



非売品

GoGo ロボットプログラミング アドバンス

ヒントと解答

(2023/7)

本書の概要

- 『GoGo ロボットプログラミング™ アドバンス』の各ミッションについて、ヒントと解答をご用意しました。どうしてもクリアできない場合にご利用ください。

目次

- [ヒント](#) 2
 - [ミッション：1章](#) 2
 - [ミッション：2章](#) 7
 - [ミッション：3章](#) 19
 - [ミッション：4章](#) 34
 - [P.78 運試し！](#) 39
 - [ミッション：5章](#) 40
 - [コードのかけら](#) 49
 - [P.109 5x5 サンプルステージ集](#) 54
 - [P.116 9x9 サンプルステージ集](#) 56
- [解答](#) 59
 - [ミッション：1章](#) 59
 - [ミッション：2章](#) 64
 - [ミッション：3章](#) 71
 - [ミッション：4章](#) 81
 - [ミッション：5章](#) 86
 - [コードのかけら](#) 94
 - [P.109 5x5 サンプルステージ集](#) 97
 - [P.116 9x9 サンプルステージ集](#) 99

ヒント (ミッション：1章)

1-1

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

エンタ



1-2

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

エンタ



1-3

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

エンタ



1-4

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

エンタ



1-5

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

エンタ



- 矢印が『くりかえし』のヒントだよ。



1-6

- 命令A/命令Bにいれる命令セットを選んでみよう。

命令セット①



命令セット②



エンタ



1-7

- 命令A/命令Bに入れる命令セットを選んでみよう。

命令セット①



命令セット②



エンタ



1-8

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

エンタ



1-9

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

エンタ



1-10

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

エンタ



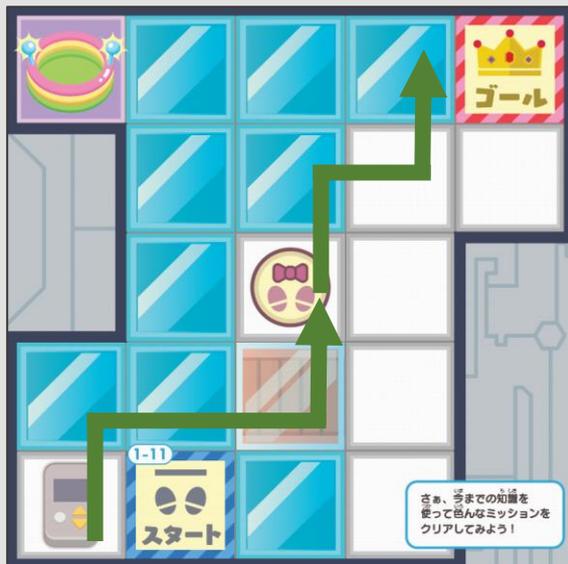
1-11

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

エンタ



- 矢印が『くりかえし』のヒントだよ。
氷の床で滑るマスの数、コロンが壁になるマスを考えてみよう。



1-12

- 命令A/命令Bに入れる命令セット2つを作ってみよう。

エンタ



命令セットAと命令セットBに使うカード



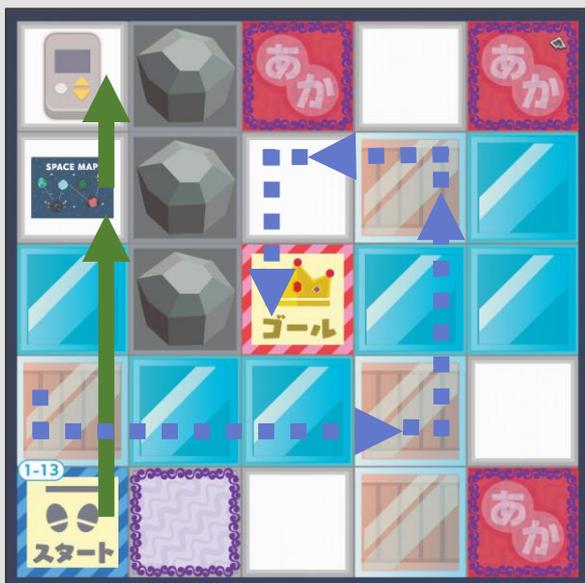
1-13

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

エンタ



- 矢印が『くりかえし』のヒントだよ。
氷の床で滑るマス数を考えてみよう。



- コードのかけらのヒントは、P.49以降にまとめてあるよ。

ヒント (ミッション：2章)

2-1

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

こうどう1



エンタ



- 矢印が『こうどう』カードの命令のヒントだよ。



2-2

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

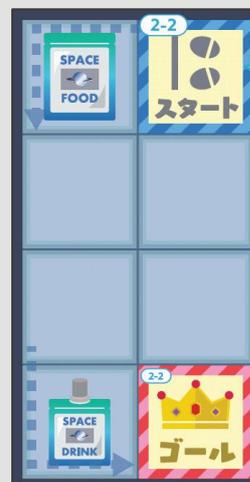
こうどう2



エンタ



- 矢印が『こうどう』カードの命令のヒントだよ。



2-3

- このカードを使って「こうどう1」、「こうどう2」を作ってみよう。

エンタ



こうどう1 と こうどう2 に使うカード



- 矢印が『こうどう』カードの命令のヒントだよ。



2-4

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

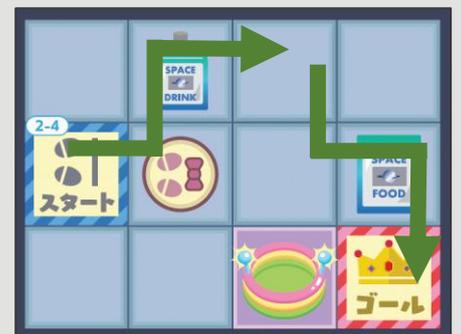
こうどう1



エンタ



- 矢印が『こうどう』カードの命令のヒントだよ。



2-7

- このカードを使って「こうどう1」、「こうどう2」を作ってみよう。

エンタ



こうどう1とこうどう2に使うカード



- 矢印が『こうどう』カードの命令のヒントだよ。



2-8

- このカードと「こうどう1」、「こうどう2」を使って、命令を作ってみよう。

こうどう1



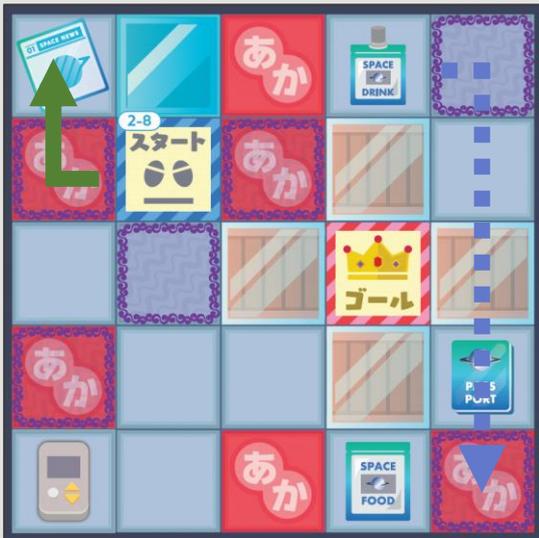
こうどう2



エンタ



- 矢印が『こうどう』カードの命令のヒントだよ。



2-9

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

こうどう1



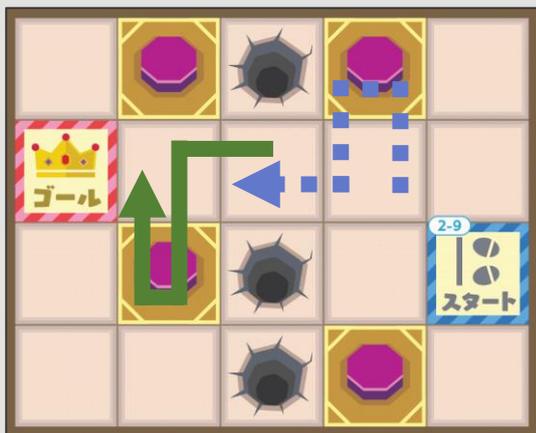
こうどう2



エンタ



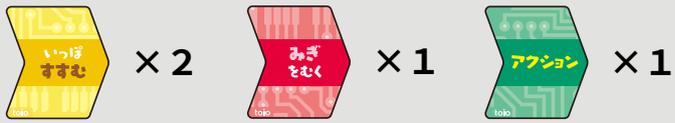
- 矢印が『こうどう』カードの命令のヒントだよ。



2-10

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

こうどう1



こうどう2



エンタ



- 矢印が『こうどう』カードの命令のヒントだよ。



2-11

- 命令A/命令Bに入れる『こうどう』カードを選んでみよう。

こうどう1



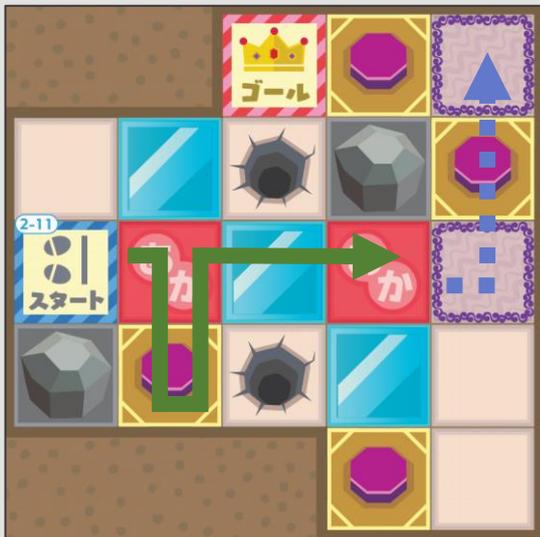
こうどう2



エンタ



- 矢印が『こうどう』カードの命令のヒントだよ。



2-12

- このカードと「こうどう1」を使って、命令を作ってみよう。

こうどう1



エンタ



- 矢印が『こうどう』カードの命令のヒントだよ。



- コードのかけらのヒントは、P.49以降にまとめてあるよ。

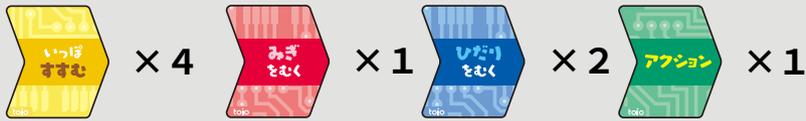
2-13

- このカードを使って「こうどう1」、「こうどう2」を作ってみよう。

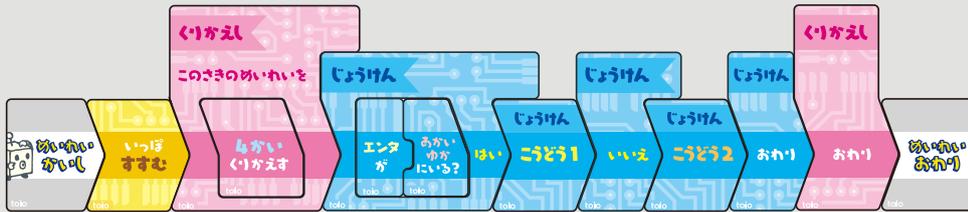
こうどう1



こうどう2



エンタ



- 矢印が『こうどう』カードの命令のヒントだよ。



2-14

- このカードと「こうどう1」を使って、命令を作ってみよう。

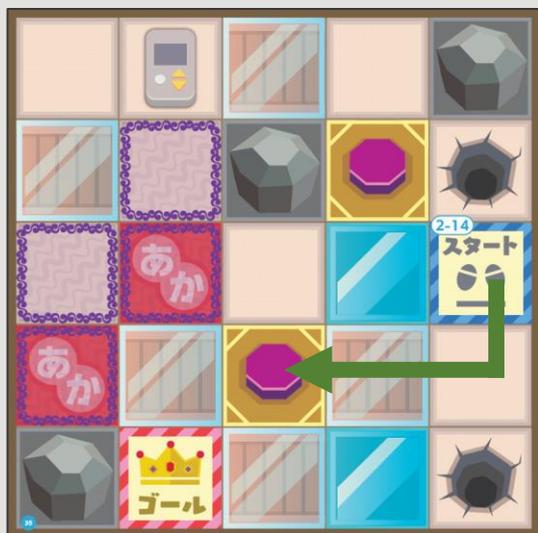
こうどう1



エンタ



- 矢印が『こうどう』カードの命令のヒントだよ。



ヒント (ミッション：3章)

3-1

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

エンタ



コロン



3-2

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

エンタ



コロン



- 振り返る向きを変えてみたら繰り返しにできたりもするよ。

3-3

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

こうどう1



こうどう2



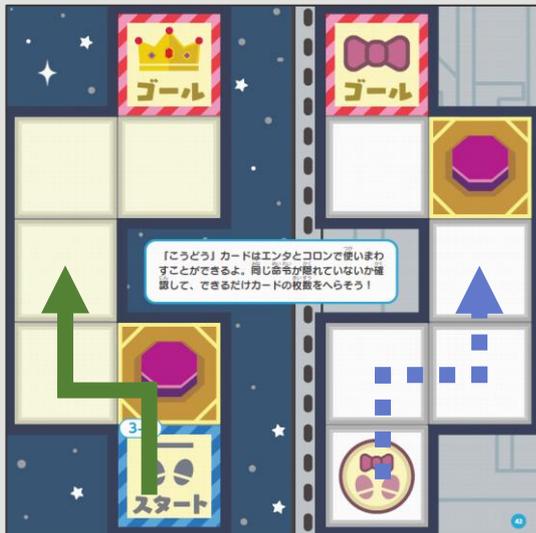
エンタ



コロ



- 矢印が『こうどう』カードの命令のヒントだよ。



3-4

- このカードと「こうどう1」を使って、命令を作ってみよう。
- 条件が『コロンが』であることも注意して考えてみよう。

こうどう1



エンタ



コロン



- 矢印が『こうどう』カードの命令のヒントだよ。



3-5

- このカードと「こうどう1」を使って、命令を作ってみよう。
- それぞれ、エンタは条件に『コロンが』を、コロンは条件に『エンタが』を使うのがポイントだよ。
- コロンの命令は、エンタの命令を考えてから、エンタに合わせるように待つタイミングを調整してみよう。

こうどう1



エンタ



コロン



- 矢印がエンタの『くりかえし』命令のヒントだよ。



3-6

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

こうどう1



エンタ



コロン



3-7

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

こうどう1



エンタ



コロン



- 矢印が『こうどう』カードの命令のヒントだよ。



3-8

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

エンタ



コロン



- 矢印がエンタの『くりかえし』のヒントだよ。



3-9

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

こうどう1



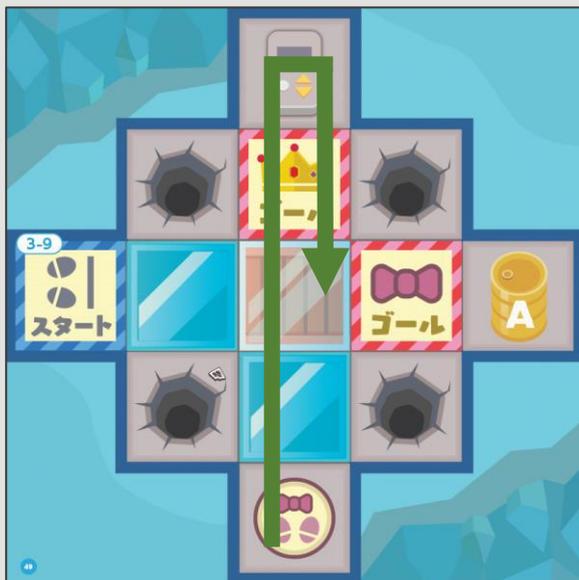
エンタ



コロン



- 矢印が『こうどう』カードの命令のヒントだよ。
- コードのかけらのヒントは、P.49以降にまとめてあるよ。



3-10

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

こうどう1



エンタ



コロン



3-11

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

こうどう1



エンタ



コロン



- コードのかけらのヒントは、P.49以降にまとめてあるよ。

3-12

- このカードを使って、命令を作ってみよう。
- エンタとコロンで滑りながら正面衝突してみよう！

こうどう1



エンタ



コロン



3-13

- このカードを使って、命令を作ってみよう。
- エンタは先にコロンが燃料を拾えるよう手伝ってみよう。

こうどう1



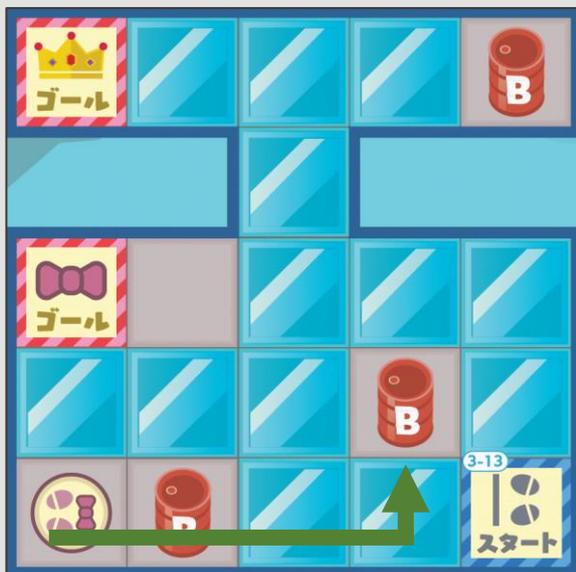
エンタ



コロン



- 矢印がコロン『くりかえし』命令のヒントだよ。



3-14

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

こうどう1



エンタ



コロン



- 矢印が『こうどう』カードの命令のヒントだよ。



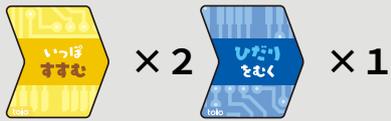
3-15

- このカードを使って、命令を作ってみよう。
- コロンが先にゴールに入らないといけないね、だれがどのスイッチを押すと効率的かな？

こうどう1



こうどう2



エンタ



コロン



3-16

- このカードを使って、命令を作ってみよう。
- タイミングを合わせれば、条件を『コロンが』に揃えられるよ。

こうどう1



こうどう2



エンタ



コロン



- 矢印が『こうどう』カードの命令のヒントだよ。



3-17

- このカードを使って、命令を作ってみよう。
- エンタとコロンがどこでぶつかるかがポイントの問題だよ。
- この命令でコロンがゴールに行けることを考えるとぶつかるマスに気づけるかも。

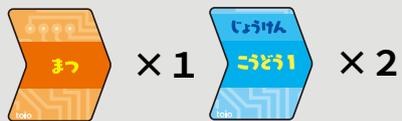
こうどう1



エンタ



コロン



ヒント (ミッション：4章)

4-1

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

エンタ



4-2

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

こうどう1



エンタ



- コードのかけらのヒントは、P.49以降にまとめてあるよ。

4-3

- このカードを使って、命令を作ってみよう。
- ラグはゴールにいても正面に行くと捕まえられるので注意！

こうどう1



エンタ



4-4

- このカードを使って、命令を作ってみよう。
- 『ひだりをむく』何回でみぎをむけるかな？

こうどう1



エンタ



- 矢印が解答例でラグが通るマスだよ。



4-5

- このカードを使って、命令を作ってみよう。
- 『こうどう1』は、2枚のトランシーバーマスを行き来して1回ずつ実行する命令だよ。

こうどう1



こうどう2



エンタ



4-6

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

こうどう1



エンタ



- 矢印が解答例でラグが通るマスだよ。



4-7

- このカードを使って、命令を作ってみよう。
- もやもやマスで実行されない命令なら『じょうけん』カードで囲まなくて良いのがポイントだよ。

エンタ

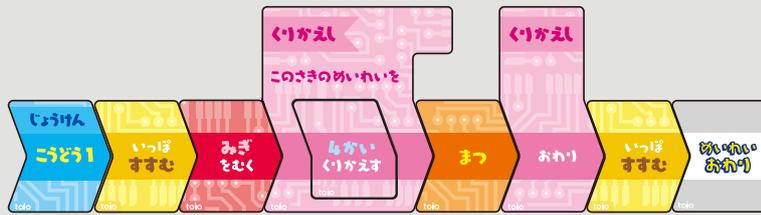


- コードのかけらのヒントは、P.49以降にまとめてあるよ。

4-8

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

こうどう1



エンタ



コロソ



4-9

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

エンタ



ヒント (P.78 運試し！)

運だめし！★をすべて集めよう。何回もチャレンジできるよ！

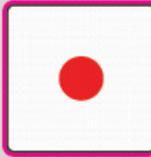
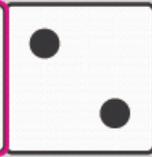
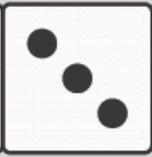
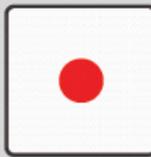
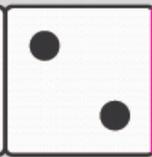
すべて集めると「ランダム前進関数」を使えるようになるよ！くわしくは117ページを見てね。

- 1から3マスは☆が無いから止まらなくて良いマス、そして止まりたいマスは☆がある4から6マスまでだね。

プログラミングで もっとかんたんに★を集めよう！ 

下のサイコロマスにエンタをタッチすると、の数字の範囲をかえることができるよ！
たとえば、1と2と3だけを出したいときは、下にあるサイコロマスのうち、枠に色がついている2つのサイコロマス  と  をエンタでタッチするよ。これを使えば、行きたいマスへ行きやすくなるね。
サイコロの範囲がきまったら、もう一度「運だめし！」のスタートマスにエンタを置こう！

サイコロの数字は、

						から
						まで

- 止まりたいマスがある、4から6までしか出なくなったらだいぶ☆を集めやすくなるね。
- 5から5までっていう設定もできるよ。この場合は、5しか出なくなるんだ。

ヒント（ミッション：5章）

5-1

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

ローバー



5-2

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

ローバー



割り込み命令



5-3

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

ローバー



割り込み命令



- 矢印が解答例でローバーが通るマスだよ。
- コードのかけらのヒントは、P.49以降にまとめてあるよ。

5-4

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

ローバー



割り込み命令



5-5

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

ローバー



割り込み命令



- 矢印が解答例でローバーが通るマスだよ。



5-6

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

ローバー



割り込み命令



5-7

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

ローバー



割り込み命令



5-8

- 何もないマスでアクションしたり、壁に衝突しても見る解き方も考えてみよう。
- このカードを使って、命令を作ってみよう。

ローバー



割り込み命令



5-9

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

エンタ



5-10

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

エンタ



5-11

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

エンタ



5-12

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

こうどう1



エンタ



5-13

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

エンタ



コロソ



5-14

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

こうどう1



エンタ

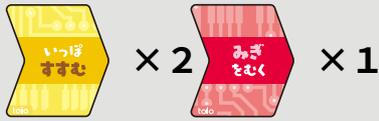


- コードのかけらのヒントは、P.49以降にまとめてあるよ。

5-15

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

こうどう1



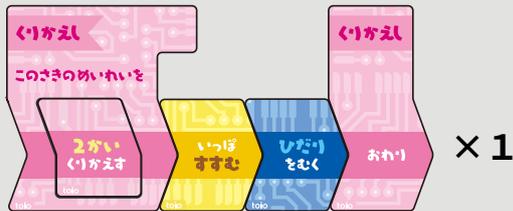
こうどう2



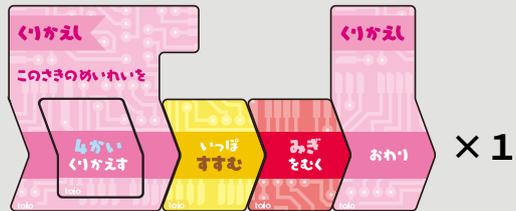
エンタ



命令セット①



命令セット②



コロン



5-16

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

こうどう1



エンタ



コロソ



- 矢印が解答例でコロソが通るマスだよ。



5-17

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

こうどう1



エンタ



- 数字の順にアクションを実行するよ。



5-18

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

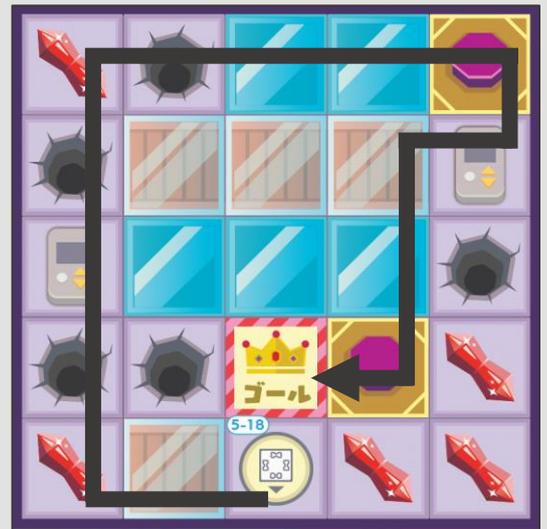
ローバー



割り込み命令



- 矢印が解答例でローバーが通るマスだよ。



5-19

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

ローバー



割り込み命令



- 矢印が解答例でローバーが通るマスだよ。



ヒント（コードのかけら）

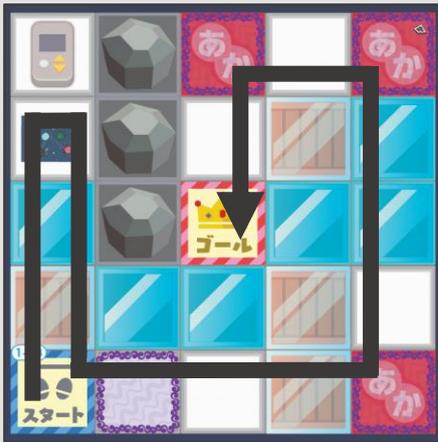
P.14

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

エンタ



- 矢印が解答例でエンタが通るマスだよ。



P.29

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

エンタ



P.33

- このカードを使って、命令を作ってみよう。
- 勇気をもってコードのかけらのあるマスに飛び込もう。この時はスイッチは押さなくても大丈夫だよ。

エンタ



P.49

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

エンタ



コロン



P.51

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

こうどう1



こうどう2



エンタ



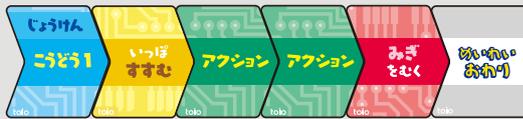
コロン



P.65

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

こうどう1



こうどう2



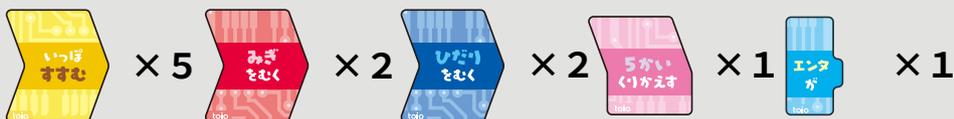
エンタ



P.72

- このカードを使って、命令を作ってみよう。
- 左のコースを通る解き方のヒントだよ。

エンタ

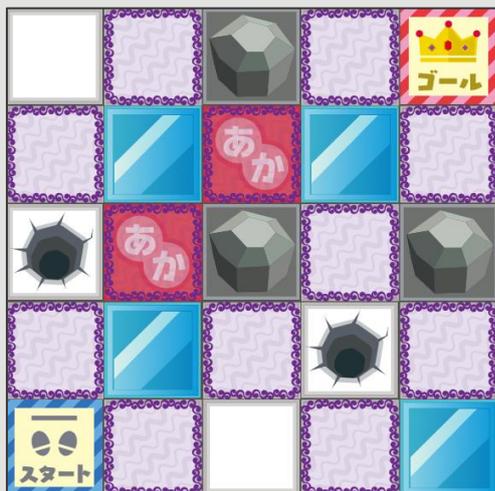


ヒント (P.109 5x5 サンプルステージ集)

5x5 サンプルステージ1

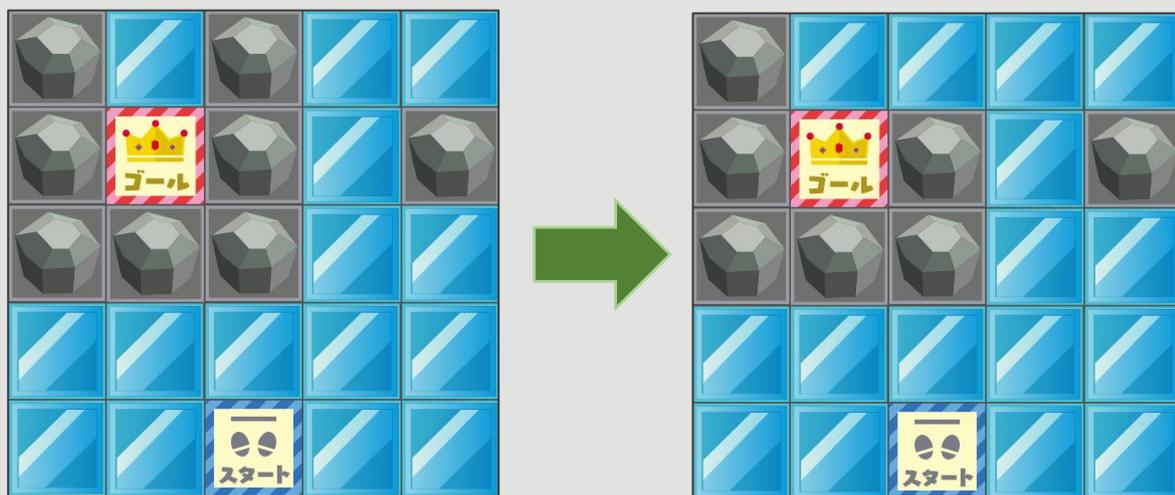
- このカードを使って、命令を作ってみよう。

エンタ



5x5 サンプルステージ2

- クリアできるように1つだけ氷の床に変えてみたよ。



- このカードを使って、命令を作ってみよう。

エンタ



5x5 サンプルステージ3

• このカードを使って、命令を作ってみよう。

こうどう1



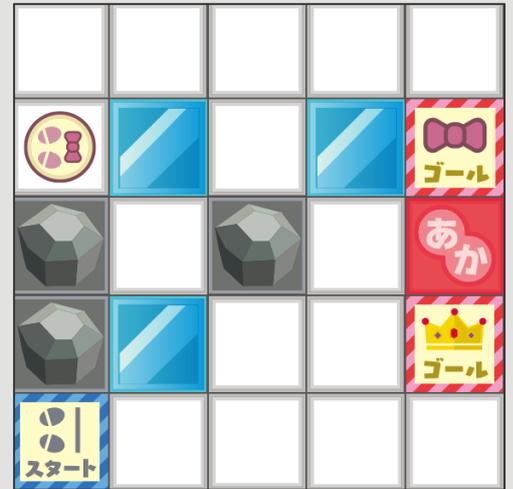
こうどう2



エンタ



コロ



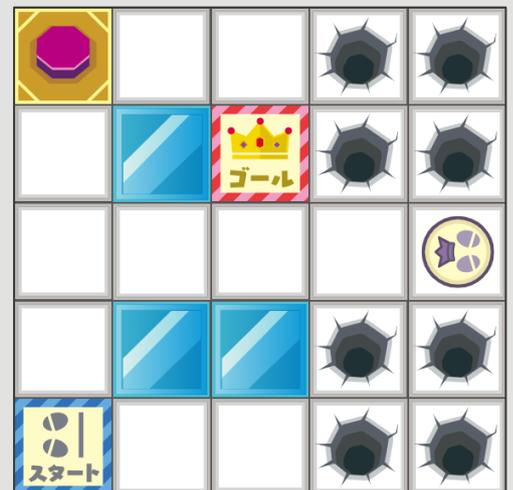
5x5 サンプルステージ4

• このカードを使って、命令を作ってみよう。

こうどう1



エンタ



ヒント (P.116 9x9 サンプルステージ集)

9x9 サンプルステージ1

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

こうどう1



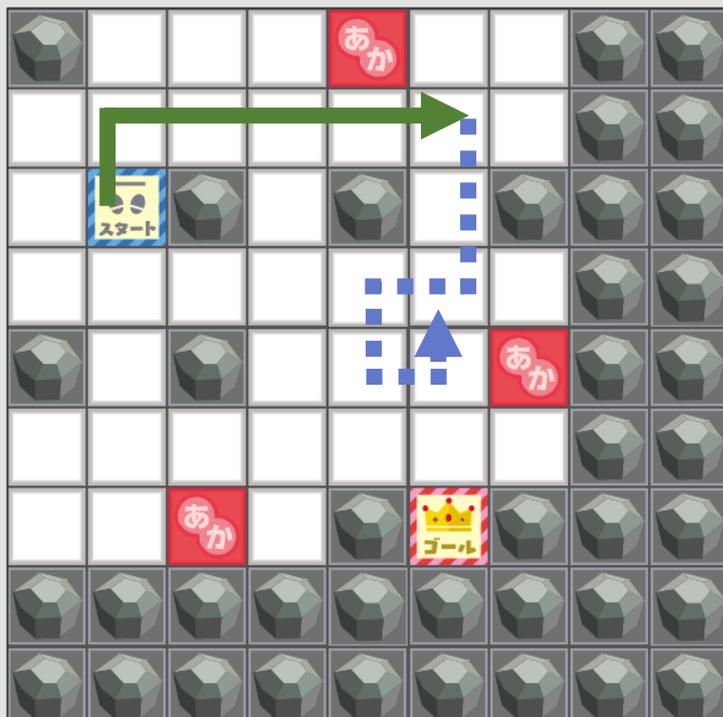
こうどう2



エンタ



- 矢印が『こうどう』カードの命令のヒントだよ。



9x9 サンプルステージ2

- このカードを使って、命令を作ってみよう。

こうどう1



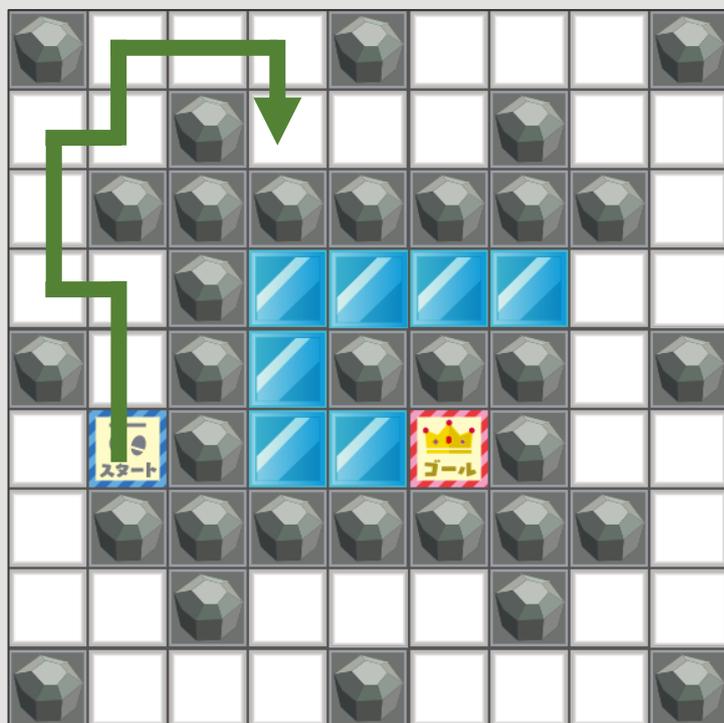
こうどう2



エンタ



- 矢印が『こうどう1』カードの命令のヒントだよ。



9x9 サンプルステージ3

- ◆のマークを通る解答のヒントだよ。
- このカードを使って、命令を作ってみよう。

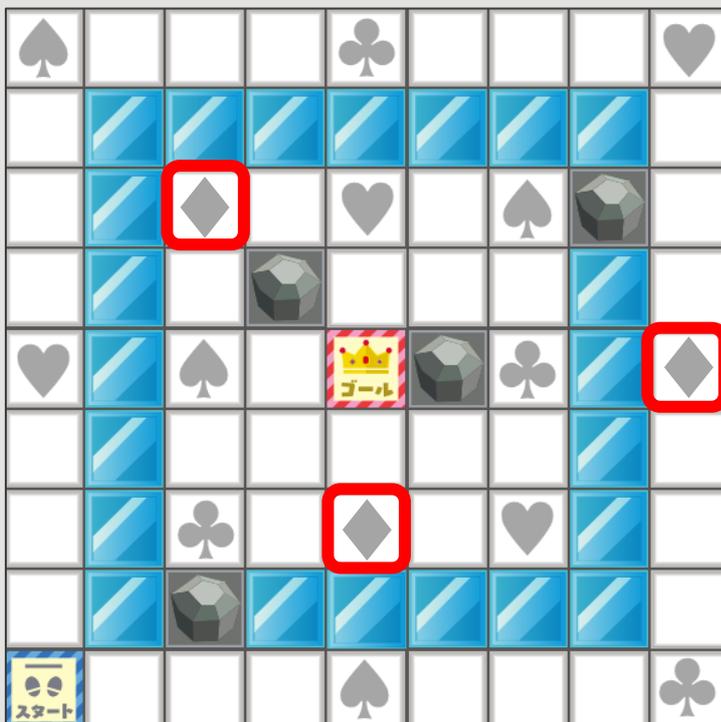
こうどう1



こうどう2



エンタ



解答 (ミッション：1章)

1-1

エンタ



1-2

エンタ



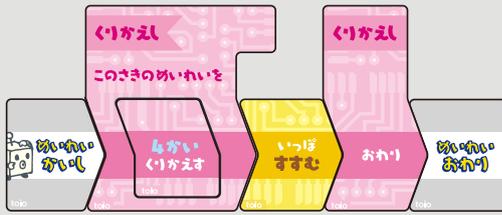
1-3

エンタ



1-4

エンタ



1-5

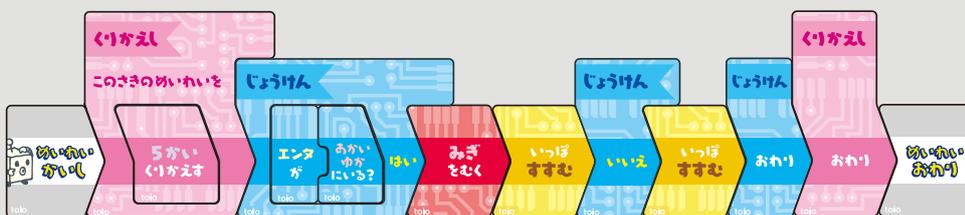
- ピッタリゴールは取れたかな？

エンタ



1-6

エンタ



1-7

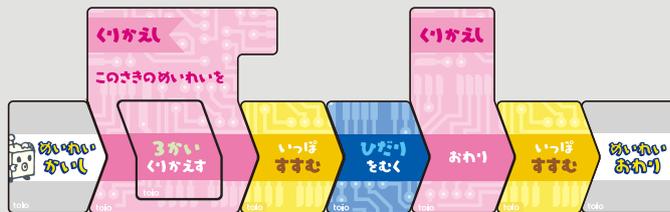
エンタ



1-8

- ピッタリゴールは取れたかな？

エンタ



1-9

エンタ



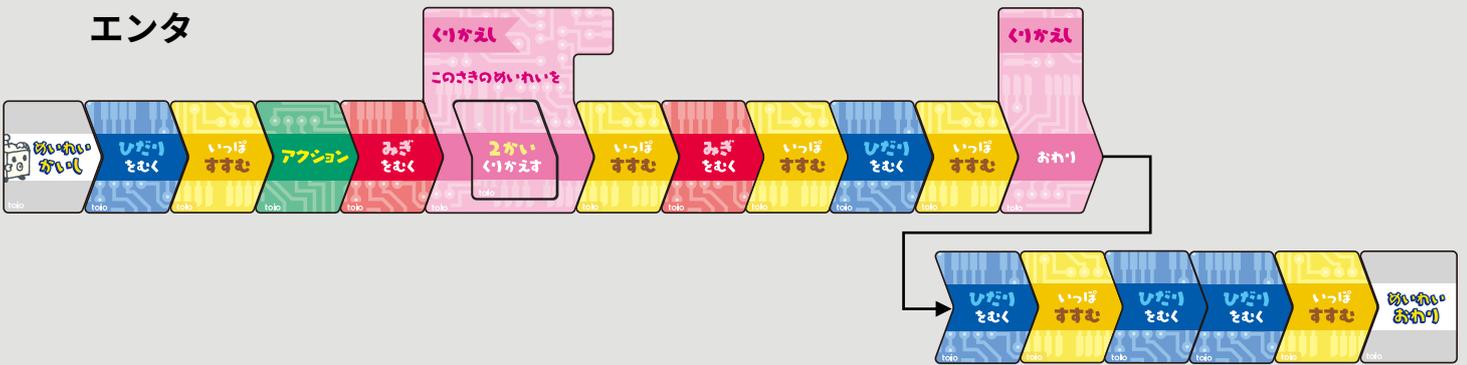
1-10

エンタ



1-11

エンタ



1-12

エンタ



解答 (ミッション：2章)

2-1

こうどう1



エンタ



2-2

- こうどう2になっているのは関数の再利用性を学んでもらうためだよ。2-1～2-3を続けてクリアしてみよう。

こうどう2



エンタ



2-3

- 他の問題の関数を再利用した解答例になっているよ。

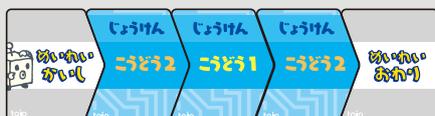
こうどう1



こうどう2



エンタ



2-4

こうどう1



エンタ



2-5

- 関数化してあることでエンタの命令がすっきり見えるね。

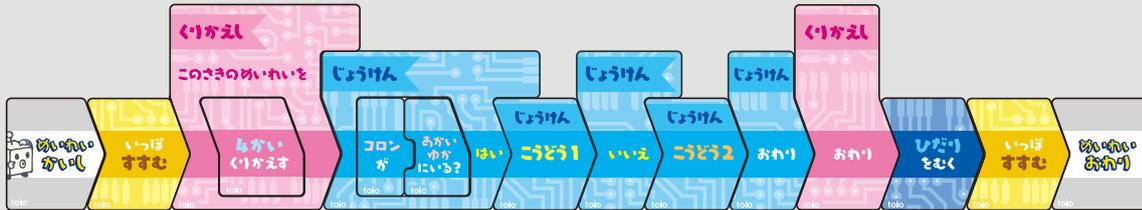
こうどう1



こうどう2



エンタ



2-6

こうどう1



エンタ



2-7

- 他のステージで再利用しやすいように、シンプルな命令を関数化した解答例だよ。

こうどう1



こうどう2



エンタ



2-8

- 関数化してあることで命令がすっきり見えるね。

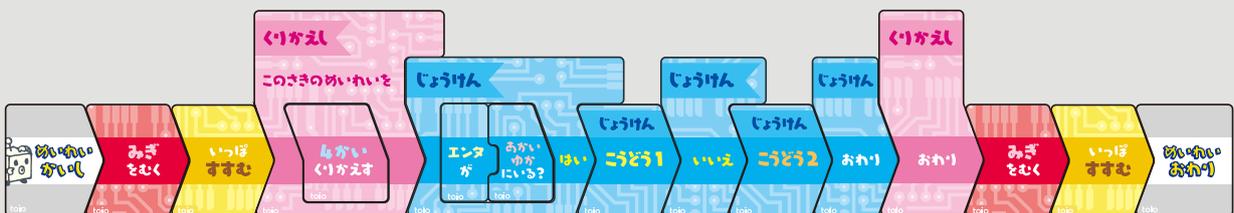
こうどう1



こうどう2



エンタ



2-9

こうどう1



こうどう2



エンタ



2-10

こうどう1



こうどう2



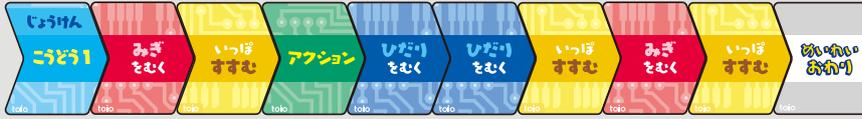
エンタ



2-11

- 関数化してあることで命令がすっきり見えるね。

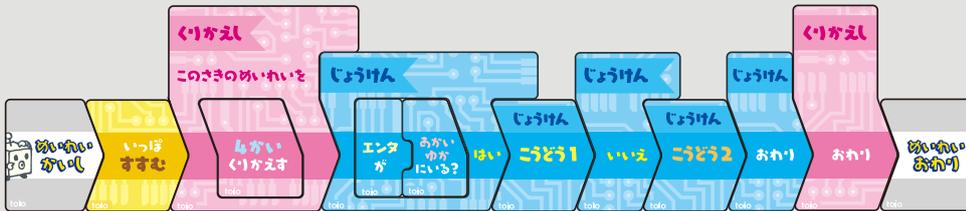
こうどう1



こうどう2



エンタ



2-12

- コードのかけらの解答は、P.94以降にまとめてあるよ。

こうどう1



エンタ



2-13

- 関数化してあることで命令がすっきり見えるね。

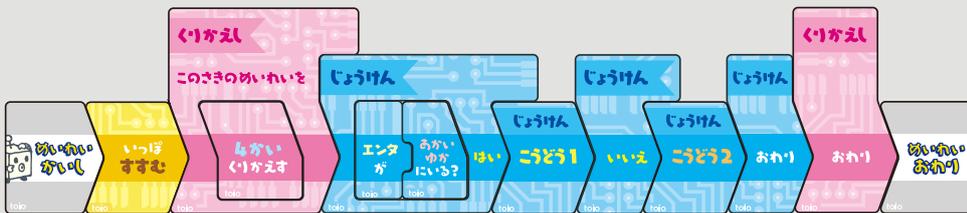
こうどう1



こうどう2



エンタ



2-14

こうどう1



エンタ



解答 (ミッション：3章)

3-1

エンタ

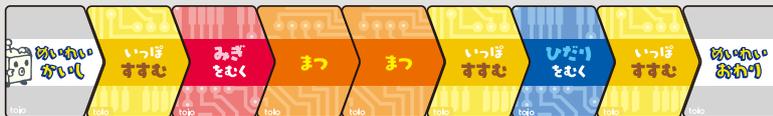


コロン

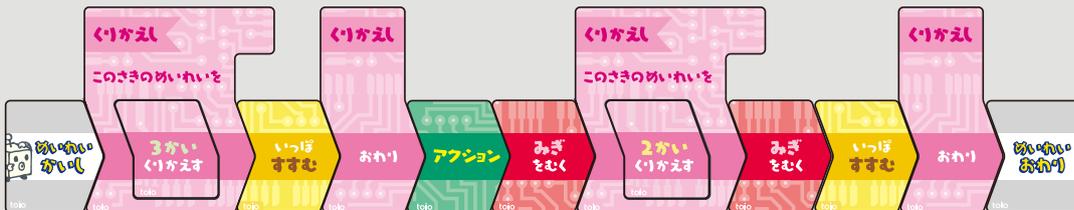


3-2

エンタ



コロン



3-3

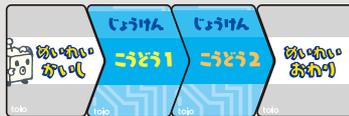
こうどう1



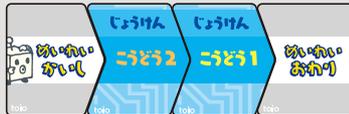
こうどう2



エンタ



コロン

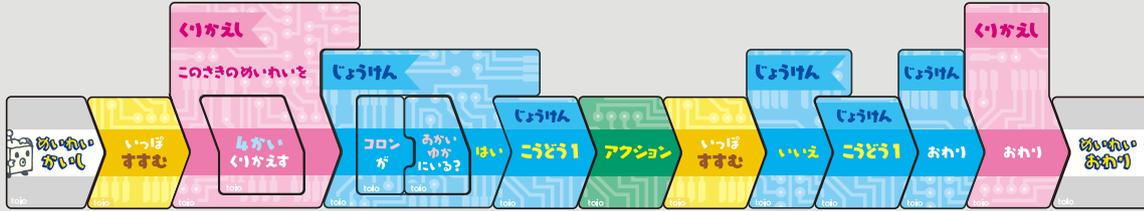


3-4

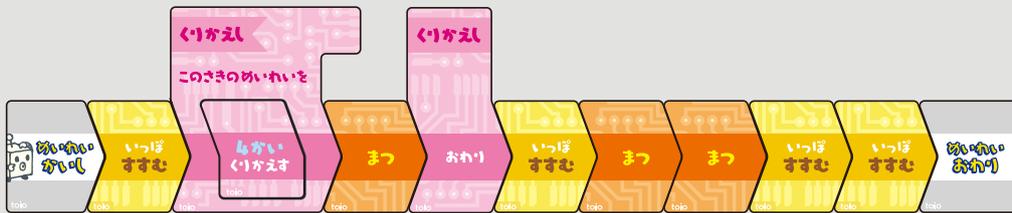
こうどう1



エンタ



コロン

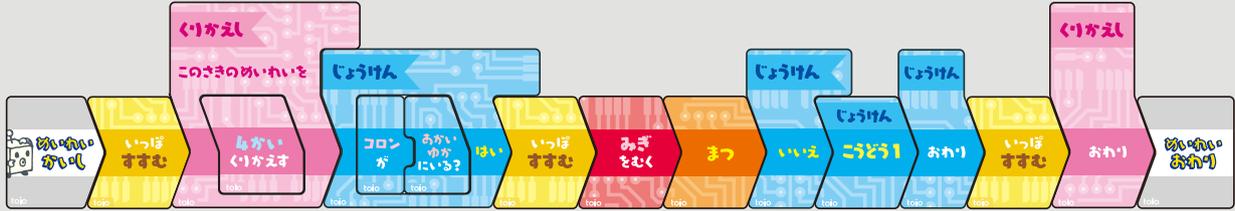


3-5

こうどう1



エンタ



コロン



3-6

こうどう1



エンタ



コロソ



3-7

こうどう1



エンタ



コロソ



3-10

こうどう1



エンタ



コロン



3-11

- コードのかけらの解答は、P.94以降にまとめてあるよ。

こうどう1



エンタ



コロン

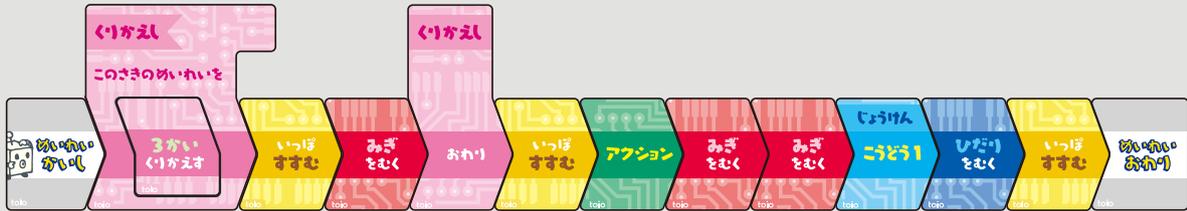


3-12

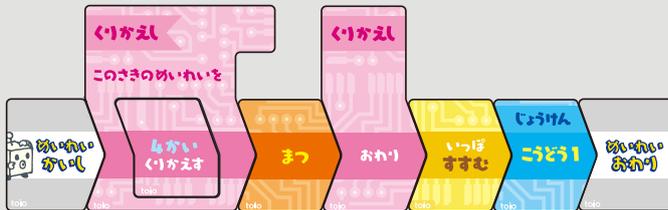
こうどう1



エンタ



コロソ



3-13

こうどう1



エンタ

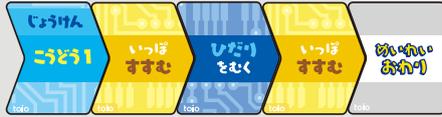


コロソ



3-14

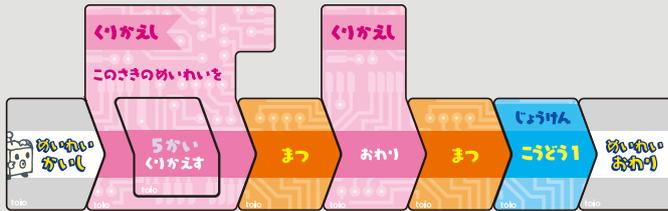
こうどう1



エンタ



コロソ



3-15

こうどう1



こうどう2



エンタ



コロソ



3-16

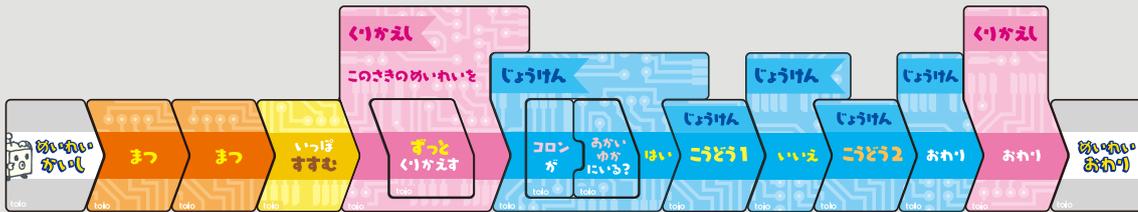
こうどう1



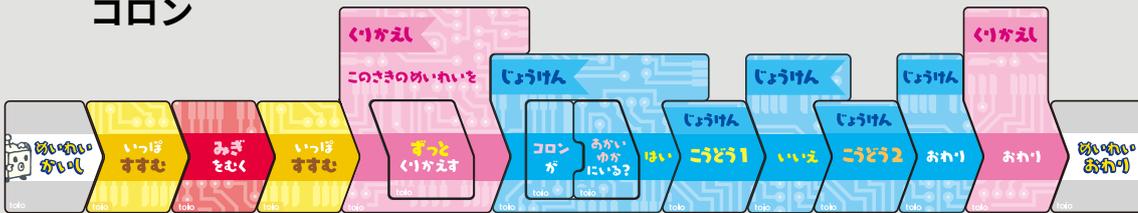
こうどう2



エンタ



コロンの



3-17

こうどう1



エンタ



コロンの



解答 (ミッション：4章)

4-1

エンタ



4-2

- コードのかけらの解答は、P.94以降にまとめてあるよ。

こうどう1



エンタ

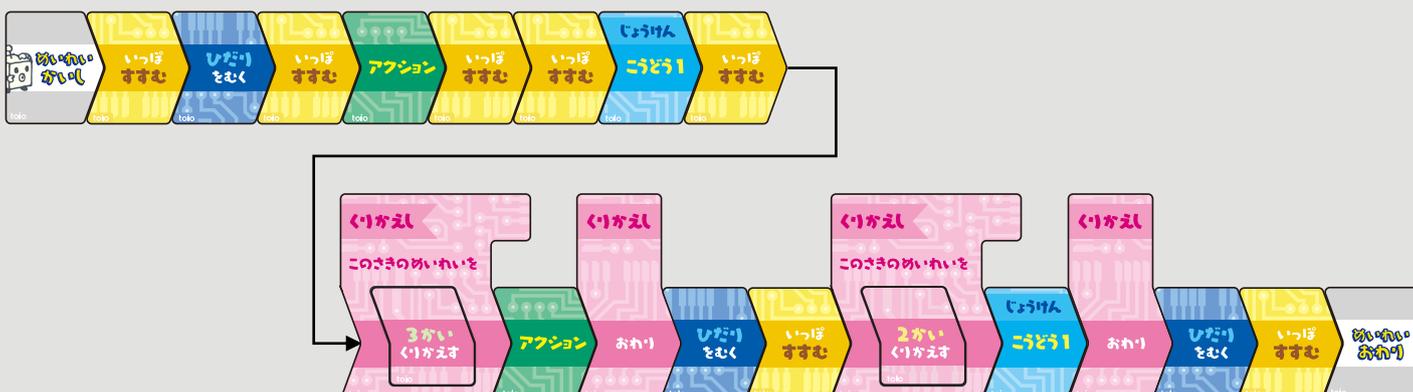


4-3

こうどう1



エンタ

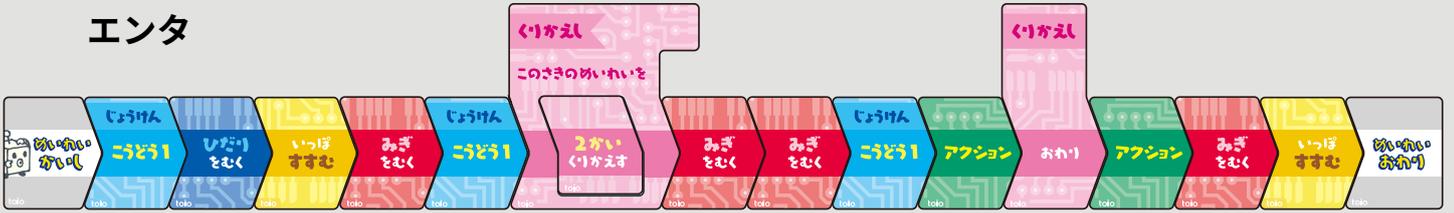


4-4

こうどう1



エンタ



4-5

こうどう1



こうどう2



エンタ



4-6

こうどう1



エンタ



4-7

- コードのかけらの解答は、P.94以降にまとめてあるよ。

エンタ

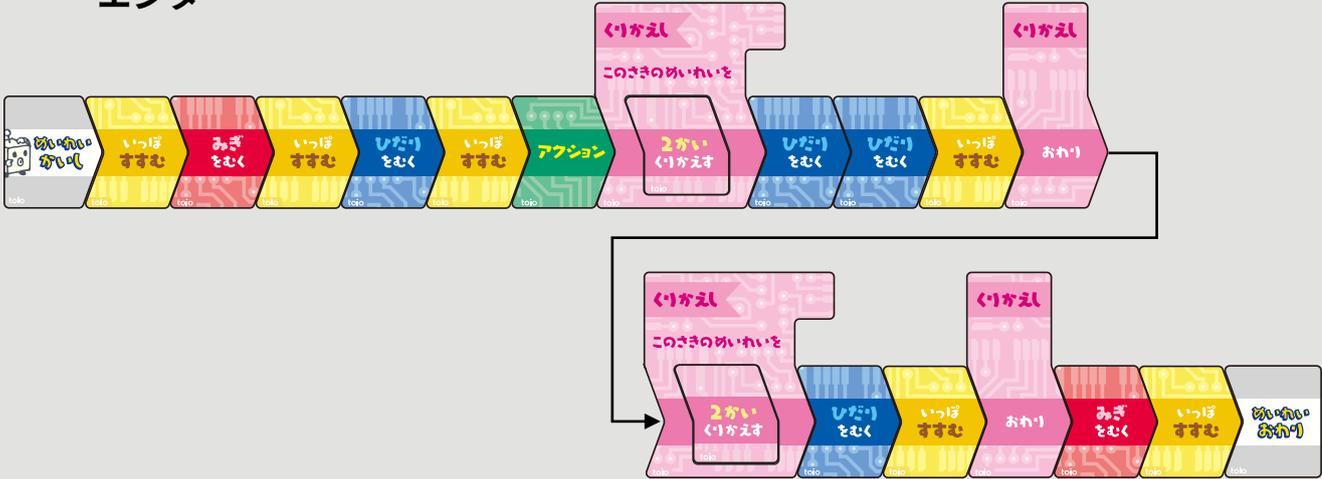


4-8

こうどう1



エンタ



コロソ



4-9

エンタ



4-10

こうどう1



こうどう2



エンタ



4-11

こうどう1



エンタ



解答 (ミッション：5章)

5-1

ローバー



5-2

ローバー



割り込み命令



5-3

- コードのかけらの解答は、P.94以降にまとめてあるよ。

ローバー



割り込み命令



5-4

ローバー



割り込み命令



5-5

ローバー



割り込み命令



5-6

ローバー

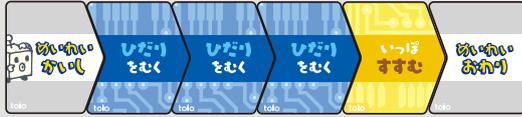


割り込み命令

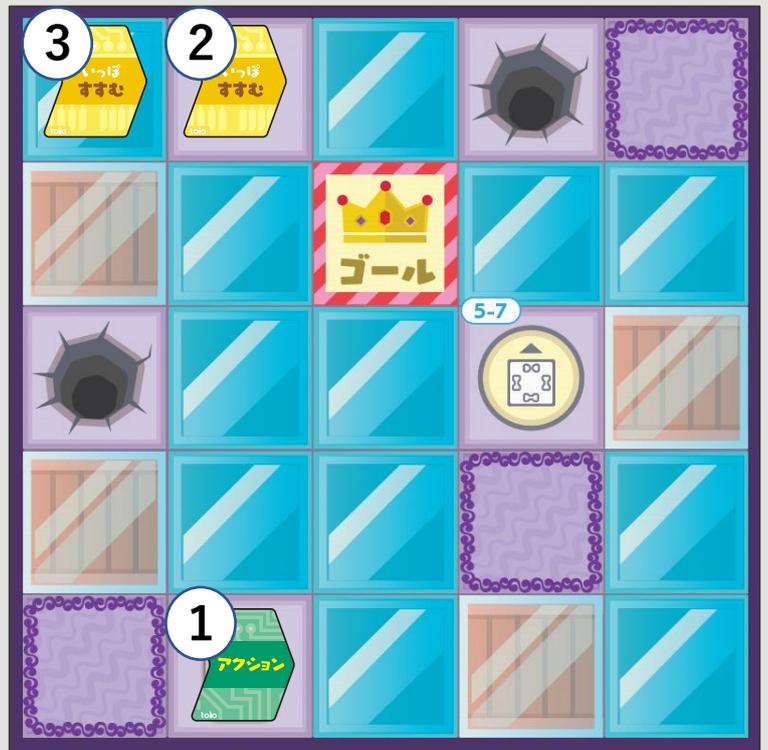


5-7

ローバー



割り込み命令



5-8

ローバー



割り込み命令



5-9

エンタ



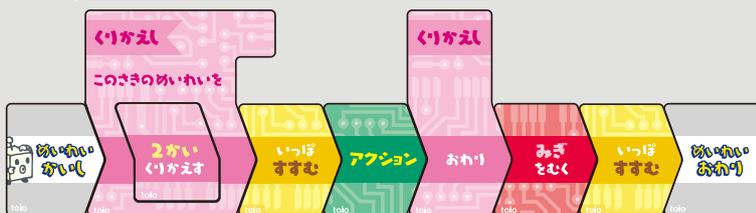
5-10

エンタ



5-11

エンタ



5-12

こうどう1

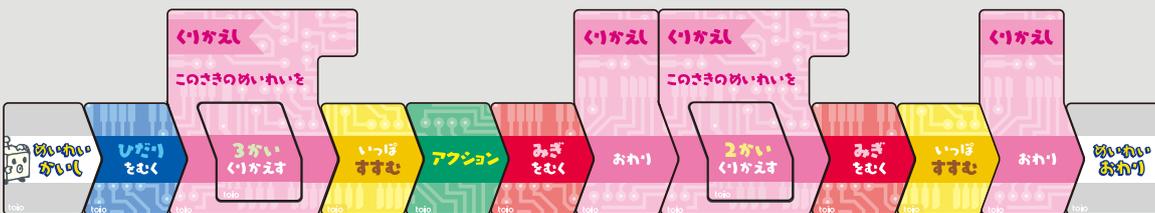


エンタ



5-13

エンタ



コロン



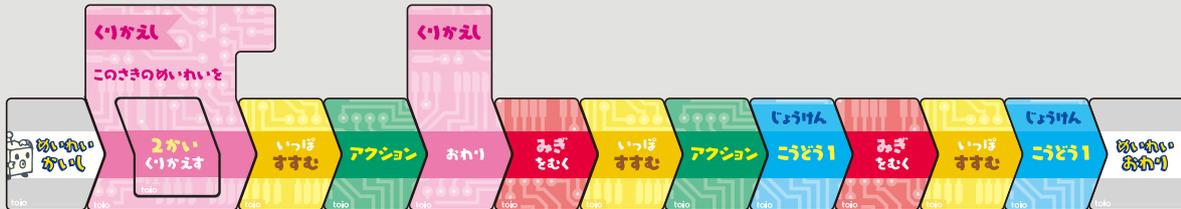
5-14

- コードのかけらの解答は、P.94以降にまとめてあるよ。

こうどう1



エンタ



5-15

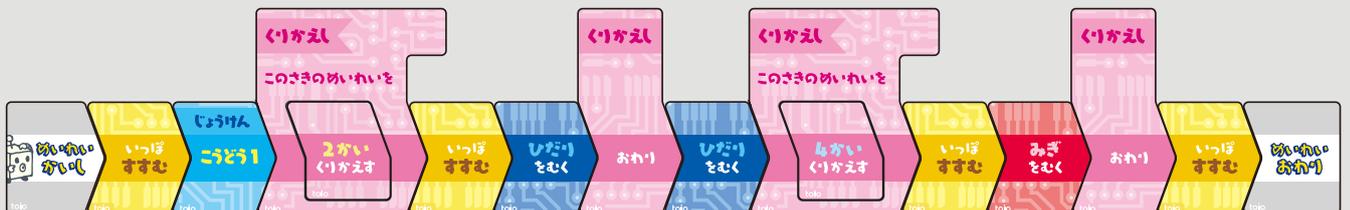
こうどう1



こうどう2



エンタ



コロン



5-16

こうどう1



エンタ

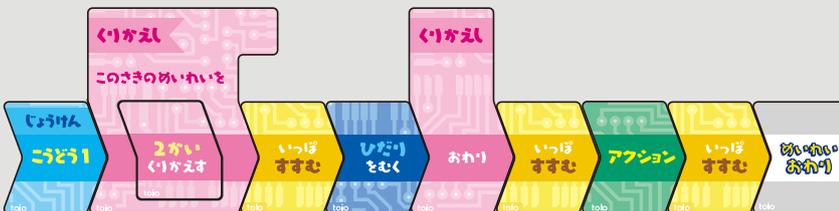


コロソ

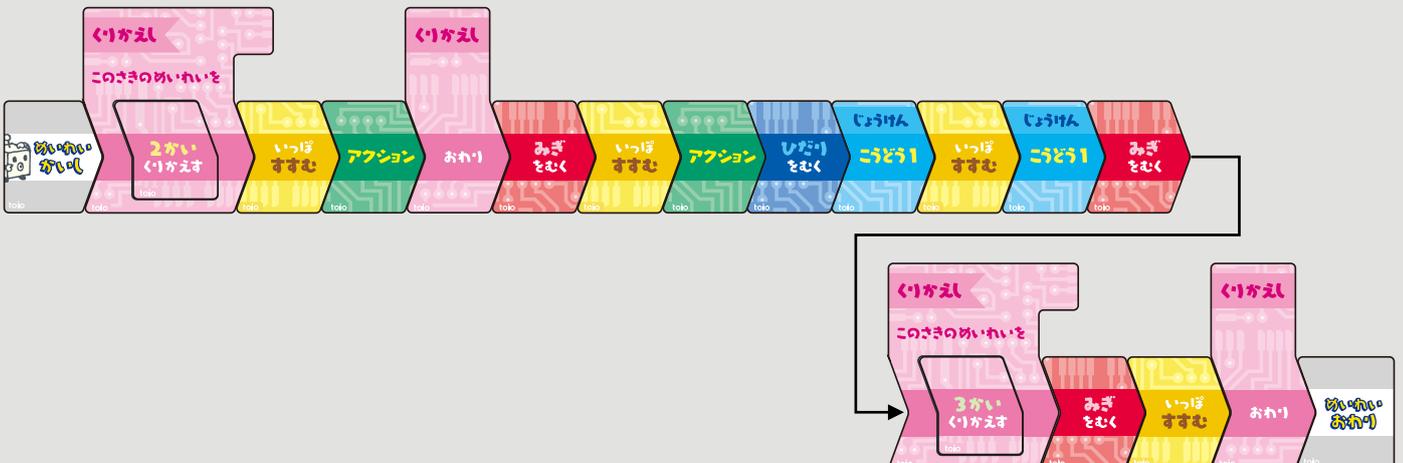


5-17

こうどう1



エンタ

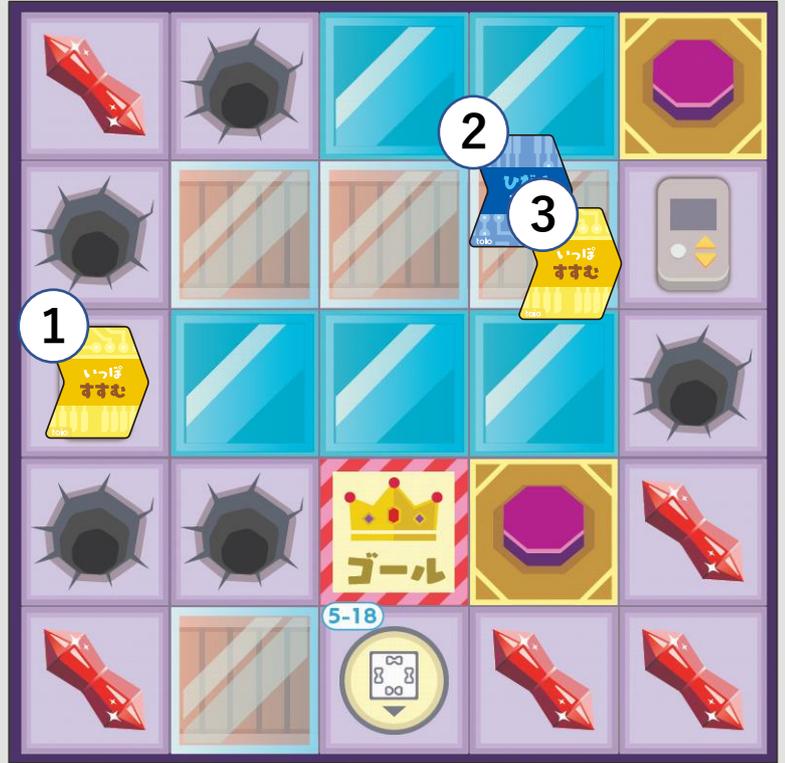


5-18

エンタ



割り込み命令



5-19

エンタ



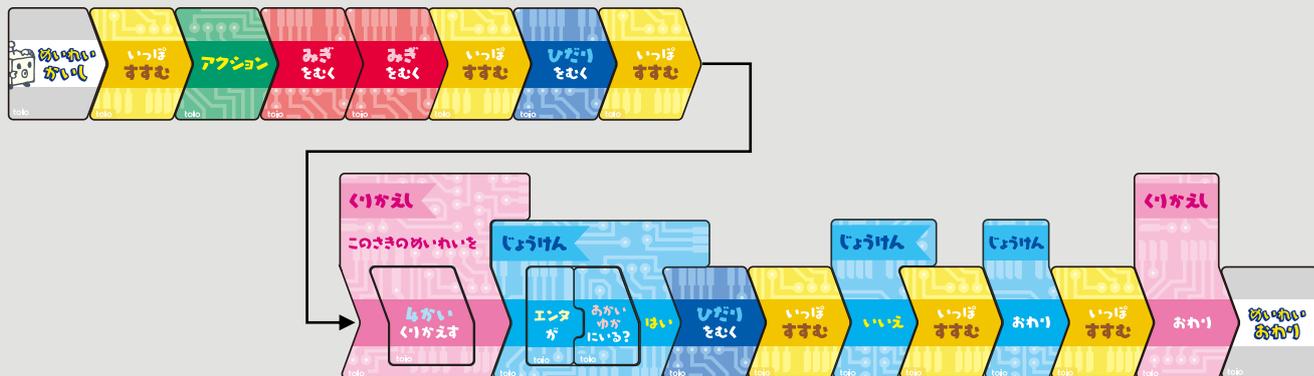
割り込み命令



解答 (コードのかけら)

P.14

エンタ



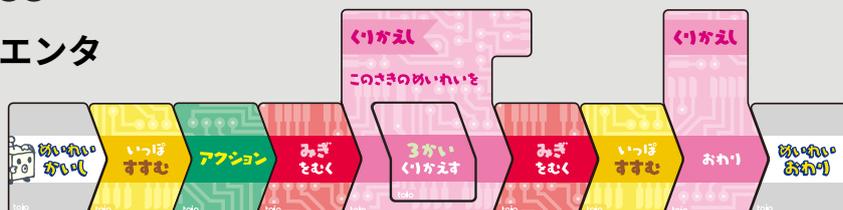
P.29

エンタ



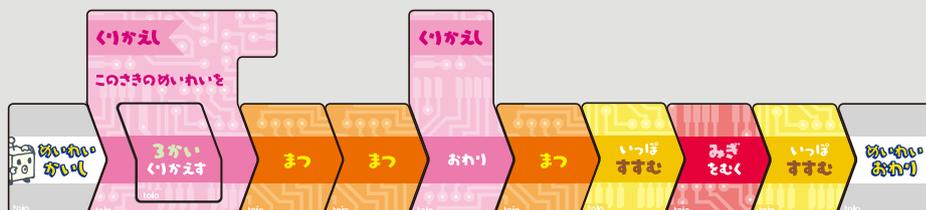
P.33

エンタ



P.49

エンタ



コロソ



P.51

こうどう1



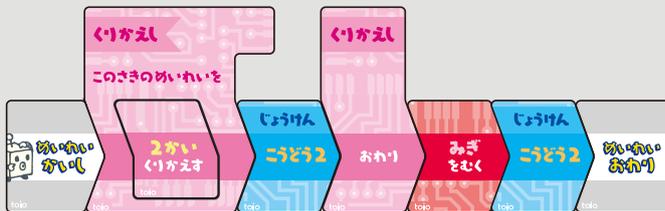
こうどう2



エンタ



コロン



P.65

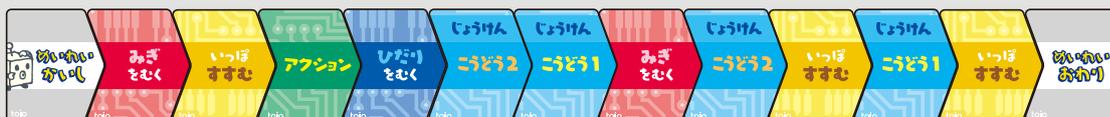
こうどう1



こうどう2

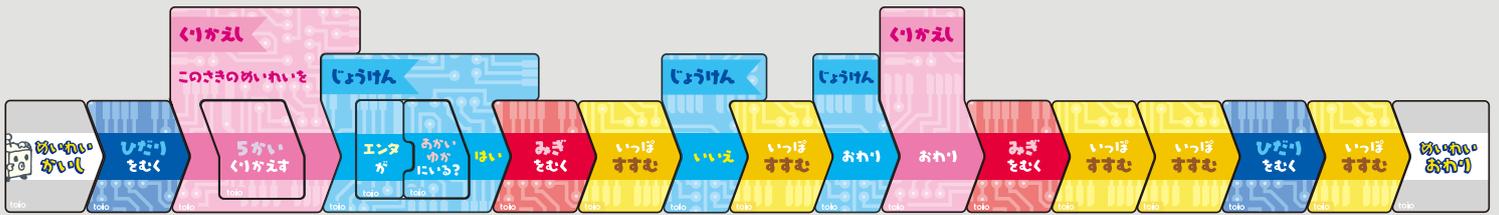


エンタ



P.72

エンタ



P.84

ローバー

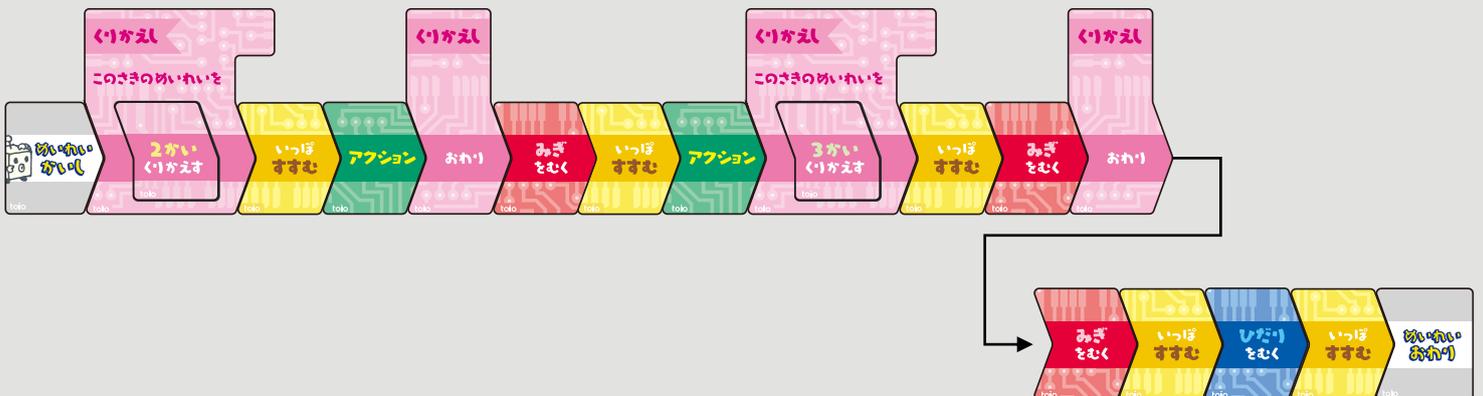


割り込み命令



P.94

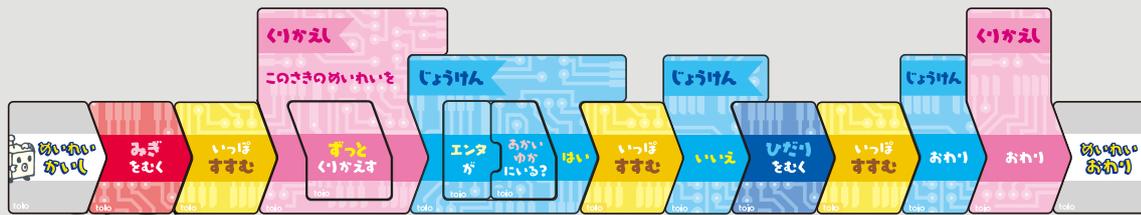
エンタ



解答 (P.109 5x5 サンプルステージ集)

5x5 サンプルステージ1

エンタ



5x5 サンプルステージ2

エンタ



5x5 サンプルステージ3

こうどう1



こうどう2



エンタ



コロン



5x5 サンプルステージ4

こうどう1



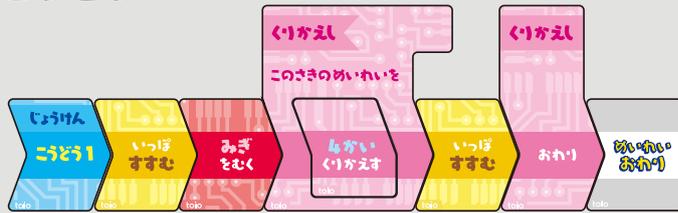
エンタ



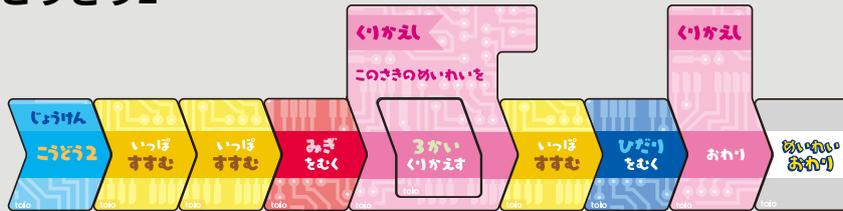
解答 (P.116 9x9 サンプルステージ集)

9x9 サンプルステージ1

こうどう1



こうどう2



エンタ



9x9 サンプルステージ2

- 右手法関数を使わない解答例だよ。右手法関数を借りれるようになっていたら『ずっとくりかえす』の中に入れて実行してみよう。

こうどう1



こうどう2



エンタ



9x9 サンプルステージ3

- ◆のマークを通る解答例だよ。

こうどう1



こうどう2



エンタ

