◆解答例

```
タイマー1 ▼ を 0 にする
  タイマー1 ▼ を 1 ずつ変える
    タイマー 1 を 5 で割った余り = 0
   20 歩動かす
     x座標 = (240)
x座標を -200 にする
    タイマー 1 を 10 で割った余り = 0
y座標を 20 ずつ変える
   1 秒待つ
y座標を ( 0 ) にする
```

「応用問題2」



今回の問題は、変数を用いながら繰り返し中 に条件分岐を使う必要がある問題です。

注意するべき点は、変数を用いて時間を指定して処理を行わせているという点です。

解答例を用いて説明します。プログラムを起動すると、変数タイマー1が1ずつ増えていきます。1つ目の条件分岐で、変数タイマー1が5で割った余りが0になると、20歩進みます。2つ目の条件分岐で、変数タイマー1が10で割ったあまりが0になると、スプライトがジャンプします。この「変数/xで割った余り」の考え方を用いることによって、時間ごとに別々の処理を

行うプログラムを作ることができます。