

タイトル部

猫を10歩動かし，大きさを変えてみよう！

アニメーション部

x座標 20  
y座標 0  
z座標 90  
大きさ 200



プログラミングの基本的な流れを知ろう。

スプライトは10歩右に歩いてから大きさが50変わっています。  
10歩動かすことと大きさを変更するにはどのようなブロックが必要かを考える。

ねらい部

ボタン部

[ホームへ](#)

[解説を見る](#)

[次のページへ](#)