

《スクラッチ編》 第1回 スクラッチをさわってみよう! ~ねこを思い通りに動かそう~

今日、体験したことと、プログラミングのコードを以下にまとめてあります。

このコードはあくまでも1つの例です。

^{たか} 答えは1つではないので、自分でいろいろと試してみてください。

^{きほんへん} 基本編

■スプライトを左右に動かし続ける

「ずっと」のブロックで囲った命令はくり返し実行し続ける。

🏴 が押されたとき	
回転方法を 左右のみ ▼ にする	
ずっと	この2つの命令は
	プログラムが停止される
10 歩動かす。	まで続けられる。
もし端に着いたら、跳ね返る	

■ねこを歩いているように見せる



10 歩ごとにコスチュームを変えることによって歩いているように見える。



^{ちょうせい} ■ねこの見た目を調整する

■スプライトを変更する

, 自由に動かしたいスプライトを330種類から選べる。自分で作ることもできる。

ばいけい ■背景を変更する



■キーボードからスプライトを動かす



します。 「もし★なら」で囲われた命令は、★が行われたとき<u>だけ</u>実行する。

🍽 が押されたとき	
回転方法を 左右のみ 👻 にする	
ずっと	
もし 右向き矢印 ▼ キーが押された なら	
90 度に向ける	この2つの命令は
x座標を 10 ずつ変える	右向き矢印のキーが押された
	ときだけ実行される。
もし 左向き矢印 ▼ キーが押された なら	
-90 度に向ける	
x座標を -10 ずつ変える	
もし 上向き矢印 ▼ キーが押された なら	
y座標を 10 ずつ変える	
もし 下向き矢印 ・ キーが押された なら	
y座標を -10 ずつ変える	



■ゴールキーパーをつくろう

・ ・ ゴールキーパーがボールにふれたら、ボールの中央に移動させることでボールを

キャッチしたように見える。

🍋 が押されたとき				
最背面 ▼	へ移動する			
ずっと				
もし サッカー	ーボール ▼)に触れ	1tz	なら
もし サッカ- サッカー	ーボール ▼ -ボール ▼)に触れ)へ行く	nte	<i></i> аб

_{ピーケー} PKゲームをもっとおもしろくするにはどんなアイデアがあるかな?考えてみよう!