

プログラミング問題 配列 チャレンジ問題

<問題>

1. 【配列】を開いて解答する。
2. 内・網かけ部分は入力文字または値とする。

<処理条件>

1. 【ページ】のブロックセットを挿入しなさい。
2. <title>ブロックの中にページタイトルを入力しなさい。ページタイトルは下記のとおりとする。

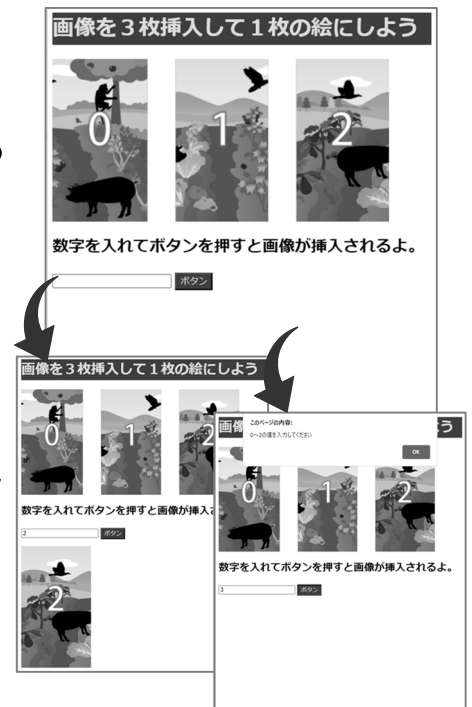
画像ゲーム

3. <body>ブロックの中に下記の(1)から順にブロックを挿入し、処理をしなさい。
 - (1) 【見出し1】ブロックを挿入し、下記の文字を入力しなさい。

画像を3枚挿入して1枚の絵にしよう
 - (2) 【画像】ブロックを挿入し、ファイル名を top.png にしなさい。
 - (3) 【見出し2】ブロックを挿入し、下記の文字を入力しなさい。

数字を入れてボタンを押すと画像が挿入されるよ。
 - (4) 【フォーム】から<form>ブロックを選択・挿入し、その中に下記のブロックを挿入し、処理をしなさい。
 - ① 【フォーム】からナンバーのブロックを選択・挿入しなさい。
id名は suu。
 - ② 【フォーム】からボタンのブロックを選択・挿入しなさい。
valueはボタン、onclickは関数名bt。
 - (5) 【コンテナ】ブロックを挿入しなさい。id名は output。

<作成ページ例>



4. <head>ブロックの中の<link>ブロックの下に、下記の指示通りブロックを挿入し、処理をしなさい。

[前提]

複数枚の画像を準備し、入力した数字に応じた画像を表示させる。

[機能]

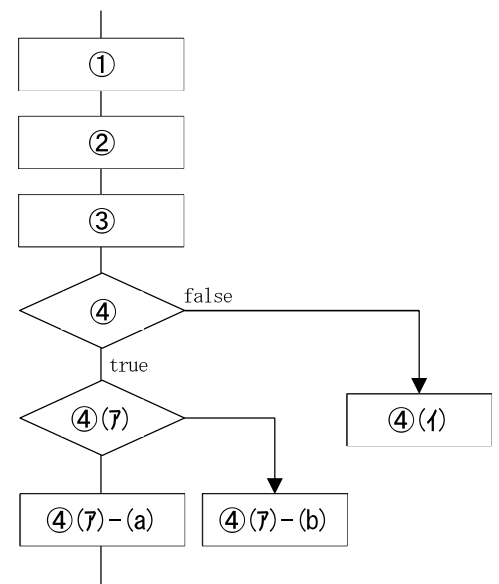
- ・配列を使って画像情報を準備する。
- ・フォームのナンバーに入力された数字に応じて配列の中から選ばれた画像が表示される。
- ・表示先は3～(5)の位置とする。
- ・フォームのナンバーに0～2以外の値が入力された場合、「0～2の値を入力してください」とアラートで表示させる。

- (1) 【スクリプト・関数】ブロックを挿入し、3-(4)-②で指定した関数名を入力しなさい。
- (2) 【部品】内から正しいブロックを選択し、(1)の関数ブロックの中に下記処理手順どおりに組み立てなさい。

■処理手順

- ① 変数 gazou を宣言し、id (output) を取得し代入
- ② 変数 atai を宣言し、フォームのナンバー (suu) の値を取得し数値に変換して代入
- ③ 変数 haitetu を宣言し、配列 (画像タグを配置) を代入
(配列配置: 画像 A.png, 画像 B.png, 画像 C.png)
- ④ 変数 atai が0以上かどうかを判定
 Yes→(7) 変数 atai が2以下かどうかを判定
 Yes→(a) 変数 gazou の場所にあるHTMLに変数 atai の値に対応した配列内の画像タグを追加
 No →(b) 「0～2の値を入力してください」と表示
 No →(i) 「0～2の値を入力してください」と表示

<フローチャート>



5. プレビュー画面で確認しなさい。