

インプット INPUT			
名称	<div><div></div>距離センサー</div>	<div><div></div>光センサー</div>	<div><div></div>スイッチ</div>
用途	物体との距離を感知する	光の明るさを感知する	電気のオン・オフを切り替える
表記	int kyori (____)	int akarusa (____)	int botan (____)
数値	5(近い)～35(遠い)	100(明るい)～0(暗い)	数値: 0(オフ)または 1(オン)
例	int kyori (35) 物体の間が約35cmになったときセンサーが反応する	int akarusa (50) 明るさが50になったときセンサーが反応する	int botan (0) スwitchがオフの状態になる int botan (1) スwitchがオンの状態になる

アウトプット OUTPUT			
名称	<div><div></div>LED</div>	<div><div></div></div>	
用途	光ったり消えたりする。赤・緑・青の数値の組み合わせで色が決まる	音がなる	
表記	hikaru1(__, __, __) / kieru1() … LED1 hikaru2(__, __, __) / kieru2() … LED2 hikaru(__, __, __) / kieru() … LED1・2	oto (NOTE_ ____, ____)	
数値	0～100 ※詳細はロボット動物園ワークシート参照	※詳細はロボット動物園ワークシート参照	
例	hikaru1(100 , 100 , 100) LED1が白色に光る kieru2() LED2が消える	oto(440, 1000); 1つ目の数字は音の高さ(440ヘルツ=ラ) 2つ目の数字は音が鳴っている時間(100=1秒)	
名称	<div><div></div>サーボ</div>	<div><div></div>振動モーター</div>	
用途	指定した角度まで動く	振動する	
表記	servo (____)	shindo (_)	
数値	0～180	0(止まる)または 1(動く)	
例	servo (90) サーボが90度まで動く	shindo (0) 振動モーターが止まる shindo (1) 振動モーターが動く	