

プログラミング I



をうごかして



をたおしましょう。

めいれいをかんせいさせてください。



めいれい

	どっちに?	なにをする?
1		すすむ
2		すすむ
3		こうげき

プログラミング 2

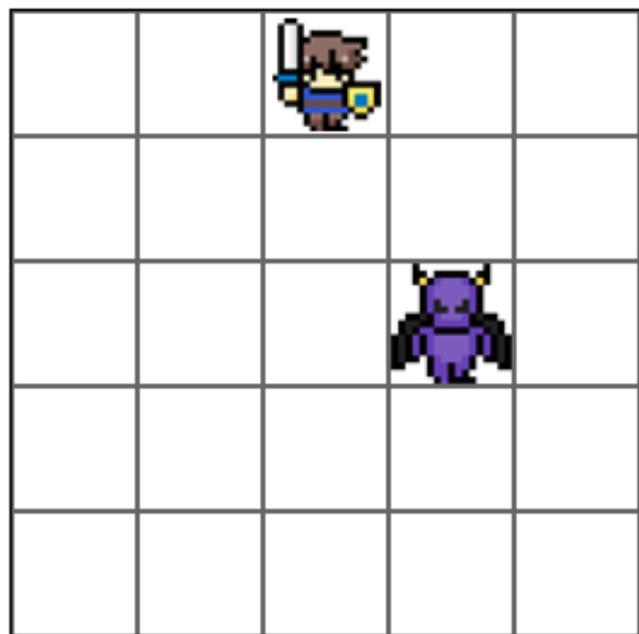


をうごかして



をたおしましょう。

めいれいをかんせいさせてください。



めいれい

	どっちに?	なにをする?
1		すすむ
2		すすむ
3		こうげき

プログラミング 3



をうごかして



をたおしましょう。

めいれいをかんせいさせてください。



めいれい

どっちに?

なにをする?

1

--	--

2

--	--

3

--	--

プログラミング 4



をうごかして



をたおしましょう。

めいれいをかんせいさせてください。



めいれい

	どっちに?	なにをする?	なんマス?
1		すすむ	
2		すすむ	
3		こうげき	

プログラミング 5

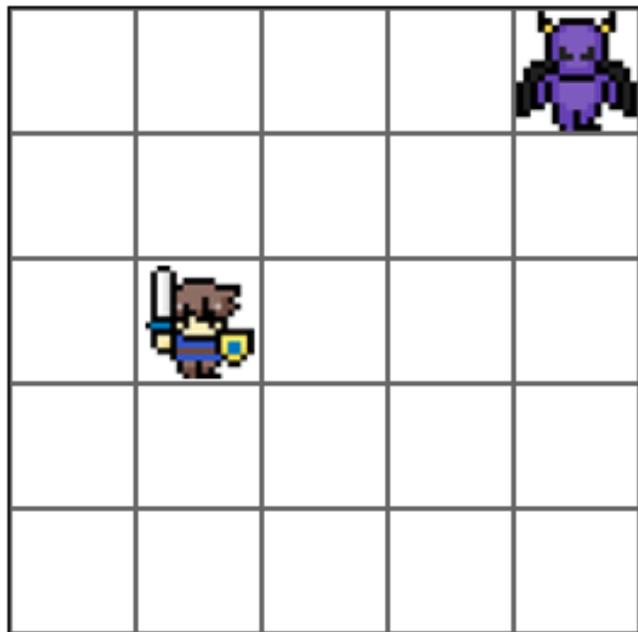


をうごかして



をたおしましょう。

めいれいをかんせいさせてください。



めいれい

	どっちに?	なにをする?	なんマス?
1			
2			
3			

プログラミング 6

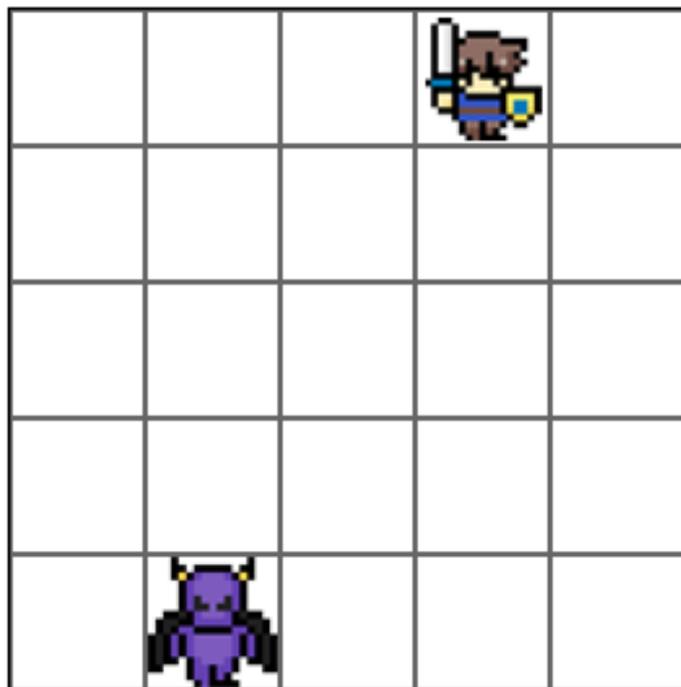


をうごかして



をたおしましょう。

めいれいをかんせいさせてください。



めいれい

どっちに?

なにをする?

なんマス?

1

--	--	--

2

--	--	--

3

--	--	--

この問題はこちらで実際に動かしてみることができます

ページのまいにちプリント

https://yuunomainiti.com/game/programming_game/

プログラミング 7

 をうごかして  をひろい  をたおしましょう。

めいれいを かんせいさせてください。



めいれい

	どちらに?	なにをする?	なんマス?
1		すすむ	
2		ひろう	
3		こうげき	

プログラミング 8

 をうごかして  をひろい  をたおしましょう。

めいれいを かんせいさせてください。



めいれい

	どっちに?	なにをする?	なんマス?
1			
2			
3			

プログラミング 9

 をうごかして  をひろい  をたおしましょう。

めいれいを かんせいさせてください。



めいれい

	どっちに?	なにをする?	なんマス?
1			
2			
3			

プログラミング 10 (くりかえし)



を うごかして  をすべて たおしましょう。

めいれいを かんせいさせてください。



めいれい

3

かい くりかえす

どっちに?

なにをする?

なんマス?

すすむ

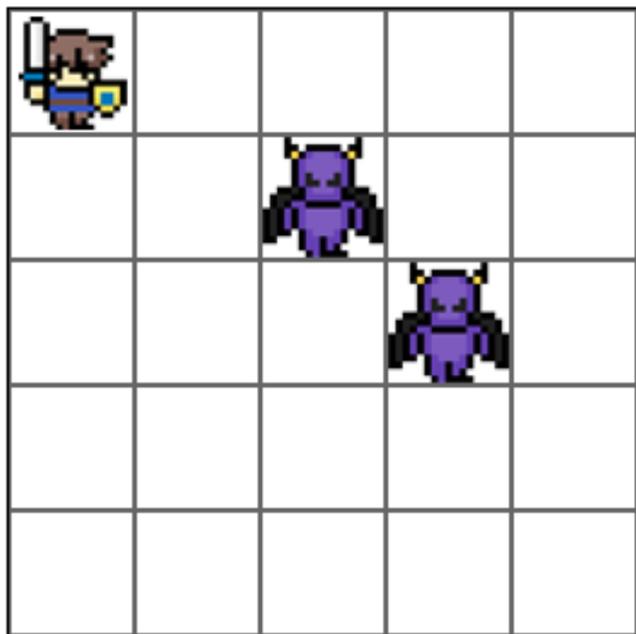
こうげき

プログラミング 11 (くりかえし)

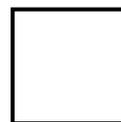


を うごかして  をすべて たおしましょう。

めいれいを かんせいさせてください。



めいれい



かい くりかえす

どっちに?

なにをする?

なんマス?

	すすむ	
--	-----	--

	すすむ	
--	-----	--

	こうげき	
--	------	--

プログラミング 12 (くりかえし)

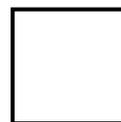


をうごかして  をすべて たおしましょう。

めいれいを かんせいさせてください。



めいれい



かい くりかえす

どっちに?

なにをする?

なんマス?

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--