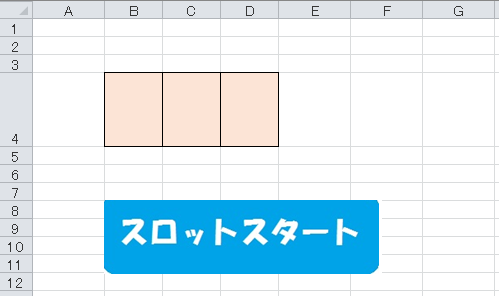
**演習１０（Step10Subプロシージャの呼び出し）**

Ex10.xlsxを開き、図形「スロットスタート」にSubプロシージャ「スロットゲーム」を登録し、図形をクリックすることで、Subプロシージャが実行できることを確認してみましょう。

　ただし、ここでは、以下のどちらかの方法によって、スロットマシンが回転する様子を再現しなさい。



方法１）

①乱数によって取り出した１ケタの数字を表示する処理を1000回繰り返す。

②処理①を3ケタ繰り返す。

方法２）

①乱数によって取り出した数字を表示する処理を3回実行し、3ケタの数字を表示する

②処理①を1000回程度繰り返す

**演習１０（Step10Subプロシージャの呼び出し）ヒント**

**（１）課題の設定**

　課題ブックにマクロは含まれていないので、標準モジュールの「Module1」に

　　　Sub　スロットマシーン()

End Sub

を作り、「スロットスタート」ボタンに、「スロットマシーン」Subプロシージャをマクロ登録することによって、実行できるようにします。

**（２）Private Subの活用**

　せっかく、前StepでSrotサブプロシージャを作ったので、これを活用する方法を考えてみましょう。

Sub Srot(R As Integer, C As Integer)

Dim K As Integer

Dim Kn As Integer

Dim J As Integer

Cells(R, C).Select

Selection.ClearContents

J = Int(Rnd() \* 10)

Cells(R, C).Value = J

End Sub

　つまり、「Srot」を呼び出す「スロットマシン」を作ろうというわけです。

Sub スロットマシーン()

End Sub

Private Sub Srot()

End Sub



**（３）繰り返しの構造**

ところで、この課題では、1ケタ当たり1000回書き換えることによって、スロットマシンが回転する様子を再現しなければなりません。それには以下のような方法が考えられます。

**A.1000回の書き換えを3ケタ繰り返す方法**

1ケタあたり1000回の繰り返しを、3ケタ繰り返します。したがって、以下のようなループを作ることになります。

　 For C=2 To 4

For I=1 To 1000

Call Srot(4,C)

Next I

　　Next C

**B.　3ケタの書き換えを1000回繰り返す方法**

3ケタ表示する処理を1000回の繰り返します。したがって、以下のようなループを作ることになります。

For I=1 To 1000

　 　 For C=2 To 4

Call Srot(4,C)

　　 Next C

Next I

これらのループ制御の方法の違いが、見え方の違いになるのか、確認してみましょう。