

プログラミング

～親子を再会させよう！！～

諏訪実業高校 文化ビジネス研究 2年D組 福田凜

プログラムの紹介

作るプログラム

矢印キーで道を描いて進むようにしよう

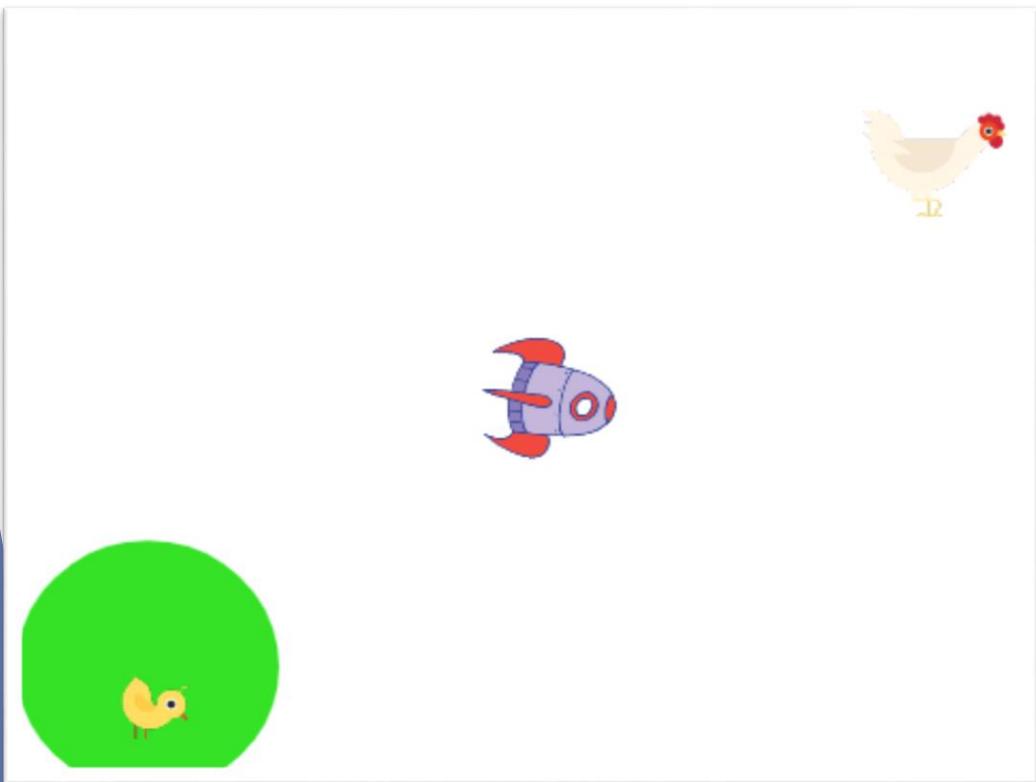
学べること

1. ずっと（繰り返し）・もし（判定）の使い方
2. 座標の利用
3. 色判定の使い方
4. イベント処理（〇〇が押されたとき）の使い方
5. メッセージ（〇〇と言う）の使い方
6. 色の効果を利用

作成時間

約20分

再会させたい、道を描いてあげよう！



- ▶ 端っこにいる「ニワトリ」と「ヒヨコ」を再会させたい。
- ▶ ロケットを使ってうまく道を作ろう。
- ▶ どういうプログラムを作れば再会させられるだろ??

さあ作ってみよう！

作っていこう

～ニワトリ&ヒヨコ&ロケットを登場させよう～



ニワトリとヒヨコをクリック

スプライト

スプライト1

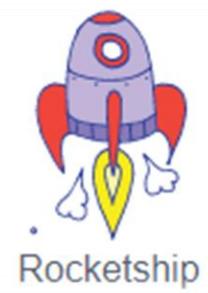
表示する

大きさ 100

向き 90



ネコはいらないからゴミ箱マークをクリック



「ロケット」も同じように出しておこう

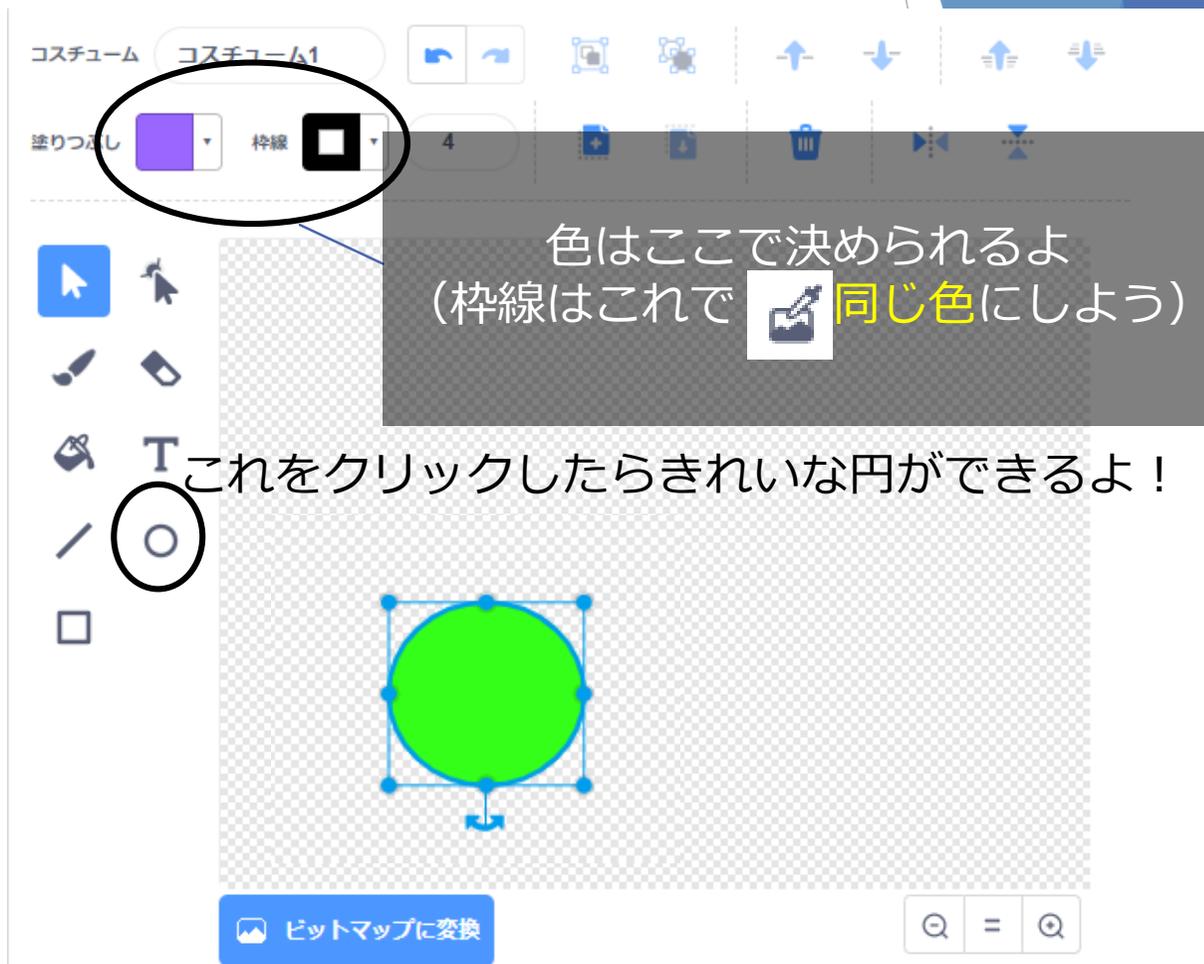
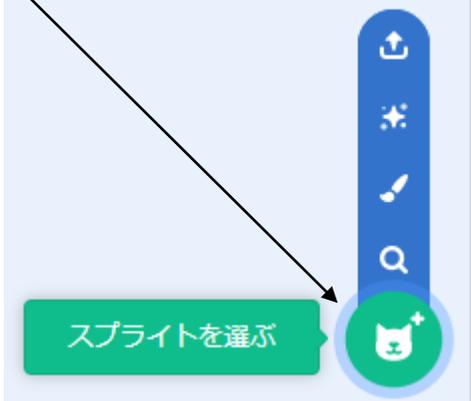
ここをクリックして画面をだそう



スプライトを描こう！

👉 をもってたらこれが出てくるよ、出てきたら🖋️をクリック

「この画面が出てきたら」



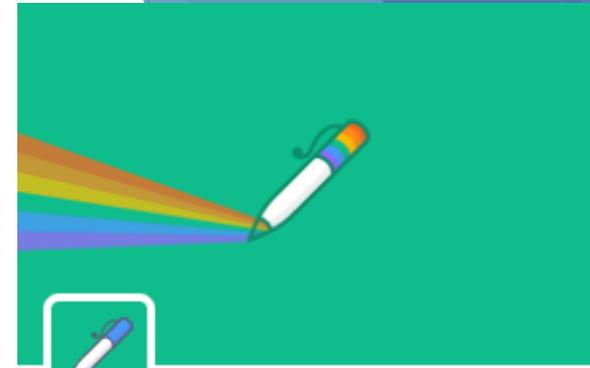
最後に



こうなればOK!

ペンをもってこよう！

コードの一番下にある  クリックして
「ペン」をクリックしよう



ペン

スプライトで絵を描く。



ペン

- 動き
- 見た目
- 音
- イベント
- 制御
- 調べる
- 演算
- 変数
- ブロック定義
- ペン

- 全部消す
- スタンプ
- ペンを下ろす
- ペンを上げる
- ペンの色を  にする
- ペンの色 ▾ を 10 ずつ変える
- ペンの色 ▾ を 50 にする
- ペンの太さを 1 ずつ変える
- ペンの太さを 1 にする

← これが出てきたらOK

ニワトリを動かそうにしよう！①

The image shows a Scratch workspace with a chicken sprite on the stage. The code editor is open, showing a list of event blocks on the left and a script area on the right. A callout box points to the 'ここをクリック' (Click here) button in the sprite's control area. Another callout box points to the '0.2' value in a '待つ' (wait) block, with the text '好きな秒数にしよう' (Let's use a favorite number of seconds).

ここをクリック

コード

コスチューム

音

イベント

動き

見た目

制御

調べる

演算

変数

ブロック定義

が押されたとき

スペース キーが押されたとき

このスプライトが押されたとき

背景が 背景1 になったとき

音量 > 10 のとき

メッセージ1 を受け取ったとき

メッセージ1 を送る

ずっと

次のコスチュームにする

0.2 待つ

もし 色に触れた なら

Chick へ行く

好きな秒数にしよう

コードからイベントをクリックして「**何**が押されたとき」をもってこよう。
同じように**制御**・**見た目**・**動き**・**調べる**からもってこよう。
「色判定」と「**○○**へ行く」は次のスライド

色を判定と指定をできるようにしよう！



これをクリックしていきたい
スプライトの名前にしよう。

スポイトをクリックして描いたスプライトの色にしよう

ニワトリ②

①と同じようにゲームを作っていこう！



座標で初めの位置の指定をしよう
(初めの時に必ずそこに出現するようになる
好きな場所の座標にしよう)

色判定と〇〇へ向けるが変わってくる
から気を付けよう

※ここの色判定はロケットのペンの色
ロケットは次やるよ！！

ニワトリ完成プログラム



描いたスプライトの色



ペンの色 (ロケット)

※スプライトとペンの色は違う色にしよう

ロケットを動かそう！！

～道を描くためのプログラムを作りたい～



出ていた線を消すために使う
初めの位置を決めるための プログラム



線をかけるようにするプログラム

ロケット②

イベント・ペン・動きからもってこよう

x座標 y座標は初めの位置
(両方0の場合は真ん中)

描いてあったのを消したいから「全部消す」を入れよう



イベント・動き・見た目・ペンからもってこよう

右クリックで
全4つ作ろう

複製
コメントを追加

これが出てきたら複製をクリックして

ペンの色は描いたスプライトとは違う色に！！

~ずつ変える



ロケット③

複製したのは下向き矢印・左向き矢印・右矢印にかえよう



座標は x 、 y 、マイナス、があるから注意



座標を変えていくことで動かすことができるようになる

ペンの太さは入力しよう

ペンの色はニワトリの②の色判定と同じ色に指定しよう



ロケット④

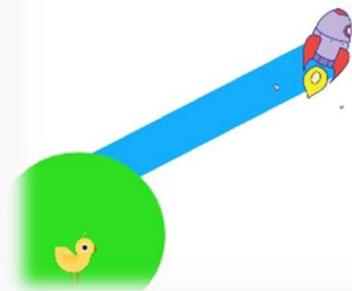
これであってれば動かしてみよう！

ニワトリがついてきたらOK

```
左向き矢印 ▼ キーが押されたとき
x座標を -15 ずつ変える
次のコスチュームにする
ペンを下ろす
ペンの太さを 30 にする
ペンの色を 青 にする
```

```
上向き矢印 ▼ キーが押されたとき
y座標を 15 ずつ変える
次のコスチュームにする
ペンを下ろす
ペンの太さを 30 にする
ペンの色を 青 にする
```

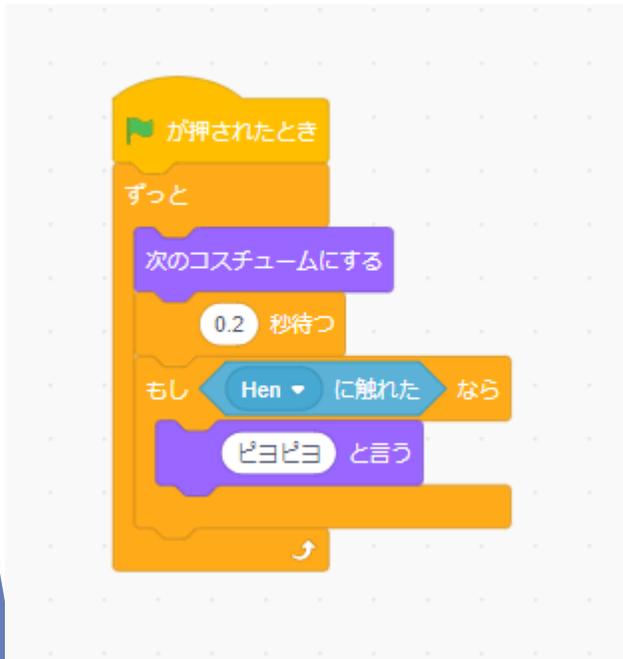
```
下向き矢印 ▼ キーが押されたとき
y座標を -15 ずつ変える
次のコスチュームにする
ペンを下ろす
ペンの太さを 30 にする
ペンの色を 青 にする
```



(完成形)

びよこを作ろう！！

～再会できたらしゃべって、待ってる間動かすためのプログラム～



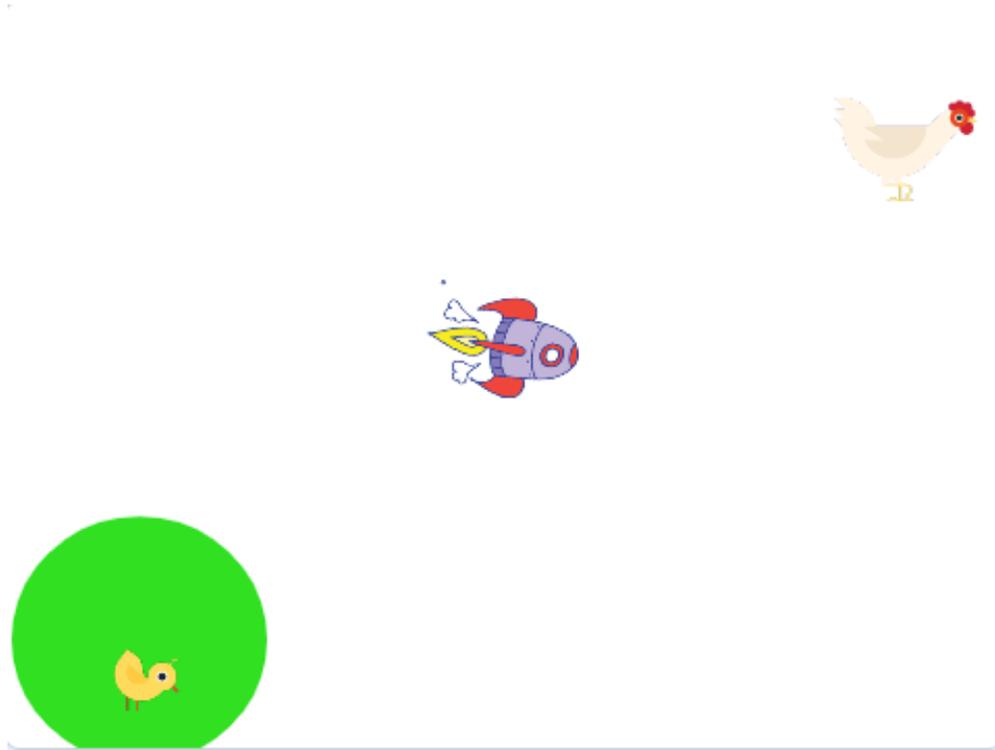
イベント・制御・見た目・調べるからもってこよう

「〇〇に触れた」はニワトリの名前を選択

「〇〇と言う」は自分の言わせたい言葉を入力

コスチュームが早く切り替わるから「〇秒待つ」を入れる（好きな秒数でOK）

初めての位置とスプライトの配置



スプライト

Hen ↔ x 191 ↑↓ y 109

表示する 大きさ 向き

 50 91

サイズは大きさに変えられる

大きさ

ニワトリ → 50

ロケット → 40 が画像と同じ

ヒヨコ → 50

ヒヨコのしたに描いたスプライトをおこう

ニワトリとロケットは座標で決めてあるから動かさなくていい

音を入れてみよう！（改良）

ヒヨコに音を入れよう やってみよう！！

ヒント① 音のところにあるよ

ヒント② 「もしHenに触れたら」のところにいれよう

ヒント③ 「○秒待つ」を入れるといい感じになるよ

音を入れたプログラム(完成)



完成！！

うまく動くか遊んでみよう！