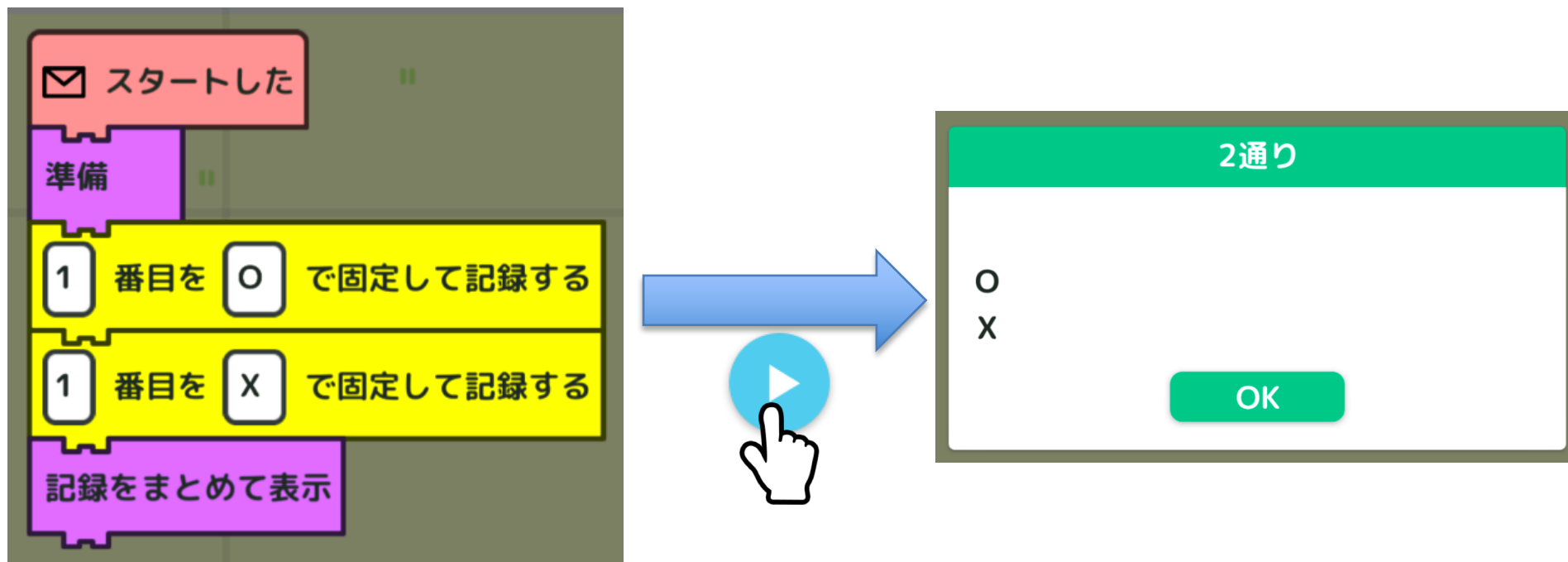


めあて

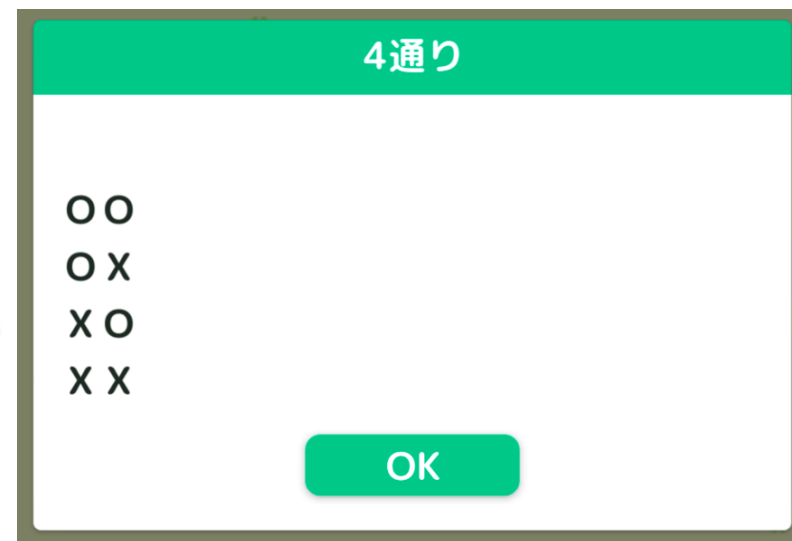
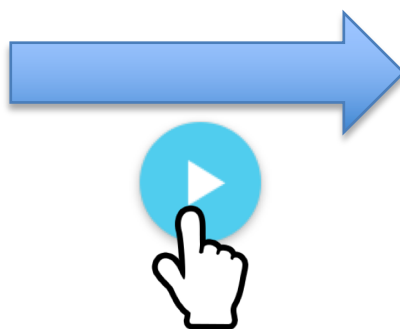
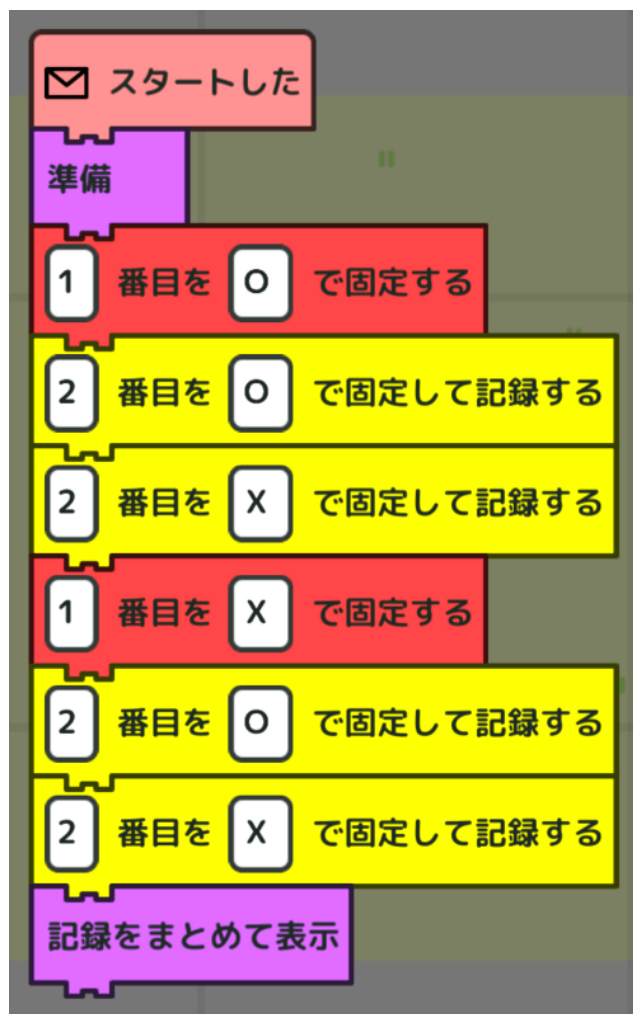
- じゃんけんを10回したときの「勝ち」「負け」の出方を調べよう
 - 「落ち」や「重なり」なく調べるには、どのように考えたらいいだろうか？

1回したときの「勝ち」「負け」の出方

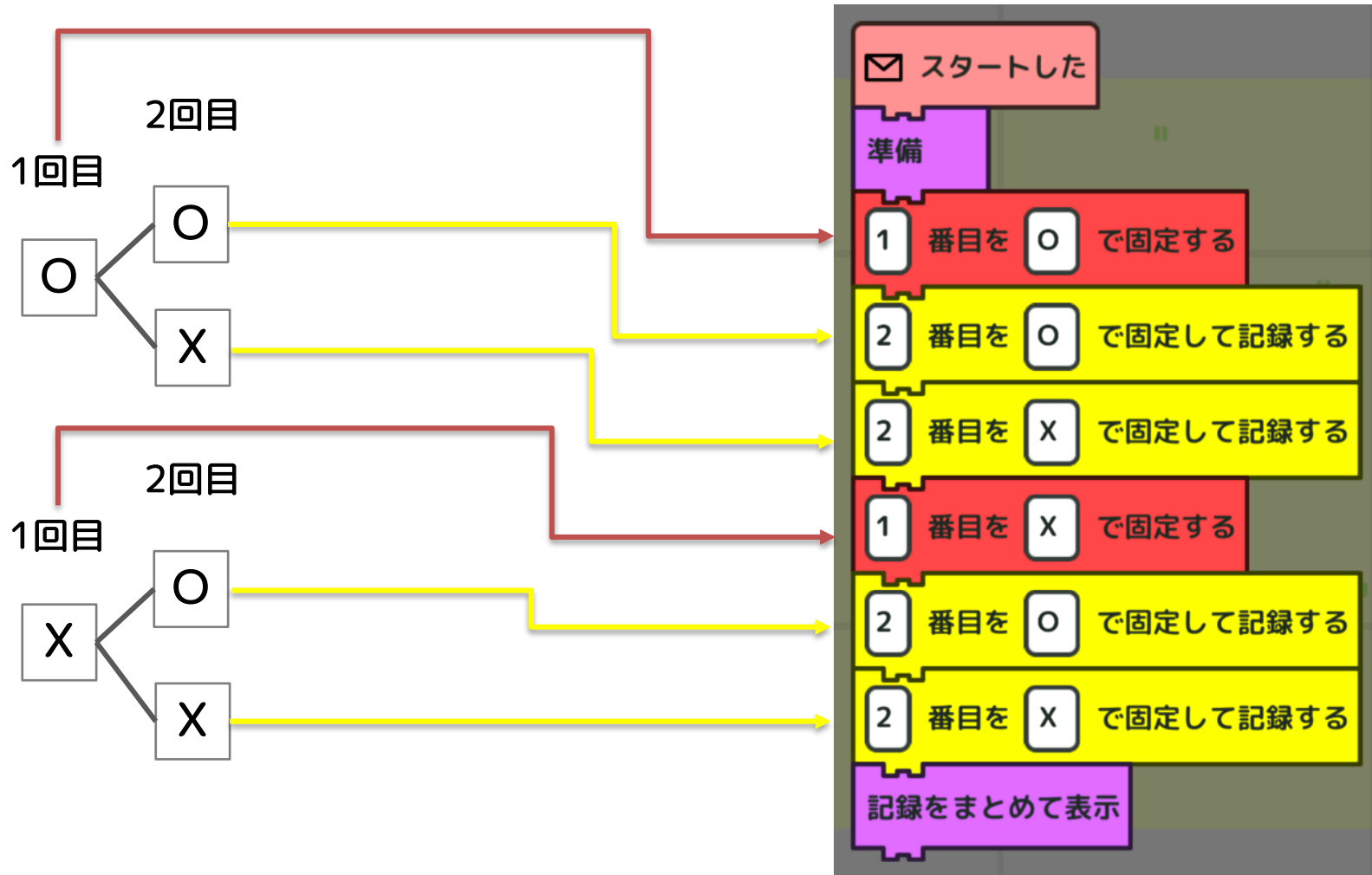
- 「勝ち」をO、「負け」をXで表わすと



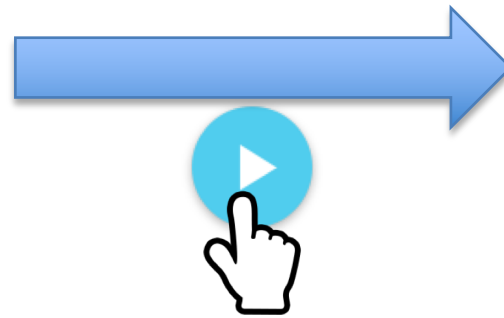
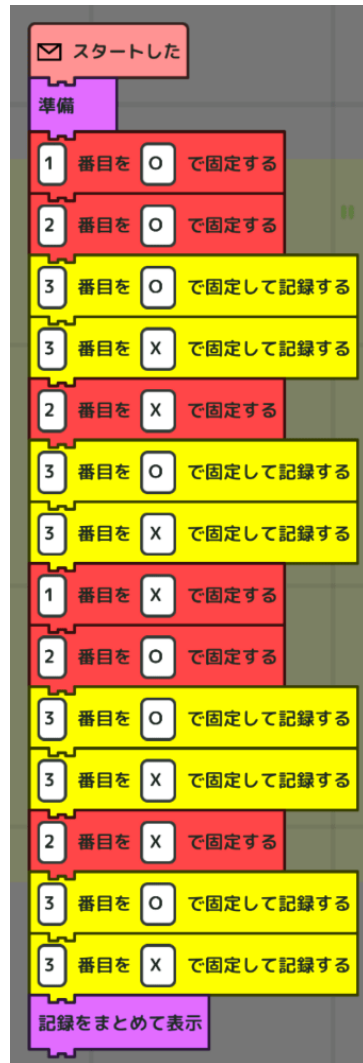
2回したときの「勝ち」「負け」の出方



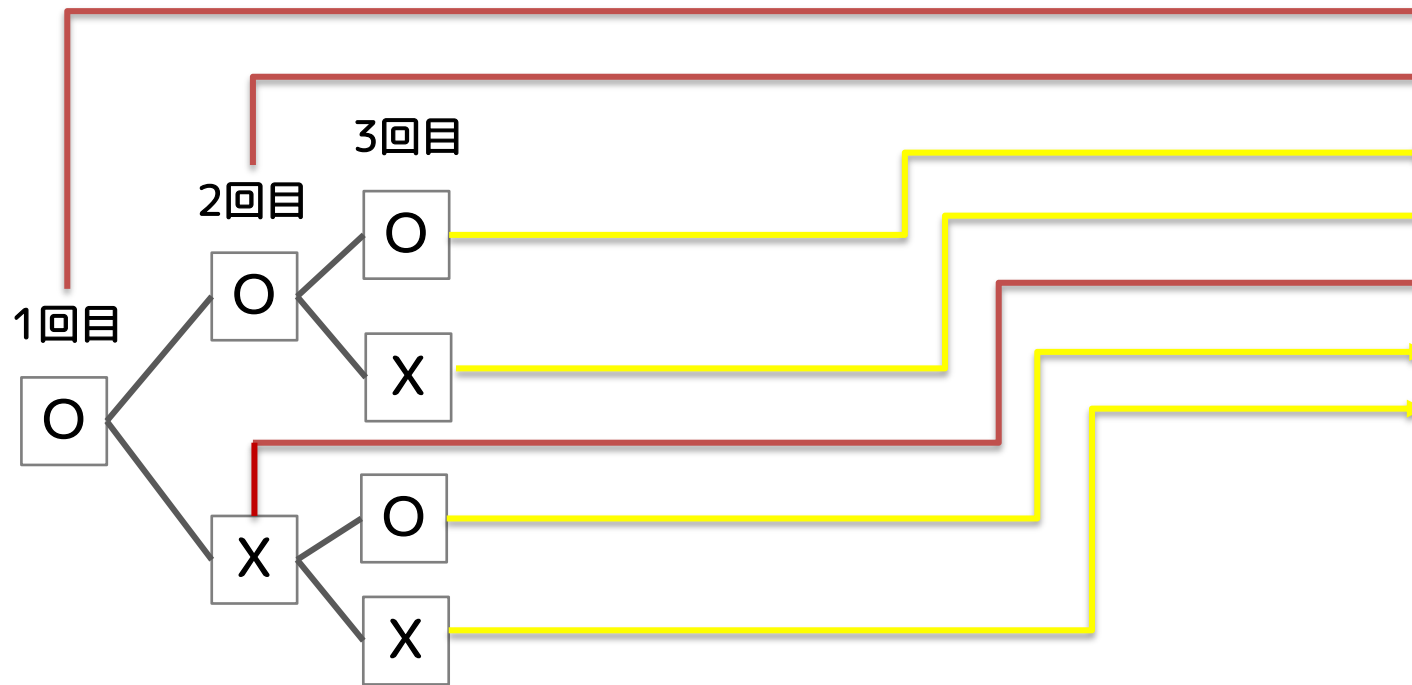
樹形図との関係



3回したときの「勝ち」「負け」の出方



樹形図との関係



☑ スタートした

準備

- 1 番目を O で固定する
- 2 番目を O で固定する
- 3 番目を O で固定して記録する
- 3 番目を X で固定して記録する
- 2 番目を X で固定する
- 3 番目を O で固定して記録する
- 3 番目を X で固定して記録する
- 1 番目を X で固定する
- 2 番目を O で固定する
- 3 番目を O で固定して記録する
- 3 番目を X で固定して記録する
- 2 番目を X で固定する
- 3 番目を O で固定して記録する
- 3 番目を X で固定して記録する

記録をまとめて表示

まとめ

- 樹形図の手順を、プログラムに対応させれば、
 - 「落ち」や「重なり」なく、出方を調べられる
- 考えてみよう
 - 回数がふえるとプログラムが長くなる
 - なぜだろうか？