

問題

Q1. ☆問題(もんだい)☆

次(つぎ)のうち、コーディーのしっぽの動き方(うごきかた)について、プログラムで変える(かえる)ことができるものはどれかな。
あてはまるものすべてにチェックをつけよう。

* (複数選択)

しっぽをふるはやさ

しっぽをふる向き(むき)

しっぽをふる時間(じかん)

しっぽの長さ(ながさ)

正解

- ✓ しっぽをふるはやさ
- ✓ しっぽをふる向き(むき)
- ✓ しっぽをふる時間(じかん)
しっぽの長さ(ながさ)

解説

コーディーのしっぽの動き方(うごきかた)で、プログラムで変える(かえる)ことができるのは、「しっぽをふる速さ(はやさ)」、「しっぽをふる向き(むき)」、「しっぽをふる時間(じかん)」の3つだよ。

「しっぽの長さ(ながさ)」は、プログラムでは変える(かえる)ことはできないね。ブロックの組み立て方(くみたてかた)で変える(かえる)ことはできるよ。

問題

Q2. ☆問題(もんだい)☆
何か(なにか)が動いた(うごいた)ことをみつけてくれるものは何(なに)かな。

*

モーションセンサー

チルトセンサー

スマートハブ

乾電池(かんでんち)

正解

✓ モーションセンサー

チルトセンサー

スマートハブ

乾電池(かんでんち)

解説

何か(なにか)が動いた(うごいた)ことをみつけてくれるのは、「モーションセンサー」だよ。

問題



Q3. 上(うえ)のイラストのプログラムを動かす(うごかす)と、コーディーのしっぽはどんなふう動く(うごく)かな。あてはまるものをひとつ選ぼう(えらぼう)。

*

ゆっくりしっぽをふったあと、おなじ向き(むき)で、はやくしっぽをふる

ゆっくりしっぽをふったあと、ぎゃくの向き(むき)で、はやくしっぽをふる

はやくしっぽをふったあと、おなじ向き(むき)で、はやくしっぽをふる

はやくしっぽをふったあと、ぎゃくの向き(むき)で、はやくしっぽをふる

正解

ゆっくりしっぽをふったあと、おなじ向き(むき)で、はやくしっぽをふる

✓ ゆっくりしっぽをふったあと、ぎゃくの向き(むき)で、はやくしっぽをふる

はやくしっぽをふったあと、おなじ向き(むき)で、はやくしっぽをふる

はやくしっぽをふったあと、ぎゃくの向き(むき)で、はやくしっぽをふる

解説

答え(こたえ)は「ゆっくりとしっぽをふったあと、ぎゃくの向き(むき)で、はやくしっぽをふる」だよ。

下(した)は同じ(おなじ)イラストだから、いっしょに確認していこう。

1番目(ばんめ)と4番目(ばんめ)のプログラミングブロックを比べると、向き(むき)がぎゃくだね。

また、2番目(ばんめ)と5番目(ばんめ)のプログラミングブロックを比べると、
モーターの強さ(つよさ)の数字(すうじ)がそれぞれ「2」と「8」だね。
動き方(うごきかた)をくらべると、「2」だとゆっくりで、「8」だとはやいね。

