

Title: **ToonTalk**

タイトル: トゥーントーク

Artist: **Ken Kahn**

作家: ケン・カーン(アメリカ)

**作品の概要**

ロープレイングゲームのようなゲーム世界に、プログラミングの要素が入りこんでいます。この世界の物体にはそれぞれプログラミング的な性質がうめこまれています。例えば数字の1と1を重ねあわせると、どこからか足し算を担当する妖精があらわれてきて、それを2に変えてしまうのです。工夫しだいで複雑なプログラミングも可能です。

**このデモについて**

いろいろなものを動かしたり重ねたりして、なにが起きるかを試してみてください。スティック(魔法のつえ)はコピー、掃除機(ダスティ)は数字や文字を吸い込みます。

**使い方のポイント**

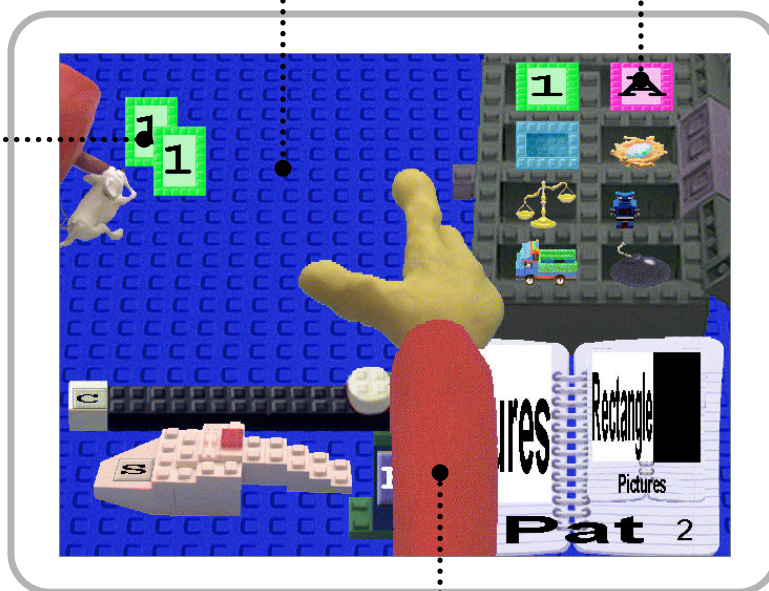
3) つかんだものを箱の外に出してみましょ。

もういちど列かすると、つかんだものをはなせます。

2) 箱の中のものを指さしてみてください。

それがかめるものなら、ゆらゆらとゆれます。列かすると、それをつかめます。

4) 「1」に「1」を重ねるとどうなるでしょう?



1) マウスを動かすと、この手が動きます。

**Profile**

ケン・カーン(Ken Kahn) MITでコンピューター科学の博士号を得、約20年間に渡って子供向けのコンピューター言語やコンピューター・アニメ、プログラミング・システムの研究に勤む。MIT、ストックホルム大、ウプサラ大での教職を経、8年間ゼロックス・パロアルト研究所(PARC)に在籍。フィルム・フェスティバル、劇場、ケーブル・テレビで公開されるいくつかのコンピューター・アニメを製作する。1992年には子供たちがプログラミングを楽しむための、アニメ化されたプログラミング環境を作る。彼はまた、トゥーントークの根本的な技術面をカバーする特許を所有している。