

1

次の hakken. の法則を読んで問題を解きなさい。

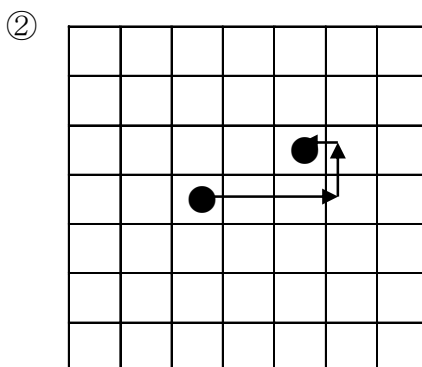
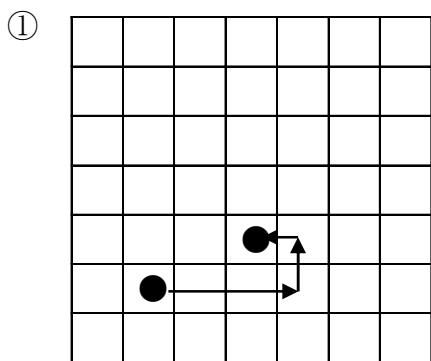
プログラミングを体験しよう(1)

hakken. の法則 

★学習内容 プログラミングを体験しよう(1)

例題 右の □ 内のことができるコンピューターを使って、コンピューターに指示を出し、●を移動させます。①～②の●はどこに移動するでしょう。

- ① 右に3コマ進む
- ② 上に1コマ進む
- ③ ひだりに1マス進む



2 右の □ 内のことができるコンピューターを使って、コンピューターに指示を出し、●を移動させます。

①～②の●はどこに移動するでしょう。

- ① 右に3コマ進む
- ② 上に1コマ進む
- ③ ひだりに1マス進む

