

micro:bit で学ぶプログラミング

【訂正一覧表】

【重版発行に伴う、旧版の訂正一覧】

2023. 3. 31

ページ	行、図表	誤	正
p. 8	例題 1-7 の手順 6)	0 から 4 までの乱数	0 から 10 までの乱数
p. 11	例題 2-1 の手順 2)	「変数」ブロック	「変数を追加する」ブロック
p. 11	例題 2-1 の手順 4)	0 から 4 までの乱数	0 から 10 までの乱数
p. 11	例題 2-1 の手順 4)	乱数の「4」を	乱数の「10」を
P. 15	例題 2-2 の手順 2)	「a」「b」「d」を作成しておく	「d」を追加する
p. 15	練習 2-1	文字列の表示を	「高度なブロック」の「文字列」にある
P. 17	例題 2-3 の手順 5)	作成する	作成し、「もし～」ブロックに置く
P. 18	<手順 (ボタン A, B)>の 3)	「関数を作成する」ブロックで関数 hantei を作成する	「高度なブロック」の「関数」から「呼び出し hantei」ブロックを選択する
P. 20	例題 2-5 の手順 2)	変数「a」「x」「y」を作成しておく	変数「a」「i」「x」「y」を作成しておく
P. 20	例題 2-5 の手順 4)	変数を「i」にする	変数の名前を「i」にする
P. 20	例題 2-5 の手順 5)	配列の変数「a」に変更	配列の変数を「a」に変更
p. 31	例題 3-4 の図 3. 13 (ブロック 2 行目)	ロール > -10	ロール < -10
p. 31	例題 3-4 の図 3. 13 (ブロック 4 行目)	ロール < 10	ロール > 10
p. 31	例題 3-4 の図 3. 14 (プログラム 2 行目)	input. rotation(Rotation. Roll) > -10	input. rotation(Rotation. Roll) < -10
p. 31	例題 3-4 の図 3. 14 (プログラム 4 行目)	input. rotation(Rotation. Roll) < 10	input. rotation(Rotation. Roll) > 10
p. 39	例題 4-1 の<手順>の 3)	無線で受信したとき (receivedNumber) ブ	無線で受信したとき、receivedString ブ

		ロックを選択し、変数[a]を設定しておく	ロックを設定する
p. 39	例題 4-1 の<手順>の 4)	文字列「a」を表示する	文字列「receivedString」を表示する
p. 40	例題 4-2 の<手順>の 3)	「無線」から「無線で受信したとき (receivedNumber)」ブロックを選択し、変数「a」を設定しておく	「無線」から「無線で受信したとき (receivedString)」ブロックを選択し、変数「b」を設定しておく
p. 40	例題 4-2 の<手順>の 4)	「無線で数値を送信」で「b」に設定する	「無線で数値を送信」で「a」に設定する
p. 49	例題 4-6 の<手順>の 6)	receivedNumber を選び	「変数を追加する」で「b」を追加し
P. 72	演習問題 [5-2] (a)	例題 5-8	例題 5-7
p. 108	例題 3-4 のプログラム 2~3 行目	input.rotation(Rotation.Roll) > 10	input.rotation(Rotation.Roll) < -10
p. 108	例題 3-4 のプログラム 6~7 行目	input.rotation(Rotation.Roll) < -10	input.rotation(Rotation.Roll) > 10

2024. 2. 15

ページ	行、図表	誤	正
p. 8	例題 1-8 の 2 行目	c が 2 のときは	c が 1 のときは