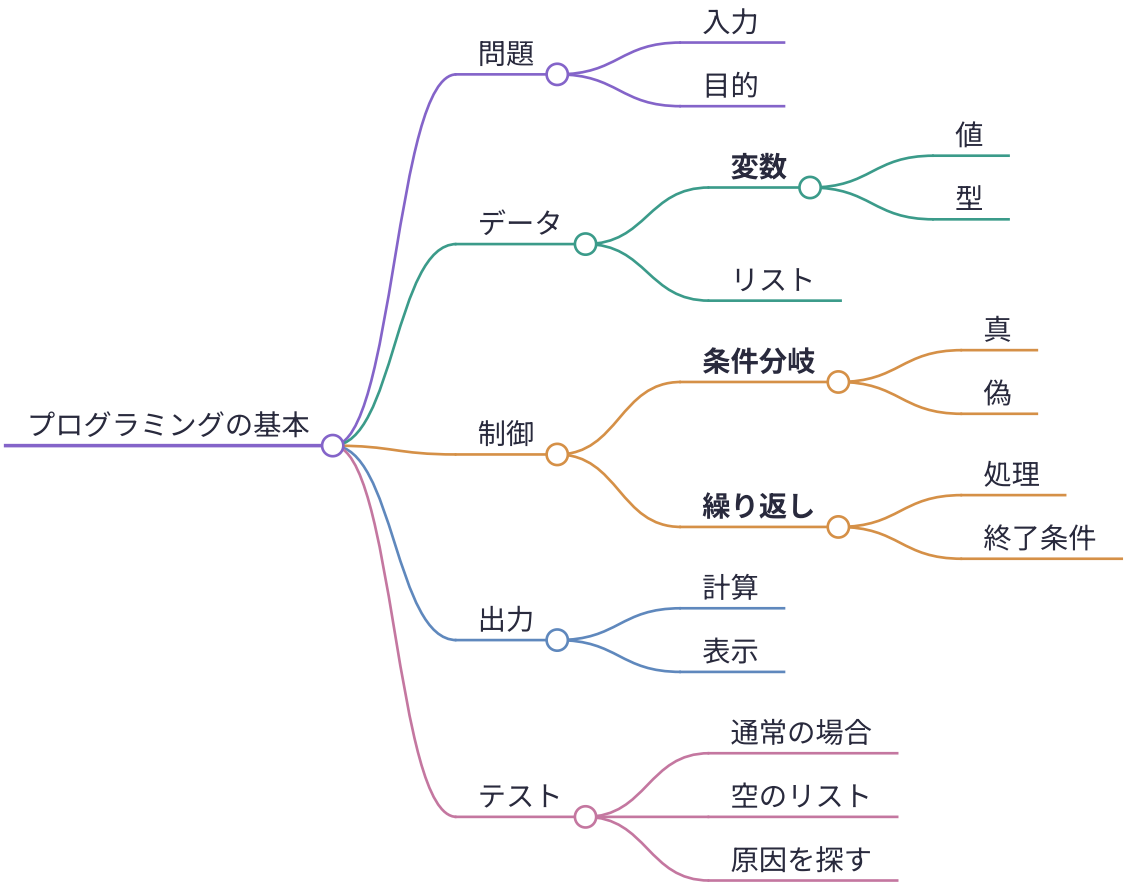
プログラミングの基本

問題を試せる手順に変えます。



枝を一つずつ読み、細部を隠して自分の言葉で説明してみましょう。

内容を理解する

アルゴリズムは解決の手順です。変数は値を保持し、条件分岐は処理を選び、繰り返しは同じ手続きを実行します。通常の入力だけでなく境界の場合もテストします。修正は期待した動きと実際の動きの比較から始めます。

マップの構成

言語の書き方より先に入力・処理・出力を決めます。

> **ここに注意**
> 一回成功しただけでは、すべての入力で正しいとは証明できません。

自分で考えてみよう

数のリストの平均を求める手順を考え、空のリストを受け取った場合も決めましょう。

考えてみよう：二つの問い

条件分岐の働きは？

条件が真か偽かによって、実行する処理を選びます。

空のリストを試す理由は？

個数がゼロのときの平均計算には別の扱いが必要です。

参考資料

developer.mozilla.org
https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn_web_development/Core/Scripting/What_is_JavaScript

Studera.aiが作成した学習用の作例です。studera.ai/ja/gakushu-shiryo/mindmap-rei でマップを活用できます。