				