

《補足》練習問題 1 2 の最後に作成したラインアートのプログラムを少し変更して、変数の使い方をさらにマスターしてみよう。

- (1) 練習問題 1 2 の最後に作成したラインアートのプログラムを表示する。
- (2) 新たに **回数** という変数を作成する。
- (3) **調べる** カテゴリの **What's your name? と聞いて待つ** のブロックを **旗が押されたとき** の下に入れる。
- (4) **What's your name?** の部分を **何回繰り返しますか?** に変更する。
- (5) **変数** カテゴリの **回数を 0 にする** を下につなげる。
- (6) **0** のところに **調べる** カテゴリの **答え** を入れる。
- (7) ステージに表示された **角度** の部分を右クリックし、表示されるメニューから、**スライダー** を選ぶ
- (8) 再度右クリックし、**スライダーの指定範囲を変更** を選ぶ
- (9) **最小値を 100** **最大値を 200** に変更する。

