

「時間を指定したループを使ってみよう！」

## ◆解答例



## ◆解説

今回はタイマーを使用したループを作ってみましょう。タイマーとは、Scratchが内部で時間を計測している時計のようなもので、普段は表示こそされていませんが、プログラムを実行した際にその時間を計測しています。

まず、**タイマー** ブロックと **>** ブロックを組み合わせることで、

「タイマーが○秒より大きい」ことを条件とするブロックを作成します。

これを、**まで繰り返す** ブロックにはめ込むことで、「タイマーが○秒を超えるまで処理を行う」プログラムが完成します。

今回は **色 の効果を ○ ずつ変える** 命令を使用していますが、**10 歩動かす** 等に置き換え、**>** 内の数字を変更してみるのもいいかもしれません。