

## 問題

**Q1.** カズキくんのスピードボットでは、モーターを2回転させたところ、36cm進みました。50cm進めたいときには、モーターを何回転くらいさせればよいと考えられますか。次の中から選んでください

\*

2.7回転から3回転の間

4.5回転と4.8回転の間

5回転

50回転

回転数を変えても、パワーの強さを変えないと50cmは進まない

## 正解

✓ 2.7回転から3回転の間

4.5回転と4.8回転の間

5回転

50回転

回転数を変えても、パワーの強さを変えないと50cmは進まない

## 解説

2回転で36cmということは、1回転で18cmです。3回転だと54cm進むと考えられます。ですので、3回転より少し少ないくらいが正解です。

ただし、実際には1回転がぴったり18cmになることはなく、必ず誤差(ごさ:ずれのこと)があります。

とはいえ、4.5回転になったりすることはありません。

## 問題

**Q2.** ステアリングの数字を50にすると、スピードボットはどの方向に進んでいきますか。次の中から選んでください。

\*

動かない

毎回違った方向に進んでいく

まっすぐ進む

左後ろに進む

右後ろに進む

## 正解

動かない

毎回違った方向に進んでいく

まっすぐ進む

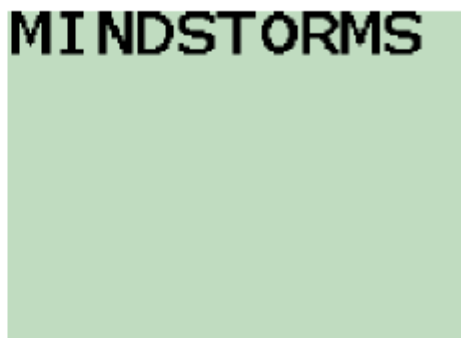
左後ろに進む

✓ 右後ろに進む

## 解説

試してみればすぐにわかりますね。プログラミングブロックのやじるしの向きでも、わかるでしょう。また、スピードボット以外の形にすると、やはり右後ろに進んでいきますが、進み方が違ってきます。もう少し先の回で、このようなことも確認します。

## 問題



### Q3.

上のように、EV3の画面に「MINDSTORMS」という文字を表示するプログラムを作りました。

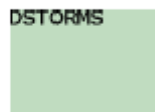
実行すると、EV3の画面に上のように表示されます。

プログラミングブロックのxの数字を50にしたとき、EV3の画面に表示されるものはどれだと考えられますか。次から選んでください。

画面の外に出してしまう



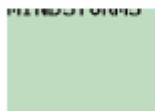
左にずれる



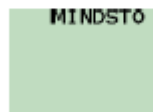
上にずれる



下にずれる



右にずれる

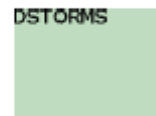


## 正解

画面の外に出てしまう



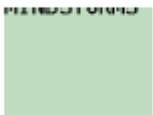
左にずれる



上にずれる



下にずれる



✓ 右にずれる



## 解説

xは横方向のずれを表します。文字が書いてある方向に50ずれるので、右にずれると考えられます。