

どうぶつに すうじ をおぼえてもらいます。



4



7



8

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。



×



=

28

(1)



×



=

(2)



×



=

(3)

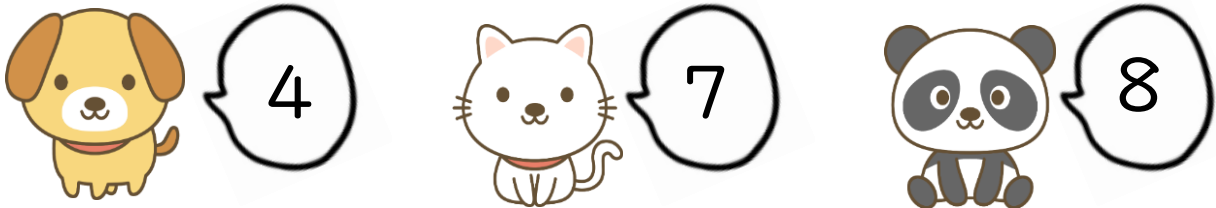


×









=

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)  ×  =
(4 × 8)
- (2)  ×  =
(8 × 7)
- (3)  ×  =
(7 × 4)

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

