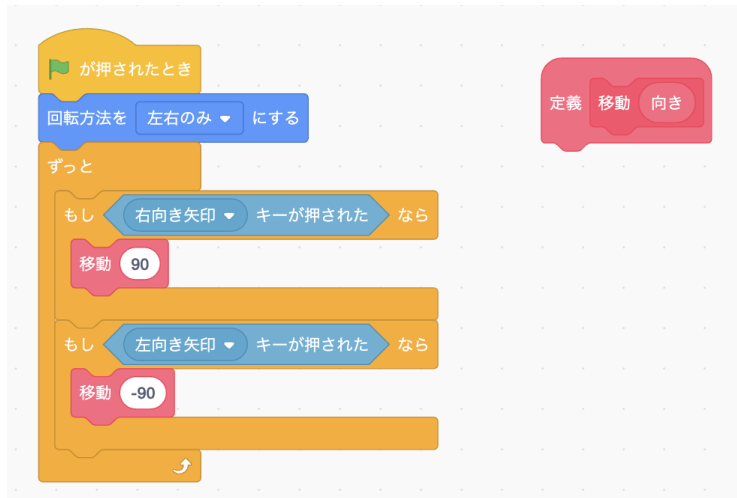


## スクラッチ ブロック定義2(最大値を求める)

1. 「ブロック定義2」という名前のプロジェクトを作ろう。
2. <復習> 次のプログラムを完成させて、コスチュームを変えながら左右に移動するプログラムを作ってみよう。



3. 次のプログラムを完成させて2つの引数のうち、大きい方を2秒間言うようにしよう。ただし、同じ数の場合はその数と言う。



「15」「3」「4」と言うことを確認しよう。

ヒント:「もしならば、でなければ」を使う。

4. 【むずい】引数を3つにして、一番大きい数を2秒間言うプログラムを完成させよう。



- a. 「3」「10」「4」「100」と言うことを確認しよう。

ヒント:例えば、「仮の最大値」という名前の変数を作って、まず無条件に「仮の最大値」に引数aを入れる。次に、引数bと「仮の最大値」を比較して、bの方が大きければ、「仮の最大値」をbにする。・・・あとは分かるね??

- b. 次のページのテストケースに従って、全ての大小関係のパターンを検証しよう

No.	1つ目の引数	2つ目の引数	3つ目の引数	想定解	出力結果	OK / NG
1	3	2	1			
2	5	4	4			
3	8	6	7			
4	10	9	10			
5	12	11	13			
6	15	15	14			
7	16	16	16			
8	17	17	18			
9	20	21	19			
10	22	23	22			
11	24	26	25			
12	27	28	28			
13	29	30	31			

# <解答例>

4

The image shows a Scratch script on a grid background. On the left, there are four 'say' blocks with different numbers: 1, 2, 3; 10, 5, 5; -2, 4, 1; and 100, 100, 100. On the right, there is a 'define' block for 'say maximum' with inputs a, b, and c. The script then sets '仮の最大値' (temporary maximum) to 'a'. It uses two 'if' blocks: one for 'b > 仮の最大値' and another for 'c > 仮の最大値', each updating the temporary maximum to the larger value. Finally, it says '仮の最大値' for 2 seconds.