

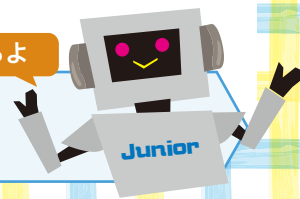
# 集まれ！ ジュニア会員！！ 投稿募集



情報処理学会学会誌では、連載「集まれ！ジュニア会員！！」の中で、高校生以下の皆さんが開発したプログラムや制作した作品を毎号1本以上紹介しています。開発に利用するプログラミング言語、プログラムの内容は自由です。小・中・高校生の皆さん、日頃の成果を本誌に投稿してみませんか？また、初等中等教育の先生方、会員の皆様、生徒さんやお子さんの成果物を推薦してみませんか？個人だけではなく、部活単位等でも可能です。積極的な投稿・推薦をお待ちしています。

裏面で過去の記事が読めるよ

今までに紹介したプログラムは、学会 Web ページに掲載されています  
<https://www.ipsj.or.jp/magazine/jrlist.html>



## 「集まれ！ジュニア会員！！」の投稿・推薦方法

**対象作品** オリジナルのプログラム・作品であれば、プログラミング言語・内容はどのようなものでもかまいません

**投稿・推薦方法** (18歳未満の方は保護者の同意をもらってから) 下記の情報を電子メールで本会会誌編集部門 (editj@ipsj.or.jp) 宛に送付してください

- ・(推薦の場合には) 推薦人の氏名、連絡先メールアドレス、会員番号
- ・開発者の氏名(または部活名等)、ニックネーム(掲載時の名前)、連絡先メールアドレス、(本会会員の場合には) 会員番号
- ・作品に利用しているプログラミング言語
- ・作品のタイトル
- ・作品の説明とこだわったポイント(簡単でOK)
- ・プログラム一式  
(メールの添付ファイルとして送付してください。Scratchのようにネット上でプログラムを確認できる場合には、URLだけでもかまいません。電子工作などプログラム以外に成果物がある場合は、画像もあわせて送付してください)

**その他** 非会員でも投稿は可能ですが、掲載時に、推薦人または開発者のうち1人以上が、本会会員である必要があります。また、本会による作品の無償公開をご承諾いただいた上で、承諾書等<sup>\*1</sup><sup>\*2</sup>を提出していただく場合があります。掲載されたプログラムは、学会Webページにリンクを掲載するか、学会Webページからダウンロードできるようにします。掲載された方には、掲載誌、および、IPJSJグッズを差し上げます。

\*1 論文付録データの取り扱いに関する規程：<https://www.ipsj.or.jp/copyright/ronbun/supple.html>

\*2 論文誌付録データの学会利用に関する承諾書・チェックリスト：[https://www.ipsj.or.jp/copyright/ronbun/furoku-shodakusho\\_checklist.html](https://www.ipsj.or.jp/copyright/ronbun/furoku-shodakusho_checklist.html)

会費  
無料

## ジュニア会員募集中



入会についてはこちら

<https://www.ipsj.or.jp/member/junior.html#jn03>

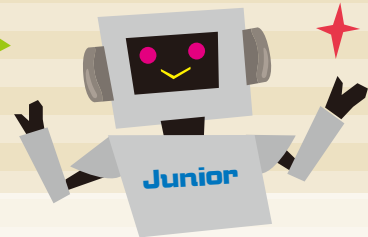
🔍 ipsj ジュニア 🔍 検索

ジュニア会員のページ  
<https://www.ipsj.or.jp/junior/>

投稿されたプログラムを掲載した過去の記事だよ！



# 集まれ！ ジュニア会員！！



これまでこの連載では、ジュニア会員向けに開催したプログラミングワークショップでの成果物を紹介してきました。今回はそういったイベントで制作した作品ではなく、日頃からプログラミングを楽しんでいるジュニア会員の方から本連載に応募いただいたプログラミング環境 Scratch での作品を紹介します。

## 作品介绍 takenoko さん「タケノコと神経衰弱」

<https://scratch.mit.edu/projects/199223833/>

タケノコというキャラと神経衰弱をするゲームです。プレイヤーとコンピュータプレイヤーであるタケノコが、交互にカードを2枚ずつ開き、同じ色が出た場合に点数がはいるというゲームです。こだわったポイントは、タケノコのプログラム。



●画面キャプチャ

開いたカードをリストに記憶していき、同じ色が2つあればそれを開き、なければランダムに開くというプログラムにしています。また、勝利数の記録などにクラウド変数（Scratch サイト上に値が保存される変数）を使っているの、今までのタケノコの戦績を確認することができます。今までのプレイヤー勝利数が2回で、タケノコの勝利数が33回です。作者の takenoko さんも勝てないとのこと。ぜひ挑戦してみてください。



●タケノコのプログラムの一部と記憶リスト

戦績を見るとタケノコはとても強いので、タケノコの強さを調整できるといいですね。点数差が開いてきたら、一度カードをシャッフルして、タケノコの記憶もリセットされるなどの改良も面白そうですね。ポーカーや7並べなど別のカードゲームでも、強いタケノコと戦ってみたいです。



こうすると  
もったいいね！



ここがいいね！

神経衰弱ゲームとしても完成度の高い作品ですね。さらに、タケノコは強敵です。開いたカードの色をすべて正確に記録しておくというのは、コンピュータの得意なことの1つで、そこを有効に利用していますね。開いていないカードは人間と同様にランダムで開いているので、強さの中にも少し人間らしさを感じることができて好感が持てます。勝利できたときはとても興奮しました。

今回の作品には「変数」や「リスト」といったデータにかかわるブロックが積極的に利用されています。また、各札は「クローン」というコードも含めてスプライトを複製する機能を利用しています。これらの機能をまだ使ったことがない方は、この作品で遊ぶだけでなく、プログラムの中身もぜひ見てみましょう。なかなかタケノコに勝てない場合は、プログラムを勝てるように改良してしまいうということが出来るのも Scratch の良いところです。ぜひチャレンジしてみてください。

参考 Web サイト：Scratch, <https://scratch.mit.edu/>

本企画では、ジュニア会員の方の作品・プログラムを募集しています。氏名、ニックネーム、ご連絡先メールアドレス、会員番号、作品に利用しているプログラミング言語、作品タイトル、作品の説明、こだわったポイントを、以下の宛先までお送りください。

✉ 会誌編集部 E-mail : editj@ipsj.or.jp

担当：吉田 葵（青山学院大学）