

micro:bit で学ぶプログラミング

【訂正一覧表】

【重版（2刷）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

【重版（3刷）発行に伴う、旧版の訂正一覧】

2025. 4. 7

ページ	行、図表	誤	正
	本書の使い方	なお、micro:bit のバージョン等により、プログラムのブロック名や表記の説明が教科書とは異なることがあります。異なる場合は、Web サイトで確認してください。	なお、micro:bit や MakeCode のバージョンにより、プログラムのブロック名や表記の説明などが教科書とは異なることがあります。異なる場合は、関連の Web サイトで確認してください。
p. 11	手順	〈手順（ボタン A, ボタン B）〉	〈手順 ボタン A〉
	3)	「変数」から「変数を 0 にする」	「変数」から「変数 c を 0 にする」
	4)	「0」上に、変数「a」に置く。	「0」上に置く。
	5)	発生する乱数の値を確認する。	変数 a に代入した乱数の値を確認する。
	6)	作成している「変数 c を 0 にする」の「0」の上に	「変数 c を 0 にする」を選択し、「0」の上に
	8)	作成したブロックを「ボタン（A）が押されたとき」	「関数を呼び出す hyouji」を「ボタン（A）が押されたとき」
	9)	9) ボタン B の場合も . . .	ボタン B の場合も . . . 9) の番号を削除する。
p. 12	下から 2 行目	「なら～」ブロック	「でなければもし～」ブロック
p. 24	2 行目	2 ⁵	2 ⁴