





情報ワーク	STEP3(文=	字)信号待	ち命令について 提出日	月日
No.3	年	組	名前	
音入力が soundwai	あるまで停」 t () ;	Ł	関数名(半角)音入力あるまで soundwait ();	5停止
SWが押さ swwait()	れるまで停」 ;	£	関数名(半角)SWが押されるま SWWait ();	まで停止
信号入力 inputwai	があるまで( t();	亨	関数名(半角)信号入力がある inputwait ();	るまで停止
アラーム alermwai	時刻になるる t();	まで停止	関数名(半角)アラーム時刻に alermwait ();	こなるまで停止
暗くなる <sup>-</sup> lightval	まで停止 uewait(1~	•100);	関数名(半角) 明るくなるまで停止 ● ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	<b>3さ</b> (半角) 0までの数値 ();
暗くなる <sup>·</sup> darkvalu	まで停止 ewait(1~ <sup>-</sup>	100);	関数名(半角) 暗くなるまで停止 の~10 darkvaluewait (数値	<b>3さ</b> (半角) 0までの数値 <b>);</b>
指定時刻 timewait	になるまで何 (0~23:0·	亭止 ~59);	<b>関数名</b> (半角) 指定時刻になるまで停止 <b>timewait(数値:数値);</b>	時(半角) ~23までの数値 分(半角) 0~59まで









情報ワーク	計測と	制御の	)学習(	グループ学	習)		提出日	月	E
No.8		年	組	名前					
グループ	でイル	ミネー	ション	を作って	こみよう。	)			
課題 8-1	二人一組	でプログ	ラムを作	ります。 0.	5秒毎に赤LEI	Dが交	互に		
	3回点滅す	「るプログ うんを同時	`ラムを作 に開始す	ってみよう	。 うすわ <i>ば</i> 良い	か老う	トウリ		
			VC (77) XC 9			J-5 A	- ~ ) • ]		
				1		();			
				2		(	);		
	<b>-</b>			3	(	,	,	,	);
			7	4	(	,	,	,	);
	·····		]	5		();			
<u> </u>	 終了								
課題 8-2	二人以上で	10秒以内	のイルミ	ネーション	プログラムを	:作って	こみよう。		
課題 8-2	二人以上で 出来上がっ		のイルミ ープで発	ネーション 表し、さら(	プログラムを に良くなるよ	:作って	てみよう。 ブループで <sup>&gt;</sup>	考え工夫	しよう。
課題 8-2	二人以上で 出来上がっ	10秒以内 たらグル・	のイルミ ープで発	ネーション 表し、さら(	プログラムを に良くなるよ	:作って :うに?	てみよう。 ブループで <sup>ま</sup>	考え工夫	しよう。
課題 8-2	二人以上で 出来上がっ		のイルミ ープで発	ネーション 表し、さら(	プログラムを に良くなるよ	:作って	こみよう。 ブループで <sup>ま</sup>	考え工夫	しよう。
課題 8-2	二人以上で 出来上がっ		のイルミ ープで発	ネーション 表し、さら(	プログラムを に良くなるよ	:作って	こみよう。 ブループで <sup>ま</sup>	考え工夫	しよう。
課題 8-2	二人以上で 出来上がっ	<u>10</u> 秒以内 たらグル・	のイルミ ープで発	ネーション 表し、さら(	プログラムを に良くなるよ	:作って	てみよう。 ブループで <sup>;</sup>	考え工夫	しよう。
課題 8-2	二人以上で 出来上がっ	<u>10</u> 秒以内 たらグル	のイルミ ープで発	ネーション	プログラムを に良くなるよ	:作って :うに?	こみよう。 ブループで⇒	考え工夫	しよう。
課題 8-2	二人以上で 出来上がっ	<u>10</u> 秒以内 たらグル	のイルミ ープで発	ネーション: 表し、さら(	プログラムを に良くなるよ	:作って	こみよう。 ブループで <sup>ま</sup>	考え工夫	しよう。
課題 8-2	二人以上で 出来上がっ	<u>10</u> 秒以内 たらグル	のイルミ ープで発	ネーション	プログラムを に良くなるよ	:作って	てみよう。 ブループで=	考え工夫	しよう。
課題 8-2	二人以上で 出来上がっ		のイルミ ープで発	ネーション	プログラムを に良くなるよ	:作って :うに?	こみよう。 ブループで <sup>ま</sup>	考え工夫	しよう。
課題 8-2	二人以上で 出来上がっ		のイルミ ープで発	ネーション 表し、さら	プログラムを に良くなるよ	:作って :うにく	こみよう。 ブループで=	考え工夫	しよう。
課題 8-2	二人以上で 出来上がっ	<u>10</u> 秒以内 たらグル・	のイルミ ープで発	ネーション: 表し、さら(	プログラムを に良くなるよ	:作って ;うに?	てみよう。 ブループで=	考え工夫	



UDで使用できる条件の種類と解説				
<b>SW=ON</b> スイッチが押されているかどうか 押されていれば"VES"	<b>S W = O f f</b> スイッチが押されているかどうか 押されていなければ <b>"VFS"</b>			
押されていなければ"NO"	押されていれば <b>"NO</b> "			
cds>【数值】	cds<【数值】			
【数値】よりも明るいかどうか	【数値】よりも暗いかどうか			
(【数値】:0~100までの数値(半角)) 明るければ"YES"、暗ければ"NO"	(【数値】:0~100までの数値(半角)) 暗ければ"YES"、明るければ"NO"			







情報ワーク	計測と制	卸の学習(ダ	<b>}岐処理</b> )	提出日	月	E
No.12	年	組	名前			

## 実用的なプログラム

ここまで、順次、反復、分岐処理を使い、歩行者用信号機のプログラムを作ってきましたが、これらは 仮想の信号機でした。 ここからは、歩行者用だけではなく、車用の信号機も含めた、いろいろな種類の信 号機の動作を調べてみましょう。

課題12-1 信号機について調べてみよう。信号機の特長やオーロラクロックでプログラムする時に 必要になりそうな機能を書き出してみましょう。

信万惯							
		課題12	·2 ここまで	で調べた	信号機の重	カ作をプ□	コグラム
NO	7	1	(		) {		
		2	(	,	,	,	);
		3	(	,	,	,	);
		4	(	,	,	,	);
<u> </u>		5	}				
		6	{				
		7		(	);		
		8	(	,	,	,	);
		9	(	,	,	,	);
	<u> </u>	10		();			
•		11	}				
			課題12- NO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11		課題12-2 ここまで調べた	課題12-2 ここまで調べた信号機の重 1 ( ) { 2 ( , , ) 3 ( , , ) 4 ( , , ) 5 } 6 { 7 ( ); 8 ( , , ) 9 ( , , ) 10 ();	課題12-2       ここまで調べた信号機の動作をプロ         1       ( ) {         2       ( , , , , )         3       ( , , , , )         4       ( , , , , )         5       }         6       {         7       ( );         8       ( , , , , )         9       ( , , , )         10       ();

情報ワーク	計測と制御	卸の学習()	<b>実用的なプログラム①</b> )	提出日	月	E
No.13	年	組	名前			
実用的なプログラム						
ここまで、順次 ここからは、 さ	、反復、分岐処理 あると便利で役	≹を使って、プロ に立つプログラ	コグラムを作ってきました。 ラムを考えて作ってみましょ	ょう。	12:34	
						Ď
課題 13 - 1	例えば、暗い時に時間が分かり、明るい時は何もしない時計のプログラムを考えてみ ましょう。(夜中,部屋で目が覚めた時に時間を確認する時を想定しています。)					み

プログラムの名前	プログラムの工夫した点
使用するセンサ・アクチュエータ それらの説明	



情報ワーク 計測と制御の学習(実用)	<b>目的なプログラム②)</b> <sub>提出日</sub> 月 日
No.14 <sub>年</sub> <sub>組 名行</sub>	前
実用的なプログラム ここからは(	オーロラクロックを使って信号機を作ってきました 使う人の事も考えたプログラムを作ってみましょう。
課題14-1 家族にオーロラクロックの機能を訪 使う人の立場に立って考え、今まで	兑明し、みんなで使えるプログラムを考えてみよう。 で習った知識を活かして工夫してみましょう。
プログラムの名前	プログラムの工夫した点
フログラムの目的	
開始	】
	1
	-
終了	