

タートル1  
ペンのいろ [blue]  
ひだりまわり 90度  
すすむ 400

タートル2  
くりかえし 300回  
変数をつくる 乱数 (3) F  
すすむ F  
もし [blue] の線に触れたら  
ストップ すべて

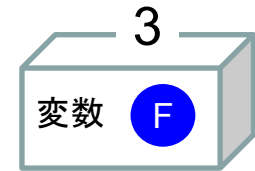
タートル3  
モジュール1

1から3までのでたらめな数を変数Fにセット  
変数Fの値だけすすむ

改造のヒント：タートル2ができればタートルを増やしてレースします。

### 変数

変数は数字を入れておくための箱です。タートルズではアルファベットの名前がついています。



例.

$$F + 1 = 4$$

$$6 \div F = 2$$

$$F \times 5 = 15$$

タートル1  
ペンのいろ [blue]  
くりかえし 1 から 10 F  
すすむ  $F \times 10$   
みぎまわり 90度

- すすむ 1x10
- すすむ 2x10
- すすむ 3x10
- ...
- すすむ 10x10

タートル1

- ペンのいる
- ここをマークする
- ひだりまわり 90 度
- すすむ 400
- マークにもどる

マークした場所にもどる

タートル2

- x: 100 y: 0
- モジュール1を使う

タートル3

- x: 300 y: 0
- モジュール1を使う

モジュール1

- くりかえし 300 回
- 変数をつくる 乱数 (3) F
- すすむ F
- もし [ ] の線に触れたら
- ストップ すべて

### 座標

座標で画面上の位置を指定できます。x座標が横の位置、y座標が縦の位置です。

