

## いろいろな生き物をたくさんよびだそう！

- ワールド作成
  - ワールド名は自分の名前
  - クリエイティブ
  - ノーマル
  - フラット
  - オペレーター

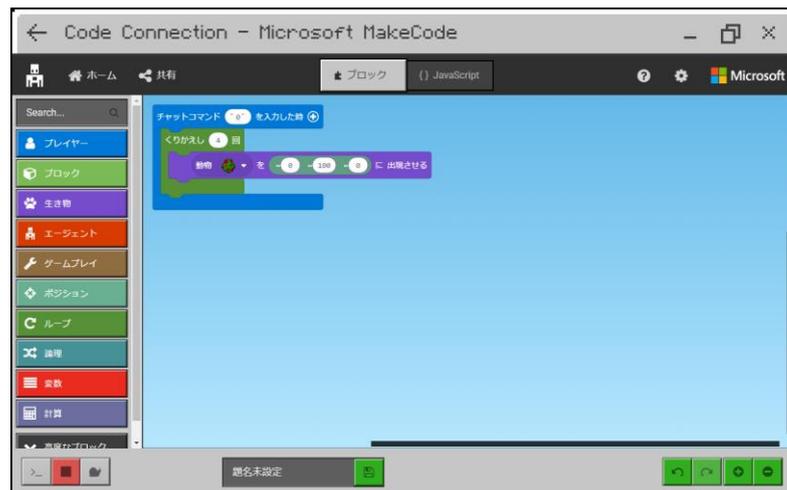


- 画面はクリーパーを100匹よびだしたところ。



## <Makecode編>

- 手順
  - Minecraft win10EditionまたはEducation Editionを起動
  - code connectionを起動
    - 起動方法
      - Win10 ecitionは、winキー→ code connection
      - Education editionはCキー
    - [/connect 192.168.X.X]の横のアイコンをクリック
    - Minecraftでtキーを押し、ctrl+Vではりつけ後、実行キーをおす
      - 「接続されました」と表示されればOK
    - code connectionに切り替えて、makecodeを選択後、新しいプロジェクトを作る。
    - code connection上で下記のようにオウム出現させるブロックを組む



- マイクラにもどり、やや、空を見上げて、 t キー→「0」→実行キー
- オウムが4羽ふってくればOK。

- 応用課題

- オウムをウサギにかえるとどうなる？
- オウムをイルカにかえるとどうなる？
- 呼び出す数や動物をかえてみよう。
- 動物をモンスターにかえるとどうなる？
- 呼び出すときの天気や時間などを固定してみよう。
- 呼び出し位置をランダムにしてみよう！

- チャレンジ課題

- java scriptエディタに切り替えてみよう
  - 動物やモンスターの種類などが選びやすい。
- モンスターをよびだして倒して、その数を記録するには？
  - ヒント：変数、タイトル、倒されたとき
  - 必要な装備を取得する命令、ゲームモードや天気の設定などもプログラムに組み込むとよい

## <コマンド編>

- 前提

- OSとコマンドの関係を説明

- WINDOWSのDOS窓をだし、「hostname」コマンド等をうつ

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
Microsoft Windows [Version 10.0.17134.523]
(c) 2018 Microsoft Corporation. All rights reserved.

C:\Users\c_saw>hostname
USAUSA
```

- OSのコマンドとマイクラのコマンドの関係を説明

- 手順

- summonコマンドでいろいろな動物をよびだしてみる

- v1.8以降なら、panda などmakecodeでよべないものがのぞましい。
    - コマンドの利点をmakecodeとくらべて説明する。

