

Script型言語を用いた 情報の科学的理解

石川県立金沢二水高等学校
鹿野利春



理解

習得

応用

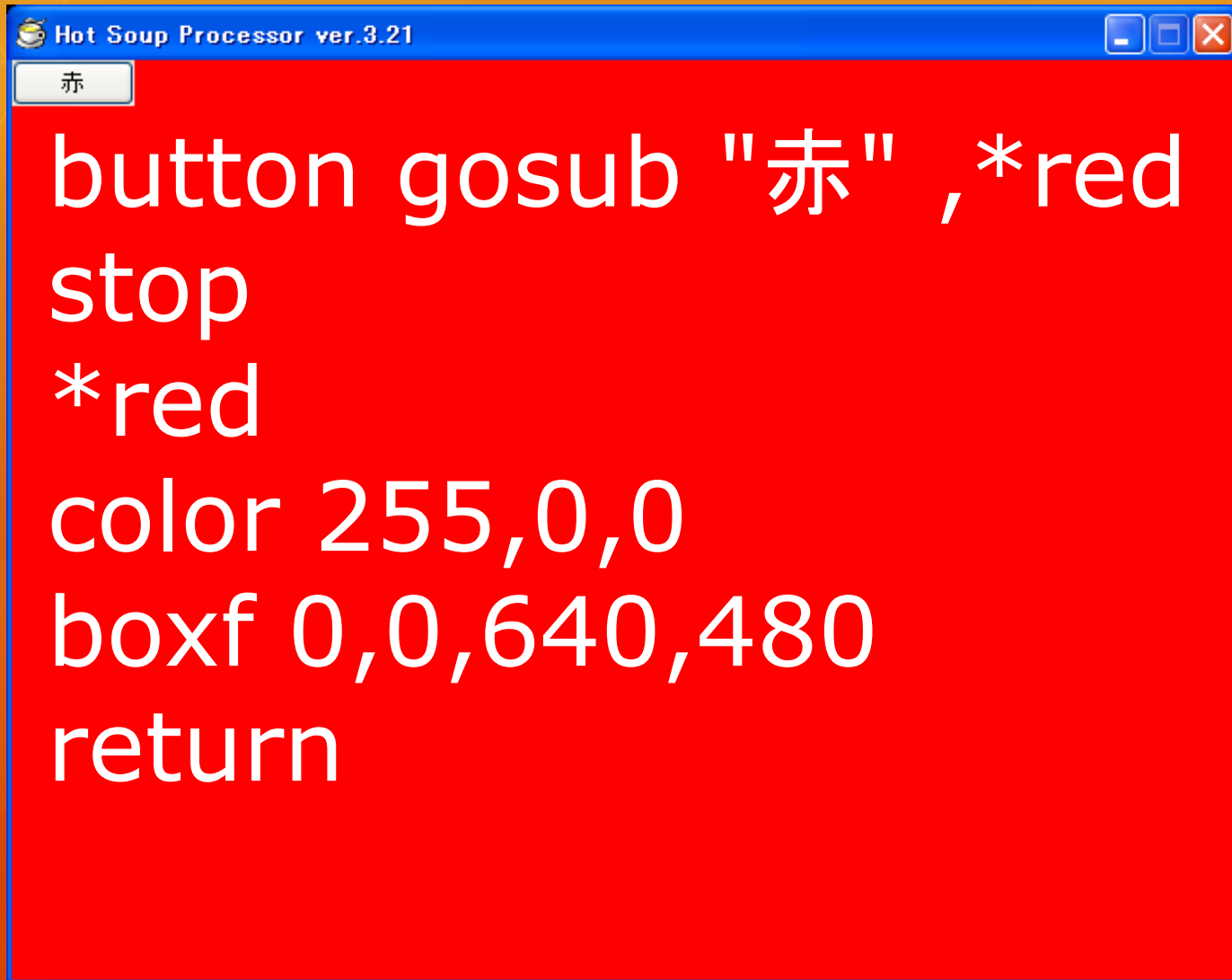
Hot Soup Processor ver.3.21



Color 255,0,0

Boxf 0,0,640,480

色はRGBの数値が決め手

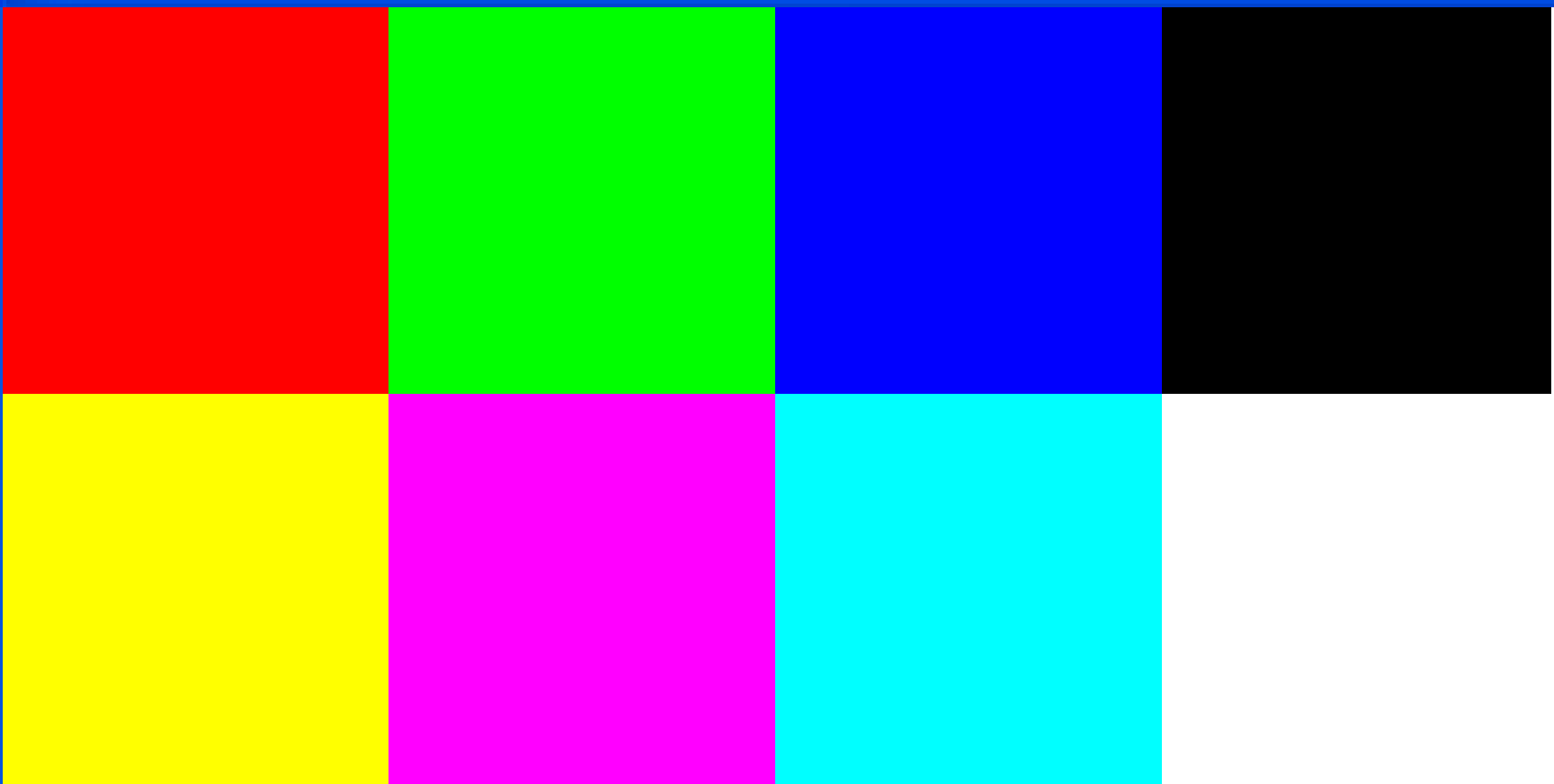


```
Hot Soup Processor ver.3.21
赤
button gosub "赤" ,*red
stop
*red
color 255,0,0
boxf 0,0,640,480
return
```

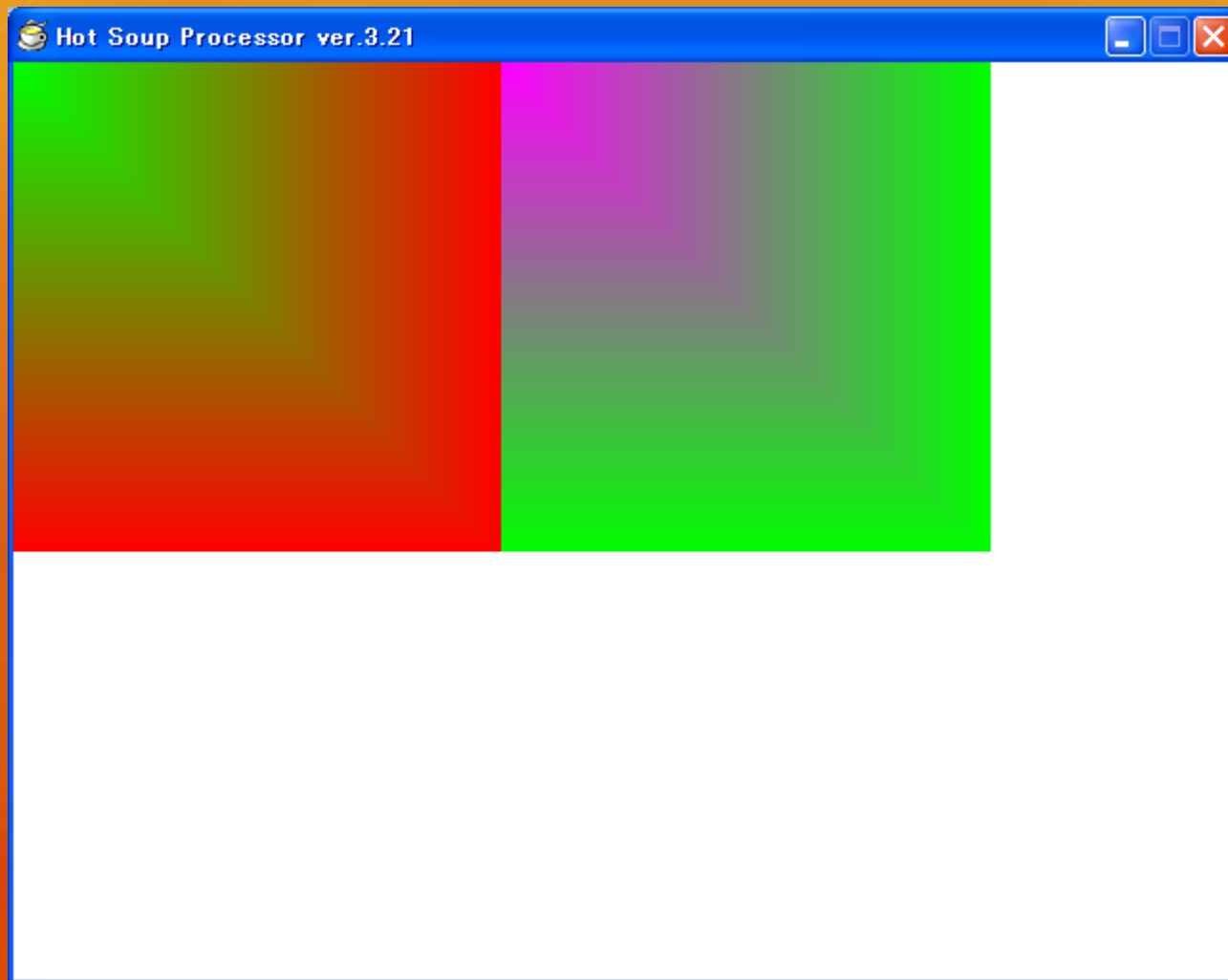
作ってみよう



Hot Soup Processor ver.3.21



中間色

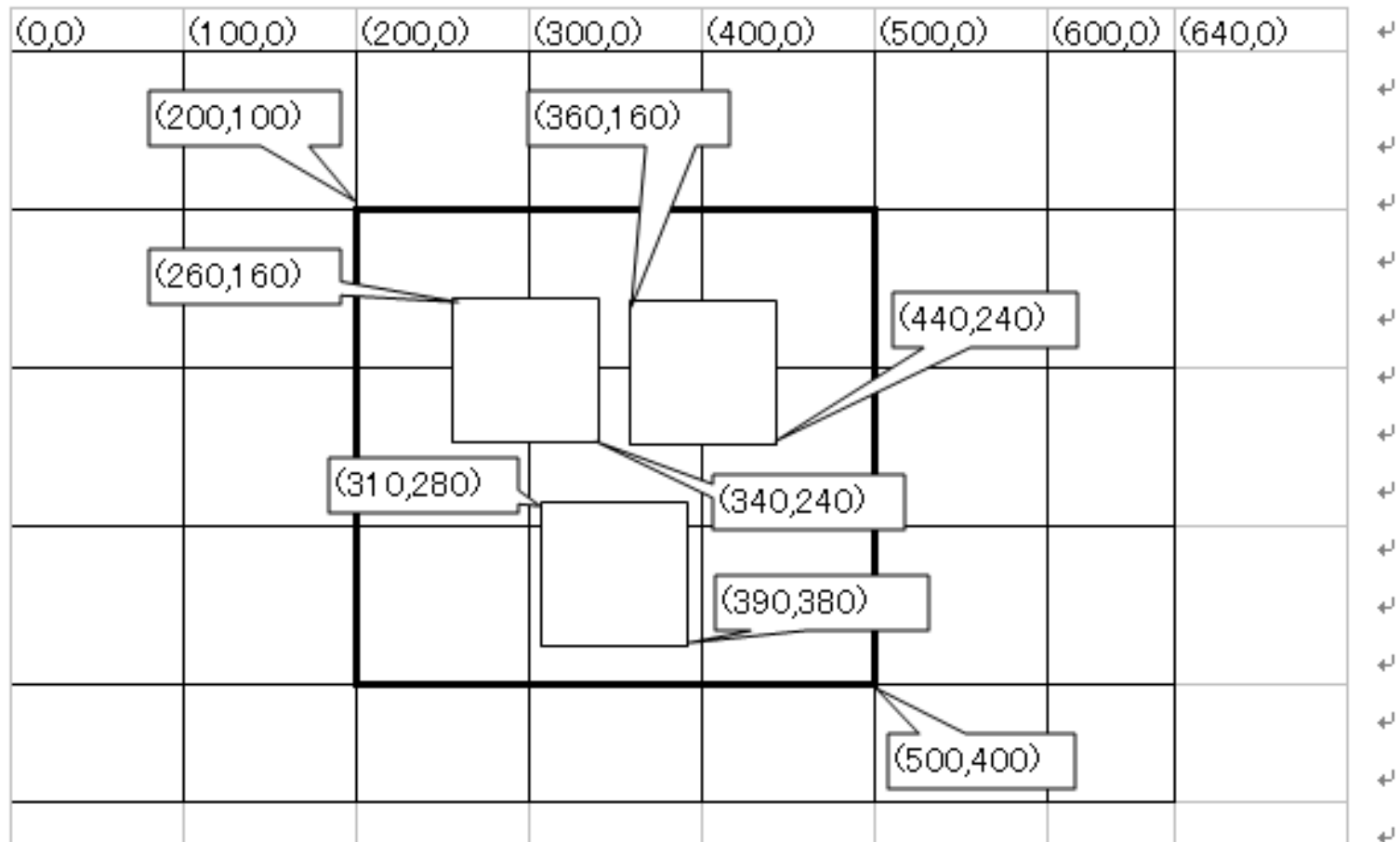


絵を描いてみよう

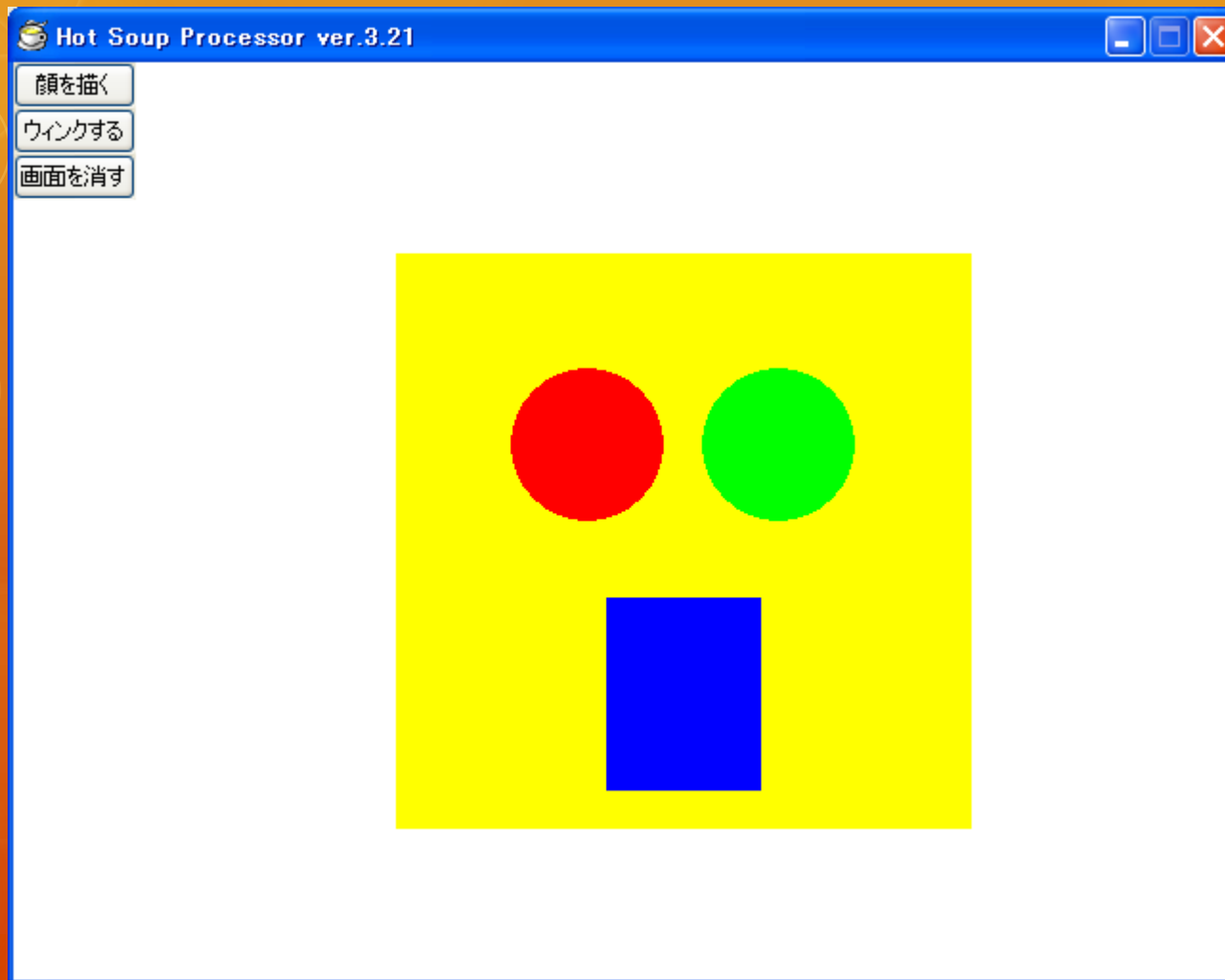
(0,0)	(100,0)	(200,0)	(300,0)	(400,0)	(500,0)	(600,0)	(640,0)

座標を拾ってみよう

1. 用紙に図を描いて、それぞれの四角の左上の座標と右下の座標を記入する。←



図を作成しよう



図を動かしてみよう

```
color 255,0,0
```

```
i=0
```

```
repeat 400
```

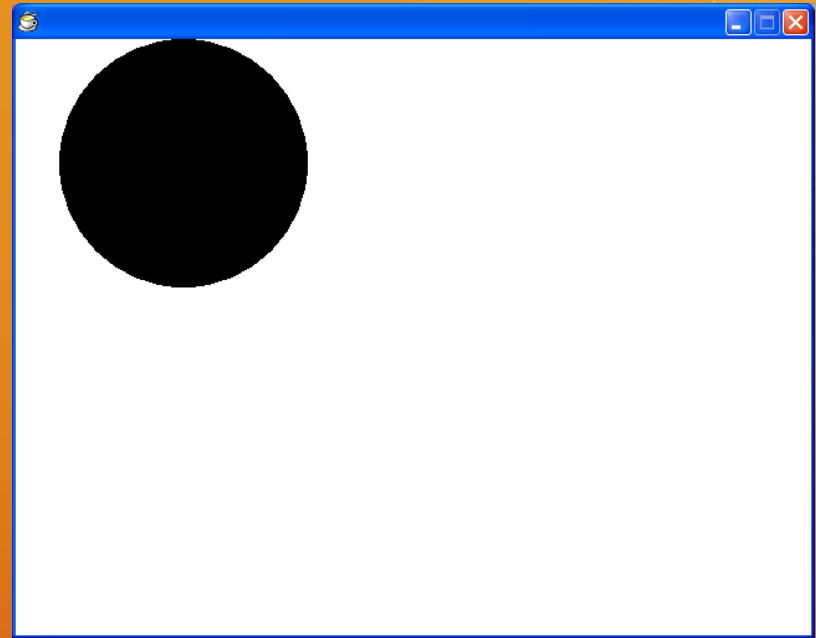
```
i=i+1
```

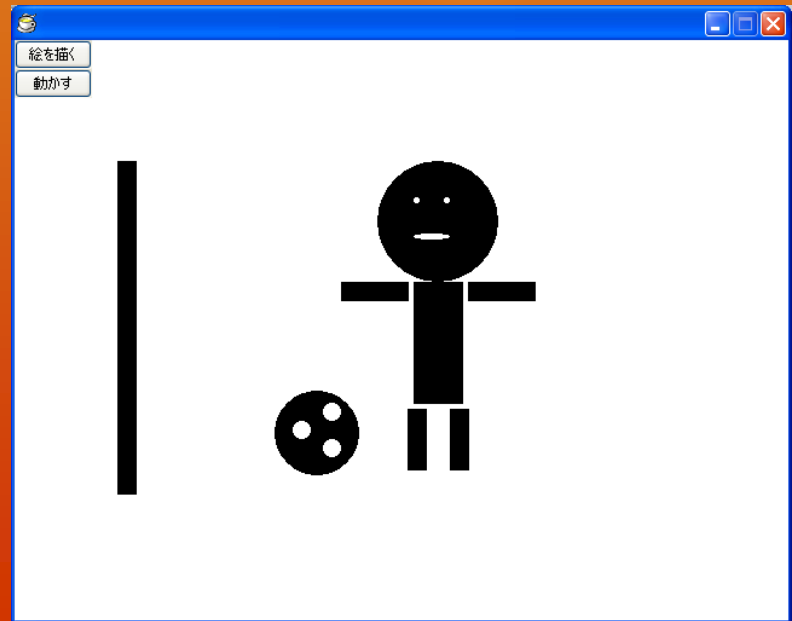
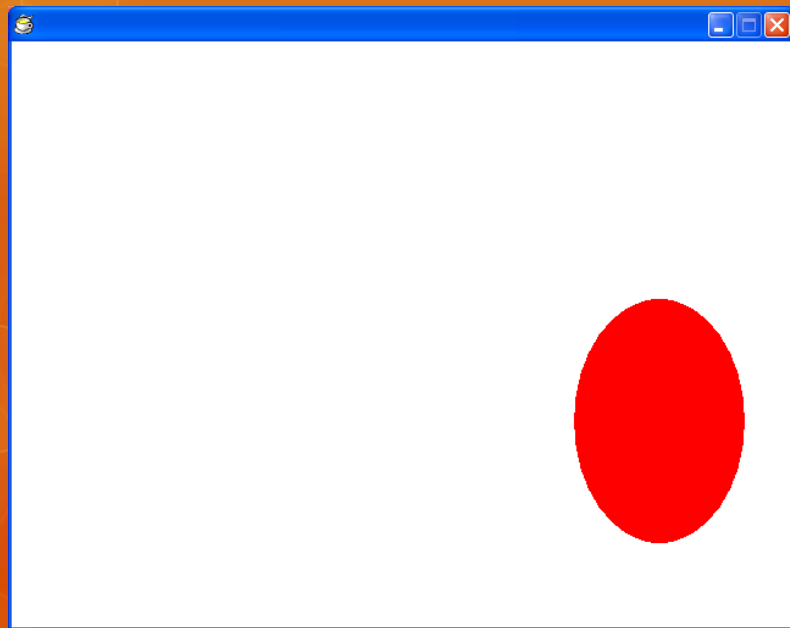
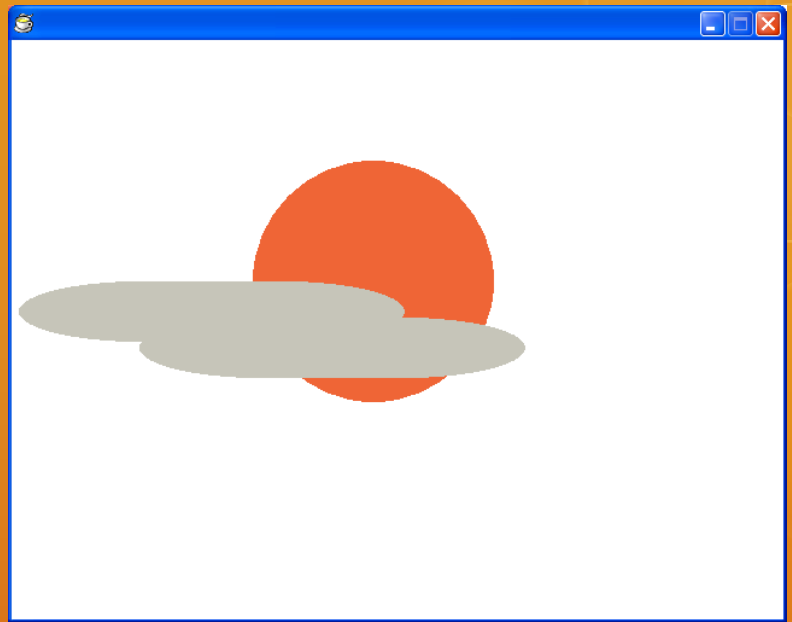
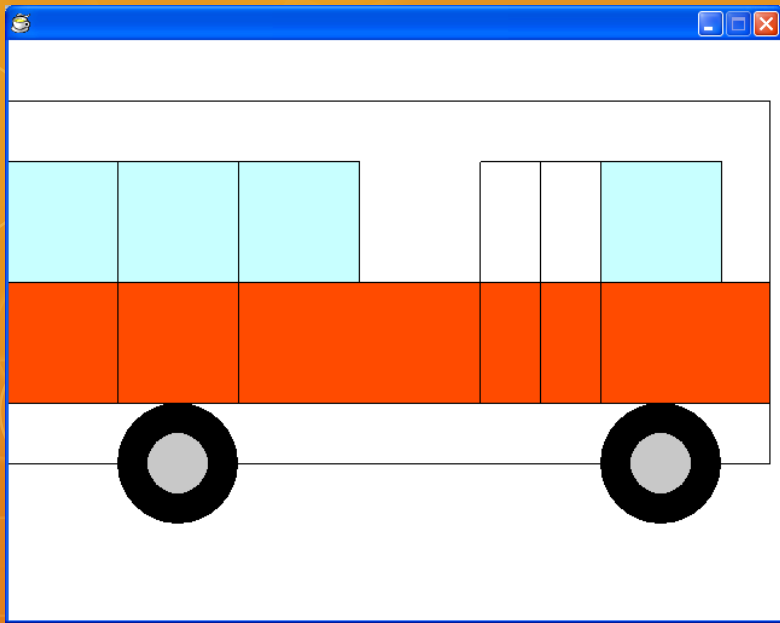
```
circle 0+i,0,200+i,200
```

```
wait 10
```

```
cls
```

```
loop
```





ショートカットの中身

hshed3 へのショートカットのプロパティ

全般

ショートカット

互換性



hshed3 へのショートカット

種類: アプリケーション

場所: hsp321

リンク先(I): C:\hsp321\hshed3.exe

DOSプロンプトからソフト起動

- メモ帳 → notepad
- ワープロ → write
- 電卓 → calc

メモ帳

ワープロ

電卓

```
button gosub "メモ帳",*memo
button gosub "ワープロ",*write
button gosub "電卓",*calc
stop
*memo
exec "notepad"
return
*write
exec "write"
return
*calc
exec "calc"
return
```

× 言語を学ぶ → ○ 言語で学ぶ

- 理解 色の仕組み、図の仕組み、動画の仕組み
 - 習得 ちょっと動かしてみる
 - 応用 何か作ってみる
-
- 物事の裏には仕組みがある
 - それがわかればおもしろい
 - 仕組みがわかればものが作れる