

どうぶつに すうじ をおぼえてもらいます。



2



3



4

おぼえたすうじを けいさん するといくつになるでしょう。



×



=

6

(1)



×



=

(2)



×



=

(3)



×





=



どうぶつに すうじ をおぼえてもらいます。





おぼえたすうじを けいさん するといくつになるでしょう。

(1)  ×  =

(2 × 4)

(2)  ×  =

(4 × 3)

(3)  ×  =

(3 × 2)

### 変数(へんすう)とは

プログラムの中で、すうじや、もじをきおくしておく、  
はこ のようなもの

