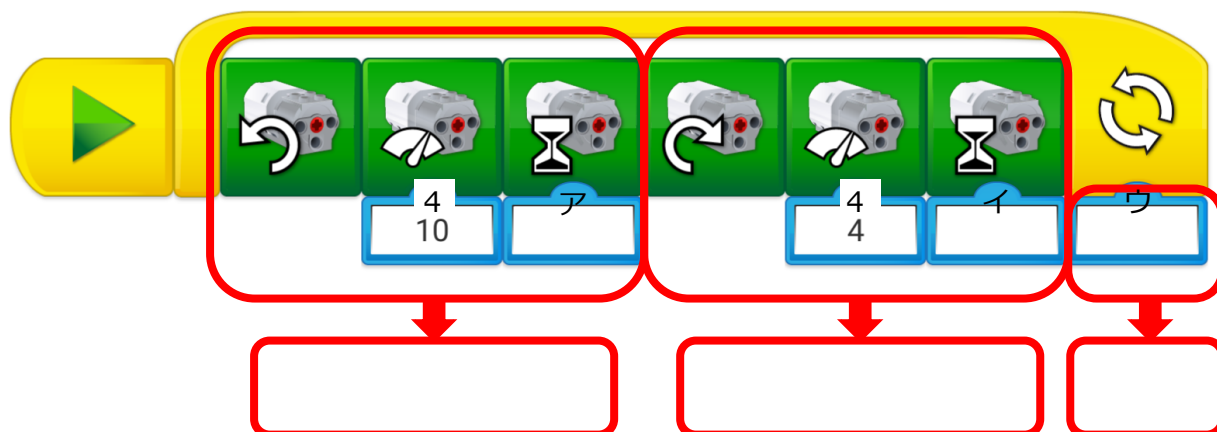


## プログラミングで多角形を描く方法を考えよう

( ) 班 名前 ( )・( )  
( )・( )

### 1. 正多角形を描くためのアルゴリズム（プログラム）について考えよう



### 2. いろいろな正多角形を描くための変数に入れる数値を調べよう。

	ア(進むきょり/辺の長さ)	イ(曲がる角度/外角)	ウ(曲がる回数/頂点)
正三角形			
正方形			
正六角形			
正八角形			

※あまり正確に線の上をロボットカーが動かなくても（多少ずれても）OK！

### 3. グループで描きたい図形を計画しよう。

- 「進む」と「曲がる」で描ける図形で考えよう
- あまり複雑な図形にならないようにしよう
- できるか不安なら先生に聞いてみよう
- 大きさは気にしなくて大丈夫！（紙からはみ出なければ）
- 思いつかないときは、円（○）、星（☆）、一筆で描けるアルファベット（C、D、J、M、N、P、R、S、U、W、Z）などに挑戦してみよう