

小学校課題提供サイト

goofy-khorana-3e6c4b.netlify.com/mondai/zyunnbann/monndai1.html

☆ 〻 ⋮

アプリ

猫を10歩動かし、大きさを変えてみよう！

プログラミングの基本的な流れを知ろう。

x座標 10

y座標 0

x座標 10

大きさ 100

◆解答例

10 歩動かす

大きさを 50 ずつ変える

◆解説

プログラムは、一番上の命令を処理した後、その下の命令を処理し、さらにその下の命令を処理するといったように、上から下の順番で命令を処理していきます。

まず、問題（目標）を達成させるためには、

10 歩動かす

 命令と 

大きさを 50 ずつ変える

 命令が スプライト（猫）には必要になります。

この2つのブロックを組み合わせることで、目標となるスプライトが右に10歩動き、大きさが50大きくなるプログラムが完成します。

次のページへ

スクラッチファイルをダウンロード

閉じる

解答部

ボタン部

タイトル部

解説部