

# 前説

プログラミングのコツ1  
プログラミングのコツ2

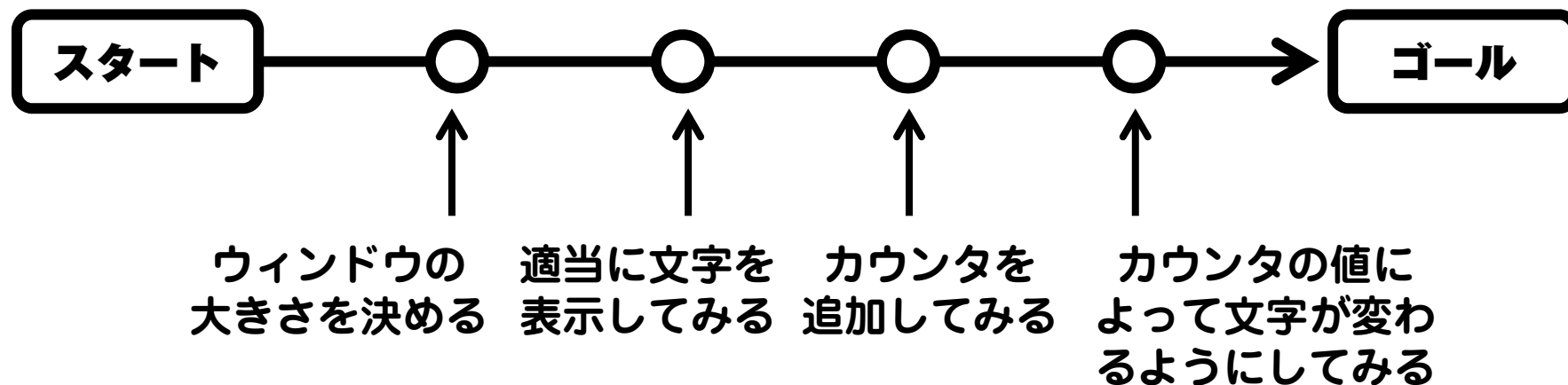
プログラミングのセオリー1  
プログラミングのセオリー2

# プログラミングのコツ1

- **段階的に作ろう**

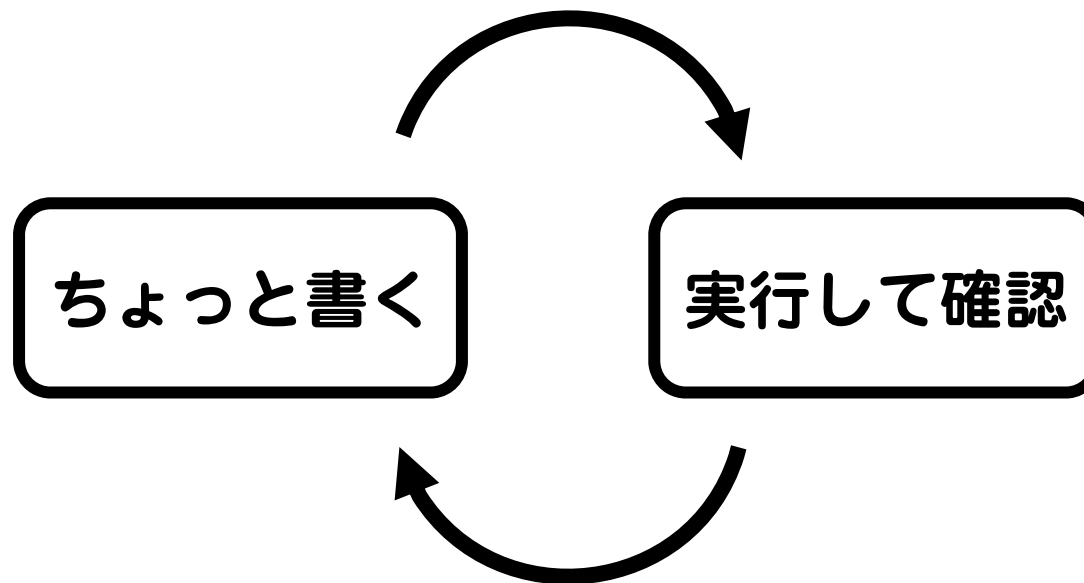
- 一度に複数のことを解決しようとするしない。
- ゴールまでの節目（マイルストーン）を考えて、1つ1つこなしていく。

(スロットの例)



# プログラミングのコツ2

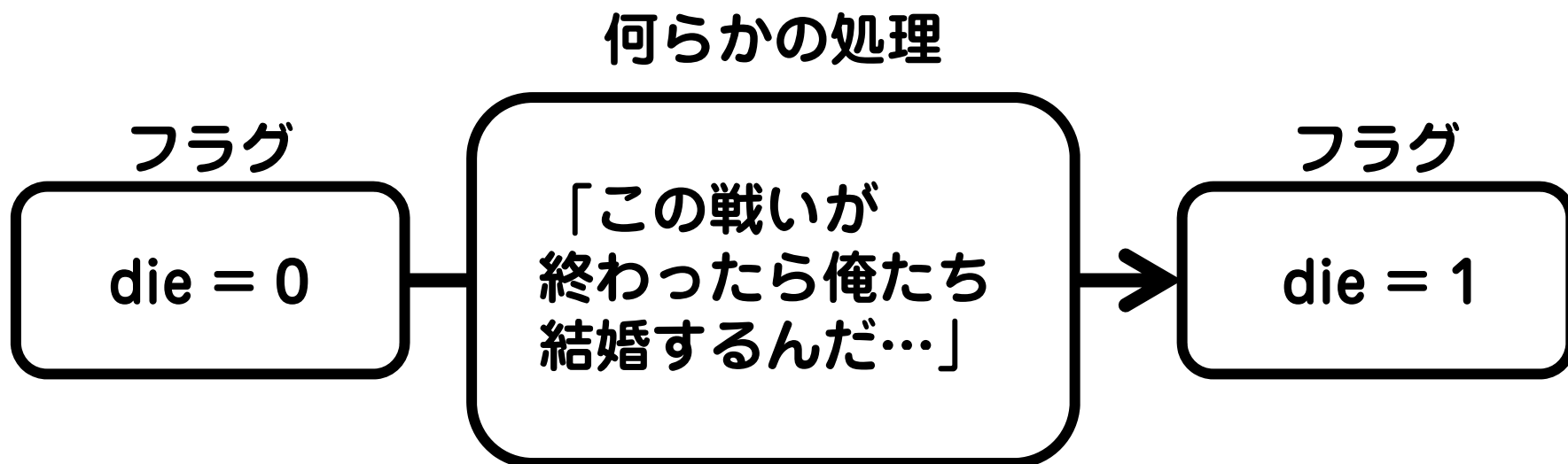
- **ちょっと書いたらすぐ実行**
  - 動く状態をキープしながら作る。
  - バグを早期発見できる。



# プログラミングのセオリー 1

- フラグという考え方
  - ある状態になっていることを変数で表現する。

die = 0 : こいつは死なない  
die = 1 : こいつは死ぬ



# プログラミングのセオリー 1

- フラグという考え方
  - ある状態になっていることを変数で表現する。

x=0 : 凶  
x=1 : 中吉  
x=2 : 小吉  
x=3 : 大吉

married = 0 : 結婚していない  
married = 1 : 結婚している

moving = 0 : 止まっている  
moving = 1 : 動いている

# プログラミングのセオリー2

- デバッグしよう
  - 変数の値を表示してみる
  - 条件分岐に入れてるか `println()` でチェックしてみる

```
if (x==1) {  
    println("kita-");  
    ...  
    ...  
    ...  
}
```