

スタート

The image shows a Scratch-like environment with a main workspace and a right-hand sidebar.

Main Workspace:

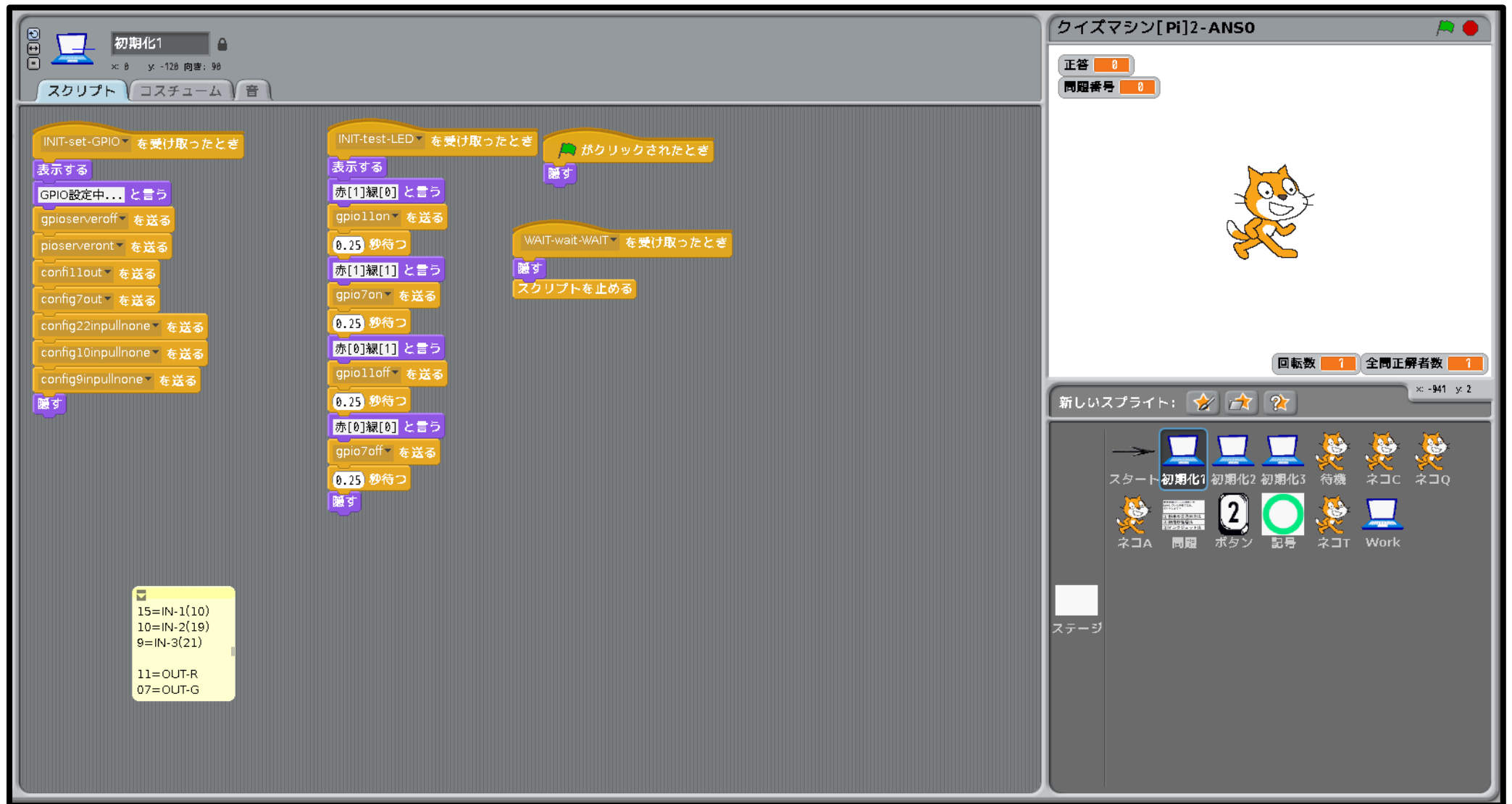
- Stage:** Labeled "スタート" (Start) with a lock icon. Coordinates are x: 0, y: 50, facing: 90.
- Script Area:**
 - When Clicked:** Hide, Show, Say "クイズマシン Ver.1" for 2 seconds, Say "GPIO設定中..." (GPIO setting in progress), Send "INIT-set-GPIO" and wait, Say "LEDテスト中..." (LED test in progress), Send "INIT-test-LED" and wait, Say "変数クリア中..." (Clearing variables), Send "INIT-clear-VAR" and wait, Say "正解リスト設定中..." (Setting correct answer list), Send "INIT-set-ANS" and wait, Say "ボタンテスト中..." (Button test in progress), Send "INIT-test-BUT" and wait, Say "初期化終了" (Initialization complete) for 3 seconds, Hide, Send "INIT-end-INIT".
 - When Key Pressed:** Stop everything, When Key Pressed: Send "WAIT-wait-WAIT", Send "INIT-end-INIT", Hide, Stop script.

Right Sidebar:

- Quiz Machine [Pi]2-ANSO:** A window showing a cat sprite. It has a "正答" (Correct Answer) counter at 0 and a "問題番号" (Question Number) counter at 0. Below are "回転数" (Rotation Count) at 1 and "全問正解者数" (Total Correct Answer Count) at 1.
- Stage:** A small area labeled "ステージ" (Stage) with a white background.
- Sprite Area:** Labeled "新しいスプライト:" (New Sprites:). It contains a grid of sprites: "スタート" (Start), "初期化1" (Init 1), "初期化2" (Init 2), "初期化3" (Init 3), "待機" (Wait), "ネコC" (Cat C), "ネコQ" (Cat Q), "ネコA" (Cat A), "問題" (Question), "ボタン" (Button), "記号" (Symbol), "ネコT" (Cat T), and "Work".

初期化の制御

初期化 1



クイズマシン[Pi]2-ANSO

正答 0
問題番号 0

回転数 1 全問正解者数 1

新しいスプライト: 941 y 2

スタート 初期化1 初期化2 初期化3 待機 ネコC ネコQ
ネコA 問題 ボタン 記号 ネコT Work

ステージ

初期化1

INIT-set-GPIO を受け取ったとき

表示する
GPIO設定中... という
gpioserveroff を送る
pioserverant を送る
confi11out を送る
config7out を送る
config22inpullnone を送る
config10inpullnone を送る
config9inpullnone を送る
隠す

INIT-test-LED を受け取ったとき

表示する
赤[1]線[0] という
gpio11on を送る
0.25 秒待つ
赤[1]線[1] という
gpio7on を送る
0.25 秒待つ
赤[0]線[1] という
gpio11off を送る
0.25 秒待つ
赤[0]線[0] という
gpio7off を送る
0.25 秒待つ
隠す

がクリックされたとき

隠す
WAIT-wait-WAIT を受け取ったとき
隠す
スクリプトを止める

15=IN-1(10)
10=IN-2(19)
9=IN-3(21)
11=OUT-R
07=OUT-G

GPIO の設定/LED テスト

初期化 2

The image shows a Scratch project titled '初期化2' (Initialization 2) and a game window titled 'クイズマシン[Pi]2-ANSO'.

Scratch Script (初期化2):

- INIT-clear-VAR を受け取ったとき**
 - 表示する
 - 変数セットと言う
 - 回転数 を 0 にする
 - 問題番号 を 0 にする
 - 回答 を 0 にする
 - 正答 を 0 にする
 - 乱数 を 0 にする
 - ネコ-X を 0 にする
 - ネコ-Y を 0 にする
 - Ques を 0 にする
 - 全問正解者数 を 0 にする
 - ALL を 0 にする
 - 連続出題数 を 5 にする
 - 隠す
 - WAIT-wait-WAIT を受け取ったとき
 - 隠す
 - スクリプトを止める
 - がクリックされたとき
 - 隠す
- INIT-set-ANS を受け取ったとき**
 - 表示する
 - リストのクリア中...と言う
 - すべて 養目を 正解リスト から削除する
 - すべて 養目を 出題リスト から削除する
 - リストに登録中...と言う
 - SET-ans-01_10 を送って待つ
 - SET-ans-11_20 を送って待つ
 - SET-ans-21_30 を送って待つ
 - 隠す
- SET-ans-01_10 を受け取ったとき**
 - 0 を 正解リスト に追加する
 - 0 を 正解リスト に追加する
 - 0 を 正解リスト に追加する
 - 0 を 正解リスト に追加する
 - 0 を 正解リスト に追加する
 - 0 を 正解リスト に追加する
 - 0 を 正解リスト に追加する
 - 0 を 正解リスト に追加する
 - 0 を 正解リスト に追加する
 - 0 を 正解リスト に追加する
- SET-ans-01_10 を受け取ったとき**
 - 0 を 正解リスト に追加する
 - 0 を 正解リスト に追加する
 - 0 を 正解リスト に追加する
 - 0 を 正解リスト に追加する
 - 0 を 正解リスト に追加する
 - 0 を 正解リスト に追加する
 - 0 を 正解リスト に追加する
 - 0 を 正解リスト に追加する
 - 0 を 正解リスト に追加する
 - 0 を 正解リスト に追加する
- SET-ans-21_30 を受け取ったとき**
 - 0 を 正解リスト に追加する
 - 0 を 正解リスト に追加する

クイズマシン[Pi]2-ANSO

正答 0
問題番号 0

回転数 1 全問正解者数 1

新しいスプライト: [Icons]

スタート 初期化1 初期化2 初期化3 待機 ネコC ネコQ
ネコA 問題 ボタン 記号 ネコT Work

ステージ

変数・リストの消去/正解の登録

初期化 3

初期化3

スクリプト コスチューム 音

がクリックされたとき

隠す

INIT-test-BUT を受け取ったとき

表示する

ボタン1を押してください... と言う

pin10 センサーの値 = 1 まで待つ

ボタン1から手を離してください... と言う

pin10 センサーの値 = 0 まで待つ

ボタン1 OK と 1 秒言う

ボタン2を押してください... と言う

pin19 センサーの値 = 1 まで待つ

ボタン2から手を離してください... と言う

pin19 センサーの値 = 0 まで待つ

ボタン2 OK と 1 秒言う

ボタン3を押してください... と言う

pin21 センサーの値 = 1 まで待つ

ボタン3から手を離してください... と言う

pin21 センサーの値 = 0 まで待つ

ボタン3 OK と 1 秒言う

隠す

WAIT-wait-WAIT を受け取ったとき

隠す

スクリプトを止める

1 キーが押された

1 キーが押された ではない

2 キーが押された

2 キーが押された ではない

3 キーが押された

3 キーが押された ではない

15=IN-1(10)
10=IN-2(19)
9=IN-3(21)
||
11=OUT-R
07=OUT-G

クイズマシン[Pi]2-ANSO

正答 0
問題番号 0



回転数 1 全問正解者数 1

新しいスプライト:   

スタート 初期化1 初期化2 初期化3 待機 ネコC ネコQ

ネコA 問題 ボタン 記号 ネコT Work

ステージ

ボタンテスト

待機

The image shows a Scratch project titled "クイズマシン[Pi]2-ANSO". The script area contains the following logic:

- INIT-end-INIT を受け取ったとき**
 - 回答 を 0 にする
 - 問題番号 を 0 にする
 - 正答 を 0 にする
 - すべて 審目を 出題リスト から削除する
 - 表示する
 - どれかボタンを、押してください。 という
 - pin10 センサーの値 = 1 または pin19 センサーの値 = 1 または pin21 センサーの値 = 1 まで待つ
 - welcome を送る
 - 隠す
 - 1 キーが押された 2 キーが押された 3 キーが押された
 - スクリプトを止める
- がクリックされたとき**
 - 隠す
- WAIT-wait-WAIT を受け取ったとき**
 - もし 回転数 = 0 ではない なら
 - 回転数 を -1 ずつ変える

The stage area shows a cat sprite with the following variables:

- 正答: 0
- 問題番号: 0
- 回転数: 1
- 全問正解者数: 1

The stage also displays a "新しいスプライト:" section with various sprites including "スタート", "初期化1", "初期化2", "初期化3", "待機", "ネコC", "ネコQ", "ネコA", "問題", "ボタン", "記号", "ネコT", and "Work".

プレイヤーが操作するまで待機

ネコC

The image displays a Scratch-like environment for a project named "ネコC" (Cat C). The main workspace shows a script for a quiz machine, with a cat sprite named "ネコC" on the stage.

Script Area:


- welcome を受け取ったとき**
 - 回転数 を 1 ずつ変える
 - 表示する
 - こんにちは! と 1.5 秒言う
 - これからクイズを出します。 と 2 秒言う
 - 頑張ってください! と 2 秒言う
 - Ques を 1 にする
 - choice を送って待つ
 - 決めた! と 1 秒考える
 - cat-move を送る
 - ネコ-X を -190 にする
 - ネコ-Y を -120 にする
 - 1 度に向ける
 - 0.3 秒待つ
 - 2 秒でx座標を ネコ-X に、y座標を ネコ-Y に変える
- choice を受け取ったとき**
 - 何にしようかな と考える
 - choice-ques を送る
 - 何にしようかな。 と 0.25 秒考える
 - 何にしようかな... と考える
 - 出題リスト の 最後 番目 = 0 まで待つ
 - 何にしようかな... と 0.25 秒考える
- がクリックされたとき**
 - 隠す
 - コスチュームを cat1-a にする
 - x座標を 0、y座標を 0 にする
 - 180 度に向ける
- cat-move を受け取ったとき**
 - x座標 = ネコ-X かつ y座標 = ネコ-Y まで繰り返す
 - 次のコスチュームにする
 - 0.5 秒待つ
 - コスチュームを cat1-a にする
 - 0.3 秒待つ
 - 180 度に向ける
 - cat-move-end を送る
 - 問題 を 1 にする
 - 隠す
 - x座標を 0、y座標を 0 にする

Stage Area:

- クイズマシン[Pi]2-ANSO
- 正答 0
- 問題番号 0
- 回転数 1
- 全問正解者数 1
- 新しいスプライト: (Icons for Start, Initialization, Wait, Cat C, Cat Q, Cat A, Question, Button, Sign, Cat T, Work)
- ステージ

あいさつ/問題選択を命令

ネコC 1/2



ネコQ

x: -190 y: -120 向き: 180

スクリプト コスチューム 音

cat-move-end を受け取ったとき

表示する

set-Ques を送る

回答 を 0 にする

もし 問題 = 1 なら

それでは、最初の問題です。と 2 秒言う

でなければ

もし 問題 = 5 なら

それでは、最後の問題です。と 2 秒言う

でなければ

次の問題です。と 2 秒言う

show-ques を送る

回答 = 0 ではない まで繰り返す

もし pin10 センサーの値 = 1 なら

回答 を 1 にする

もし pin19 センサーの値 = 1 なら

回答 を 2 にする

もし pin21 センサーの値 = 1 なら

回答 を 3 にする

pushed を送る

もし 回答 = 1 なら

1番ですね? と 2 秒言う

がクリックされたとき

隠す

コスチュームを cat1-a にする

x座標を -190、y座標を -120 にする

180 度に向ける

隠す

WAIT-wait-WAIT を受け取ったとき

隠す

15=IN-1(10)

10=IN-2(19)

9=IN-3(21)

11=OUT-R

07=OUT-G

1 キーが押された

2 キーが押された




3 キーが押された

クイズマシン[Pi]2-ANSO

正答 0

問題番号 0

回転数 1 全問正解者数 1

新しいスプライト:   

スタート

初期化1

初期化2

初期化3

待機

ネコC

ネコQ

ネコA

問題

ボタン

記号

ネコT

Work

ステージ

ネコQ 2/2

The image shows a Scratch project titled "ネコQ" (Neko Q) with a quiz machine theme. The main script area contains the following logic:

- Start with a "でなければ" (If not) block.
- Inside the loop, there is a "次の問題です。と 2 秒言う" (Say 'Next question.' for 2 seconds) block.
- Then, a "show-ques を送る" (Send 'show-ques') block.
- Followed by a "もし 回答 = 0 ではない まで繰り返す" (Repeat until '回答' is not 0) loop.
- Inside the loop, there are three "もし" (If) blocks checking sensor values (pin10, pin19, pin21) and setting the "回答" (Answer) variable to 1, 2, or 3 respectively.
- After the loop, there is a "pushed を送る" (Send 'pushed') block.
- Then, three "もし 回答 = 1, 2, 3 なら" (If answer is 1, 2, or 3) blocks, each followed by a "1番/2番/3番ですね? と 2 秒言う" (Say 'Is it the 1st/2nd/3rd? for 2 seconds') block.
- Finally, a "cat-check を送る" (Send 'cat-check') block and a "隠す" (Hide) block.

The right panel shows the "クイズマシン[Pi]2-ANSO" window. It features a cat sprite and a "新しいスプライト" (New Sprites) panel with various icons. The "新しいスプライト" panel includes a search bar and a list of sprites: "スタート", "初期化1", "初期化2", "初期化3", "待機", "ネコC", "ネコQ", "ネコA", "問題", "ボタン", "記号", "ネコT", and "Work".

出題/ボタン操作の検知

ネコ A 1/2

ネコA

x: -190 y: -120 向き: 180

スクリプト コスチューム 音

cat-check を受け取ったとき

表示する

もし 回答 = 正答 なら

correct を送る

show-circle を送る

でなければ

incorrect を送る

show-x を送る

WAIT-wait-WAIT を受け取ったとき

隠す

旗がクリックされたとき

隠す

コスチュームを cat1-a にする

x座標を -190、y座標を -120 にする

180 度に向ける

correct を受け取ったとき

ネコ-X を 0 にする

ネコ-Y を 0 にする

gpio7on を送る

correct の音を鳴らす

すべての音を止める

正解! と 2 秒言う

cat-move-ans を受け取ったとき

x座標 = ネコ-X かつ y座標 = ネコ-Y まで繰り返す

次のコスチュームにする

0.5 秒待つ

コスチュームを cat1-a にする

incorrect を受け取ったとき

ネコ-X を -190 にする

ネコ-Y を 65 にする

gpio11on を送る

incorrect の音を鳴らす

すべての音を止める

残念... と 1 秒言う

不正解です... と 2 秒言う

symbol-hide を送る

set-check を送る

正解は... と 2 秒言う

gpio11off を送る

cat-move-ans を送る

2 秒でx座標を ネコ-X に、y座標を ネコ-Y に変える

0.3 秒待つ

show-check を送る

もし 正答 = 1 なら

1番でした。 と 3 秒言う

15=IN-1(10)

10=IN-2(19)

9=IN-3(21)


11=OUT-R

07=OUT-G







クイズマシン[Pi]2-ANSO

正答 0






問題番号 0



回転数 1 全問正解者数 1

新しいスプライト:      

スタート 初期化1 初期化2 初期化3 待機 ネコC ネコQ

 ネコA  問題  ボタン  記号  ネコT  Work

ステージ

ネコ A 2/2

The image displays a Scratch project titled "ネコ A 2/2" (Cat A 2/2). The main script area contains two columns of code blocks. The left column handles the initial setup and the start of a quiz question. It includes blocks for "correct" (correct), "ネコ-X" (Cat X), "ネコ-Y" (Cat Y), "gpio7on" (gpio7on), "correct" (correct), "すべての音を止める" (stop all sounds), "正解!" (correct!), "symbol-hide" (symbol-hide), "ques-hyde" (ques-hyde), "gpio7off" (gpio7off), and a loop for "問題 = 5" (question = 5) that increments "全問正解者数" (total correct answers) and moves the cat to (-190, -120). The right column handles the quiz logic, including "正解は... と 2 秒言う" (correct answer is... and wait 2 seconds), "gpio11off" (gpio11off), "cat-move-ans" (cat-move-ans), "2 秒でx座標を ネコ-X に、y座標を ネコ-Y に変える" (change x and y coordinates in 2 seconds), "0.3 秒待つ" (wait 0.3 seconds), "show-check" (show-check), and conditional logic for "正答 = 1" (correct answer = 1), "正答 = 2" (correct answer = 2), and "正答 = 3" (correct answer = 3) to provide feedback and move the cat. The right panel shows a "クイズマシン[PI]2-ANSO" (Quiz Machine [PI] 2-ANSO) window with a cat sprite, a "正答" (correct answer) counter, a "問題番号" (question number) counter, and a "新しいスプライト" (new sprite) button. The bottom panel shows a "ステージ" (stage) area with a "ネコA" (Cat A) sprite and a "問題" (question) button.

クイズマシン[PI]2-ANSO

正答 0
問題番号 0

回転数 1 全問正解者数 1

新しいスプライト: *

スタート 初期化1 初期化2 初期化3 待機 ネコC ネコQ

ネコA 問題 ボタン 記号 ネコT Work

ステージ

答え合わせ/不正解のときに終了処理

問題[スクリプト]

問題

x: 47 y: 0 向き: 90

スクリプト コスチューム 音

がクリックされたとき

隠す

x座標を 47、y座標を 0 にする

大きさを 79 % にする

WAIT-wait-WAIT を受け取ったとき

隠す

set-Ques を受け取ったとき

問題番号 を 出題リスト の 問題 番目 にする

正答 を 正解リスト の 問題番号 番目 にする

コスチュームを 問題番号 にする

ques-hyde を受け取ったとき

隠す

show-ques を受け取ったとき

表示する

クイズマシン[Pi]2-ANSO

正答 0

問題番号 0



回転数 1 全問正解者数 1

新しいスプライト:   

スタート

初期化1

初期化2

初期化3

待機

ネコC

ネコQ

ネコA

問題

ボタン

記号

ネコT

Work

ステージ

問題[コスチューム]

問題

xc: 47 y: 0 向き: 90

スクリプト コスチューム 音

新しいコスチューム ペイント 読み込み カメラ

1 問題1-p 474x360 80 KB
1) Forward
2) Amazing
3) Advance
編集 コピー

2 問題2-p 474x360 79 KB
1) イギリス
2) アメリカ
3) オランダ
編集 コピー

3 問題3-p 474x360 79 KB
1) サウジアラビア
2) ベトナム
3) スウェーデン
編集 コピー

4 問題4-p 474x360 77 KB
1) DVD
2) ディスカ
3) プレーイング
編集 コピー

5 問題5-p 474x360 89 KB
1) カンタベリー
2) ロンドン
3) コーヒー
編集 コピー

6 問題6-p 474x360 74 KB
1) フランス
2) ドイツ
3) イタリア
編集 コピー

7 問題7-p 474x360 106 KB
1) Bernese Alps
2) Vieda
3) Vaidale
編集 コピー

8 問題8-p 474x360 91 KB
1) Windows
2) Linux
3) macOS
編集 コピー

クイズマシン[Pi]2-ANSO

正答 0
問題番号 0

回転数 1 全問正解者数 1

新しいスプライト: 新規作成 画像から 塗りつぶし

スタート 初期化1 初期化2 初期化3 待機 ネコC ネコQ
ネコA 問題 ボタン 記号 ネコT Work

ステージ

問題の表示/問題のセット

ボタン[スクリプト]

2 ボタン

xc: -192 y: 110 向き: 90

スクリプト コスチューム 音

がクリックされたとき

隠す

x座標を -192、y座標を 110 にする

pushed を受け取ったとき

もし 回答 = 1 なら

コスチュームを 1 にする

もし 回答 = 2 なら

コスチュームを 2 にする

もし 回答 = 3 なら

コスチュームを 3 にする

表示する

symbol-hide を受け取ったとき

隠す

WAIT-wait-WAIT を受け取ったとき

隠す

クイズマシン[Pi]2-ANSO

正答 0

問題番号 0



回転数 1 全問正解者数 1

新しいスプライト:   

スタート 初期化1 初期化2 初期化3 待機 ネコC ネコQ

ネコA 問題 ボタン 記号 ネコT Work


ステージ

ボタン[コスチューム]



押されたボタンの表示

記号[スクリプト]



記号

x: -193 y: 25 向き: 90

スクリプト コスチューム 音

show-circle を受け取ったとき

コスチュームを correct-p にする

表示する

がクリックされたとき

隠す

x座標を -193、y座標を 25 にする

show-x を受け取ったとき

コスチュームを incorrect-p にする

表示する

show-check を受け取ったとき

コスチュームを check-p にする

表示する

symbol-hide を受け取ったとき

隠す

x座標を -193、y座標を 25 にする

set-check を受け取ったとき

もし 正答 = 1 なら

x座標を -178、y座標を -15 にする

もし 正答 = 2 なら

x座標を -178、y座標を -66 にする

もし 正答 = 3 なら

x座標を -178、y座標を -117 にする

WAIT-wait-WAIT を受け取ったとき




隠す

クイズマシン[Pi]2-ANSO

正答 0

問題番号 0

回転数 1 全問正解者数 1

新しいスプライト:   

スタート 初期化1 初期化2 初期化3 待機 ネコC ネコQ

ネコA 問題 ボタン 記号 ネコT Work

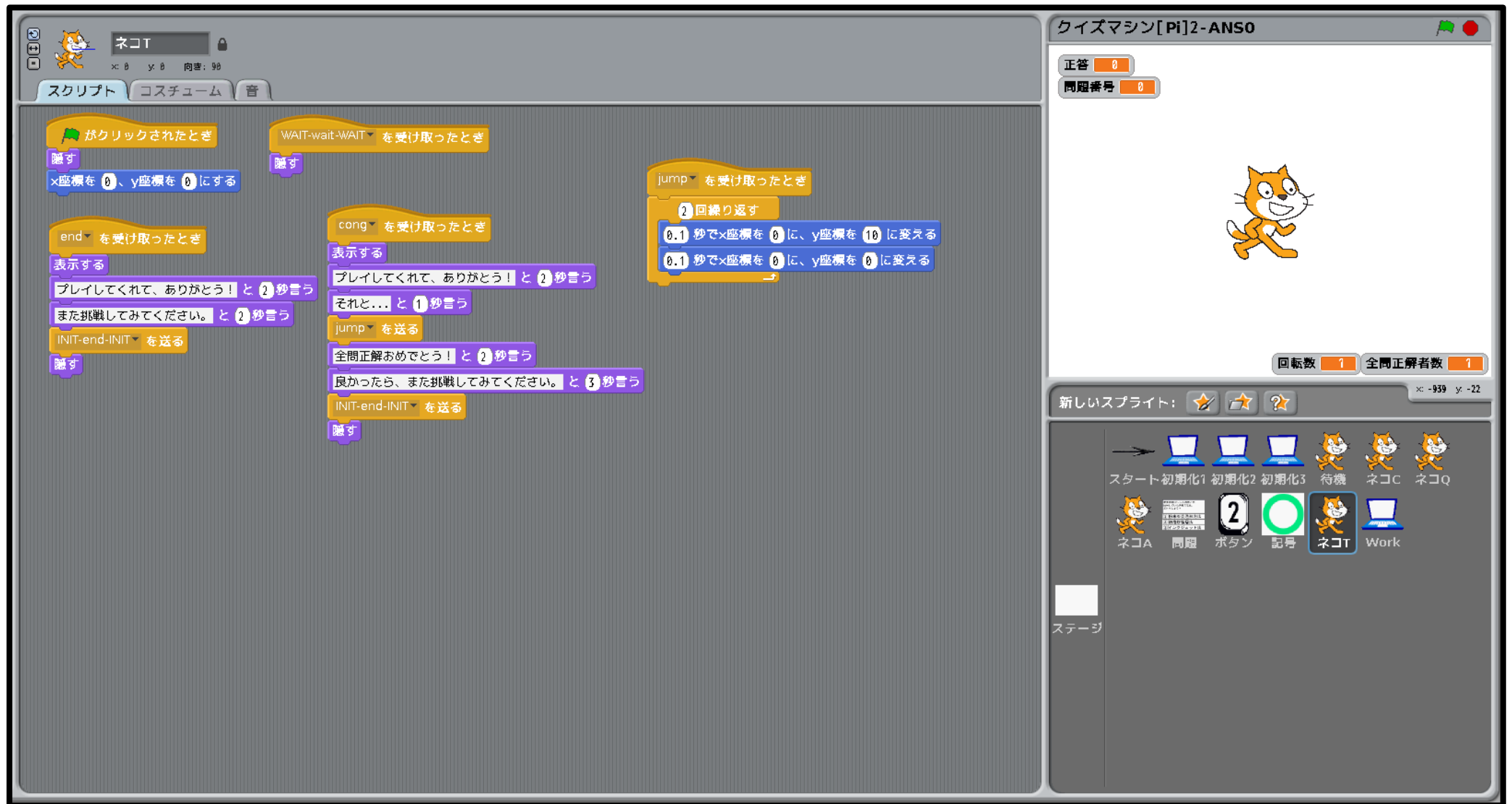
ステージ

記号[コスチューム]



正解・不正解・答えの表示

ネコ T



あいさつ

Work(作業用)

The screenshot displays a Scratch workspace with a script for a quiz machine and a corresponding game interface.

Script Area:

- When clicked:** Hide sprite.
- When choice-ques is clicked:**
 - From 1 to length of correct list, random number to question list.
 - Repeat until question list length = total questions.
 - Random number from 1 to length of correct list to question.
 - Repeat check = 0.
 - Repeat check = 1.
 - Repeat until (Repeat check - 1) = length of question list or Repeat check = 1.
 - If random number = question list's repeat check item:
 - Repeat check = 1.
 - Repeat check = 1ずつ変える (Increase by 1).
 - If Repeat check = 0:
 - Random number to question list.
 - 0 to question list.

Game Interface (クイズマシン [Pi]2-ANSO):

- Score: 正答 0, Problem Number: 問題番号 0.
- Sprite: A cat sprite.
- Stats: 回転数 1, 全問正解者数 1.
- Stage: A dark gray stage with a "新しいスプライト:" (New Sprites) button and a list of sprites including "スタート", "初期化1", "初期化2", "初期化3", "待機", "ネコC", "ネコQ", "ネコA", "問題", "ボタン", "記号", "ネコT", and "Work".

問題をランダムに選択