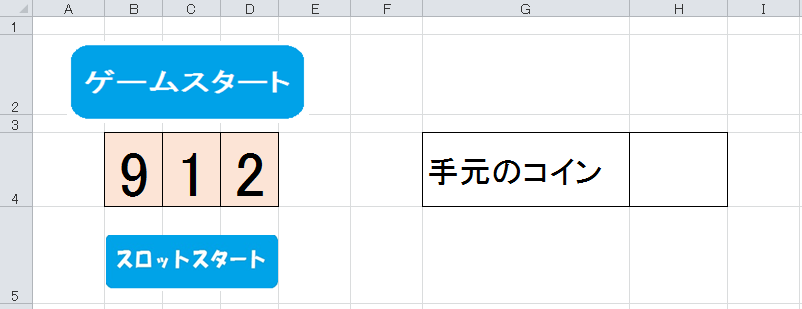
**演習１７C（Step20～23）**

Ex17C.Xlsmは、Step10の演習で作ったマクロを一部手直ししたものです。これをベースに、以下のゲームに改造しなさい。



・「ゲームスタート」ボタンを押すと、コインを10枚配布して、ゲームをスタートする。

・「スロット」ボタンを押すと、3ケタの数字が確定する。

　3ケタとも同じ数字であればプラス5枚

　2ケタの数字が同じであればプラス2枚

　3ケタとも異なる数字であればマイナス１枚

によって手元のコインを更新し、その結果をセルH4に表示する

**演習１７C（Step20～23）ヒント**

配布されているEx17C.Xlsmには、「スロットスタート」ボタンがクリックされたときに、実行する「スロット」プロシージャがある。これは、3ケタの数字を確定する。したがって、以下の２つの機能を追加する必要がある。

**（１）「ゲームスタート」ボタン処理**

まず、「ゲームスタート」ボタンがクリックされたときに実行するプロシージャを追加します。そこでは、コインを10枚配布します。手元のコイン枚数はグローバル変数を確保してもよいし、Cells(4,8)を利用することになります。

**（２）「スロットスタート」ボタン処理**

現在の「スロット」プロシージャに、結果によるコイン更新機能を追加します。そのためには、以下のように3けたの数値の結果による場合分けをする必要があります。

1ケタ目＝2ケタ目

Yes

NoYes

2ケタ目＝3ケタ目

Yes

NoYes

プラス5枚

プラス２枚

プラス２枚

マイナス１枚

2ケタ目＝3ケタ目

Yes

NoYes