

自分のココナッツの設計をしよう

2年 組 番 氏名

プログラムの授業も何回か行ってきました。
自分のオリジナルなココナッツを作って持ち帰ることができるように
プログラムを考えてみましょう

プログラム作りの流れ

プログラム（たとえばゲームソフトを製作するとしてみて下さい）は

- ① デザイン（シナリオ）
- ② 設計・仕様決定（フローチャートなどで、きちんと論理的に整理する）
- ③ コーディング（実際にプログラムコードを書いて動くようにする）
- ④ バグ取り（いろいろチェックしてミスをさがし、ちゃんとしたものにする）

と言う順番に進めていくのが普通です。

「ココナッツのハードウェア」を使ってできることの模索

ココナッツのハードウェア

入力：デジタルスイッチ4段階、光センサー、リモコンセンサー

出力：デジタル光出力 8系統、スピーカー（単音階4オクターブ）

■ココナッツに入れることができる内容を考えてみよう

- ・IC-ライトゲーム
- ・時間がきたら消えるライト
- ・校歌が鳴る
- ・バスケットボールのタイマー
- ・トレーニング用タイマー など

自分のココナッツの仕様を決めよう

■4系統のプログラムでやることをまとめよう []内はアイデアを出した人の名前

□スライドスイッチ【ON】&タクトスイッチ【OFF】 [自分]

1時間たったら消えるライト
全部点灯して

□スライドスイッチ【OFF】&タクトスイッチ【OFF】 [自分]

自分で作ったイルミネーション

□スライドスイッチ【ON】&タクトスイッチ【ON】 [Aさん]

リモコンで押すたびに1つずつ点灯していくライト

□スライドスイッチ【OFF】&タクトスイッチ【ON】 [Bさん]

校歌のオルゴール

ふじ

今日の授業を振り返って

自己評価

プログラムのアイデアを考えたか	◎	△	×
自分のココナッツの仕様を決められたか	◎	△	×
創造的な内容に集中して取り組めたか	◎	△	×

今日の授業の疑問点・感想を書こう