

集まれ! ジュニア会員!!

今回は前回に引き続き、2019年12月21日に開催された、小学3年～6年生のジュニア会員を対象とした本会主催のイベントである「Exciting Coding! Junior 2019」にて制作された作品を紹介し

ます。本イベントでは、親子でプログラミングを楽しみました。今回は、プログラミング可能な小さなコンピュータである micro:bit を利用した作品を紹介し

作品介绍

_scrat さんの作品「端子タッチゲーム」

https://makecode.microbit.org/_T8zAvL77K9qF

表示された数字に対応する micro:bit の端子を手でふれるゲーム。最初にゲームの説明のメッセージが表示されます。その後、ボタン A を押すと、0 から 2 までのランダムな数字が表示されるので、表示された数字の端子をタッチします。正解だったら「Correct!」、不正解だったら「Wrong…」という文字が表示されます。こだわったポイントは、micro:bit の端子を使うことです。micro:bit はセンサがたくさんあるので、それを使った作品を作りたいと思いました。



● micro:bit の端子にタッチする様子 (右端の GND 端子をつまみ、0 または 1 または 2 の端子にふれます)



● プログラムの一部



こうすると
もつといいね!

micro:bit の端子は外部装置と接続して利用することができます。たとえば、アルミホイルとダンボールを使って、図のようなスイッチを用意すると、ゲームセンターに設置されているようなゲーム装置に近いものが作れるかもしれません。



ここがいいね!

micro:bit の端子を利用するのはいいアイデアですね。ランダム (乱数) を利用することで、実行するたびに異なる数字が出て、ゲーム性が高くなっています。

今回の作品は、Microsoft から提供されている MakeCode エディタを利用して作成しています。Web ブラウザ上で、プログラミング言語 JavaScript でプログラミングでき、ブロックとテキストを行き来しながらプログラムを作成することができます。エディタにはシミュレータが合わせて用意されているので、micro:bit 本体がなくてもプログラミングを楽しめます。ぜひ試してみてください。

参考 Web サイト : micro:bit, <https://microbit.org/MakeCode> エディタ, <https://makecode.microbit.org/>

本企画では、ジュニア会員の方の作品・プログラムを募集しています。氏名、ニックネーム、ご連絡先メールアドレス、会員番号、作品に利用しているプログラミング言語、作品タイトル、作品の説明、こだわったポイントを、以下の宛先までお送りください。

✉ 会誌編集部門 E-mail : editj@ipsj.or.jp

担当 : 吉田 葵 (青山学院大学)