# 3 使用者の働きかけと応答 （第 2 時）

＿＿＿ 年 ＿＿＿ 組 ＿＿＿ 番　氏名 ＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿　参加コード ＿＿＿＿＿＿＿＿

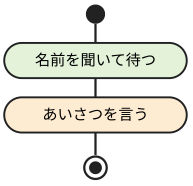
**今日のめあて** 使用者の **働きかけ（入力）** を受け取って、**応答（出力）** を返すプログラムを作る。

**▶ レッスンで練習しよう**　「チャットをつくろう」の **レッスン 1**（手順を図にしよう）→ **レッスン 2**（データとイベント）　終わった □

## 1. 入力と出力のブロック

| はたらき | ブロック | 説明 |
|---|---|---|
| **入力**（働きかけ） | 「○○」と聞いて待つ | 画面に入力らんを出して、使用者が書くのを**待つ** |
| **入力**（働きかけ） | 答え | 使用者が入力した**文字が入っている** |
| **処理** | 変数「○○」を（答え）にする | 入力された文字に**名前をつけて覚えておく** |
| **出力**（応答） | 「○○」と言う | ふきだしで**画面に表示する** |

## 2. 課題②：名前を聞いてあいさつするプログラム

| ① 実際の動きから | ② アクティビティ図 | ③ スモウルビーのプログラム |
|---|---|---|
| **ア** スタートボタンが押される<br><br>**イ**「なまえは なんですか？」と聞いて待つ<br><br>**ウ**「こんにちは、」と（答え）をつなげて言う<br><br>→ **入力**は イ、**出力**は ウ の部分。 | <br>緑＝入力、橙＝出力で色分けした。 | <br>このとおりに組み立てよう。 |

**課題②**　上のプログラムを作って動かす。作品名を **02_あいさつ** にして保存する。

## 3. ルビー（Ruby）で見てみよう

「ルビー」タブを開くと、同じプログラムが文字で書かれています。

```
when_flag_clicked do
  ask("なまえは なんですか？")
  say("こんにちは、" + answer)
end
```

**乱数・タイマーも便利（レッスン 2）**
**乱数**＝毎回ちがう数（おみくじ）／**タイマー**＝時間をはかる（使いすぎ対策）




**★ ブロックと Ruby を見比べて、どのブロックがどの行になっているか線で結んでみよう。気づいたことを書こう。**

**課題③**　**応答をもっと親切にする**――「言う」の内容を工夫する（例：時こくを足す、2 回言う、聞き返す）。工夫した点を下に書く。

**ふりかえり**（できた度：５ ４ ３ ２ １ に○）

| 先生の確認 |
|---|
| |


https://smalruby.app ／ この教材は **CC0 1.0（パブリックドメイン）** です。自由にコピー・改変・配布できます（出典表示は不要）