

本日の学習目標 (知識、理解、思考、判断、表現)

- ★変数の役割と使い方を理解する。
- ★プログラムでは、順次構造で命令を実行していることを理解する。

本日の態度目標 (話す、動くを中心に)

- ★生徒同士で意見を出し合うことができたか？
- ★他人に質問することができたか？
- ★他人に教える (または説明する) ことができたか？

- ★仲間と協力することができたか？
- ★仲間に貢献することができたか？

復習問題1 以下の実行結果になるようなプログラムを作成しなさい。



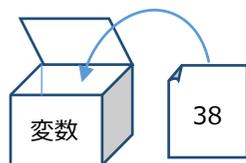
- ※ 「★」は、「ほし」と打ってから変換すれば出ます。
- ※ ★は文字として扱いますので、ダブルコーテーションでくる必要があります。

復習問題2 以下の計算結果を出力するプログラムを作成しなさい (演算子は教科書 P.117 参照)

- 8 × 5 の結果を出力するプログラムを作成しなさい
- 9 ÷ 4 の結果を出力するプログラムを作成しなさい
- 1 1 ÷ 3 の余りを出力するプログラムを作成しなさい

変数

変数とは、名前がついた箱のようなもので、数字や文字列などの値をしまうために使う。



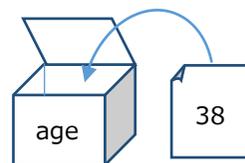
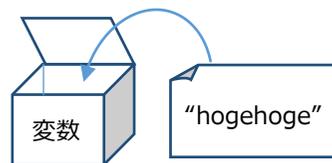
`var age;` //今から age という変数を使います

変数の宣言

`age = 38;` //変数 age という変数に 38 を代入します

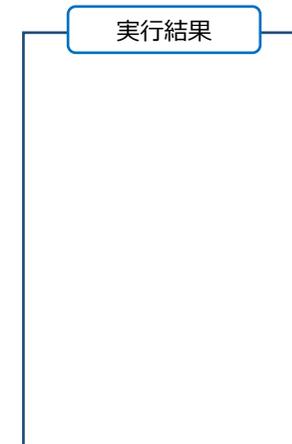
右辺の値を変数に代入

※ `var age = 38;` 宣言と同時に代入させることもできます。



問題1 以下のプログラムを実行した場合、どのように表示されるか。

```
var a = 5 , b = 8 , c = "hogehog" ;
document.write( a , "<br>" ) ;
document.write( b , "<br>" ) ;
document.write( c , "<br>" ) ;
document.write( a + b , "<br>" ) ;
document.write( a - b , "<br>" ) ;
document.write( a * b , "<br>" ) ;
document.write( a / b , "<br>" ) ;
```



問題2 上記のプログラムを以下のように修正した場合、実行結果がどのようになるか。

```
var d = 10 ;
d = d + 10 ;
d = d * d ;
document.write( d , "<br>" ) ;
```



問題3 以下のプログラムを実行した場合、実行結果がどのようになるか。

```
01 行目  var s;           // 変数 S を宣言する。
02 行目  s = 0;          // 変数 S に 0 を代入。
03 行目  document.write( s , "<br>" ); // 変数 S の中身を表示する。
04 行目  s = s + 1;
05 行目  document.write( s , "<br>" );
06 行目  s = s + 2;
07 行目  document.write( s , "<br>" );
08 行目  s = s + 3;
09 行目  document.write( s , "<br>" );
```

