

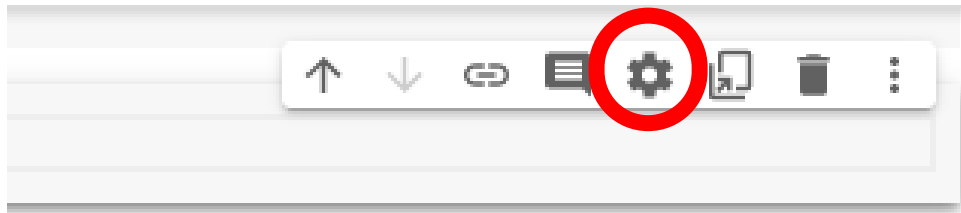
プログラミング演習

この時間の目標

- プログラミング演習
- S プログラム作成の工夫がよく理解でき、手順を工夫して活用しようと思った
- A プログラム作成の工夫がよく理解できた
- B プログラム作成の工夫が理解できた
- C プログラム作成の工夫が理解できなかった

GoogleColaboratoryを使っている人

- [ノートブックを新規作成]で新しいノートブックにする
- インデントを4にする



設定

サイト	エディタのキー バインディング default
エディタ	フォント 14 px
Colab Pro	コードを表示する際に使用されるフ... monospace
GitHub	インデント幅 (スペース) 4
その他	縦の罫線列 80

コード入力時の候補を自動的に表示する
 行番号を表示
 インデントガイドの表示

キャンセル 保存

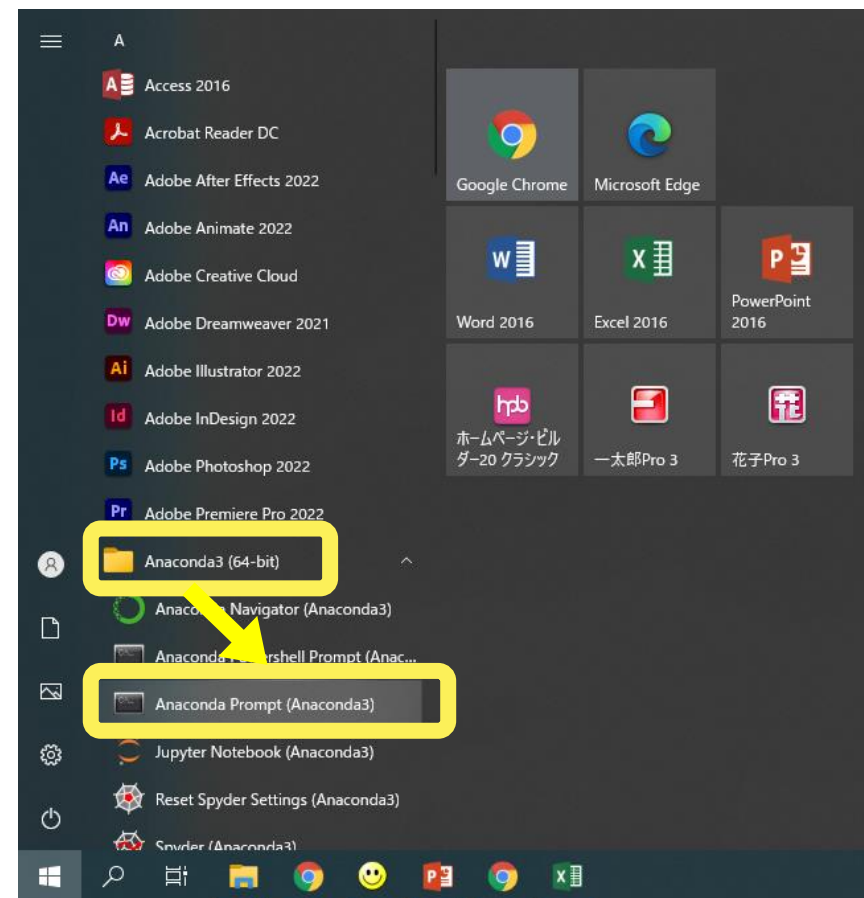
Jupyter Notebookを使っている人

- おまじないをかける

1. Anaconda Promptを起動

2. 黒い画面に
`pip install matplotlib`
と入力して[Enter]

3. 黒い画面を最小化



プログラミング演習

ペアでプログラミング

- プログラミングでバトルだ！
- 進め方
 - お題に合うプログラムをペアで作成
 - できたらパワポに貼り付けて[F5]
 - できたペアはプログラムを改良・改造
 - 10ペアできたら解説

本日のお題

1. スロットマシン
 - 3つの数を生成
2. ジャンケンの勝敗
 - 簡単に判定
3. 確実に数値を入力させるプログラム
 - 違ったら再入力
4. コンピュータが当てる、数当てプログラム
 - 数を当てる手順