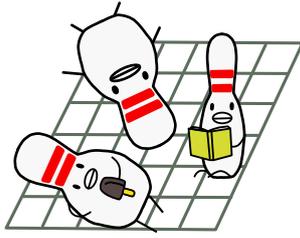




1 まあだ ピンたちが
ダラダラしているぞ。

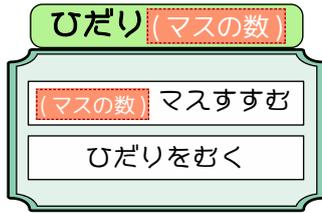
まずいぞ、ふとった
ピンが ふえてきた!



2 そこで ナマジは
ピンたちを
うごかす
かんすうを
プログラミングしたよ。



3 ナマジが つくった かんすうは この2つ。



ピンがすすむマスの数は、一定ではない。
だから「かんすう(関数)」を使うたびに、すすむ
マスの数を()の中に入れて、毎回引きわた
すように作ったよ。
この引きわたす値のことを
「ヒキスウ(引数)」というよ。

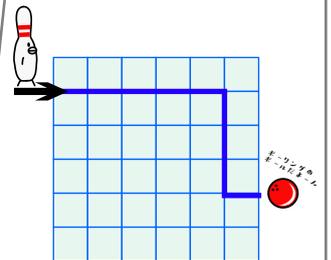
4 たとえば
ヒキスウに 5がはいた 「みぎ」のかんすうと
ヒキスウに 3がはいた 「ひだり」のかんすうを
つなげて、さいごに 1マスすすむ メイレイブンを
じっこう すると...



5 なかみの
メイレイブンを
つなげて...

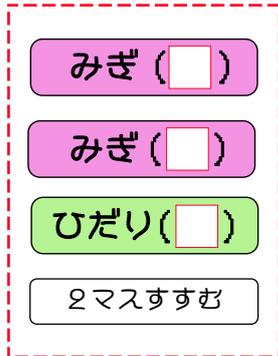
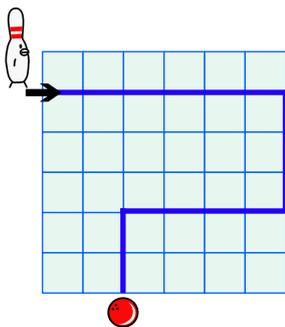


6 ピンは こんなふ
うにうごくよ。



7 さて ナマジがつくった かんすうが ここに2つ あるよ。
だけど、ピンがすすむ マスのかすの ヒキスウが まだ
かかれていない。ボールのところまで たどりつけれるよう
に ヒキスウを かいてあげてくれ!

①



②

