

◆解答例



◆解説

次に、ループと条件分岐を交えた例題になります。まず、「タイマー1」という変数を用意します。ずっと
のなかに、10 歩動かす と もし端に着いたら、跳ね返る ブロック、もし なら ブロックを用意し、条件分岐を行う条件として、「変数タイマー1が10より小さい」を指定します。この条件を満たし続ける限り回転を送り、回転を送った場合は変数タイマー1を、1ずつ変えるようにします。

この結果、猫のスプライトはずっと前に歩き続け、変数タイマー1が0～9までの10回分、

「回転」というメッセージを送り続けます。そのため、猫のスプライトはずっと動きますが、地球のスプライトは10回回転を行なった後、停止するようになります。