

目次

I. プログラムをきれいに組み立てる	1
1. ブロックをきれいに組み立てる	1
2. コメントを挿入する	3
3. ネームを分かりやすくする	5
4. プログラム全体を見直す	6
II. 完成例	7
UFOショットの完成例	7
ピンポンゲームの完成例	12
ブロック崩しの完成例	18
インベーダーゲームの完成例	25
スーパーキャッツ1の完成例	36
スーパーキャッツ2の完成例	60
自動車ゲーム1の完成例	99
自動車ゲーム2の完成例	116
倉庫番の完成例	150