

ビスケットであそぼう



自分で絵を描いてプログラミングする

操作は
かんたん！

- ① ビスケットで絵を描く
- ② 「メガネ」で動きを作る
- ③ 割れメガネをつかう

※今回は割れメガネを使うことが特徴です。

～順序～ 「障害物競走」をつくろう

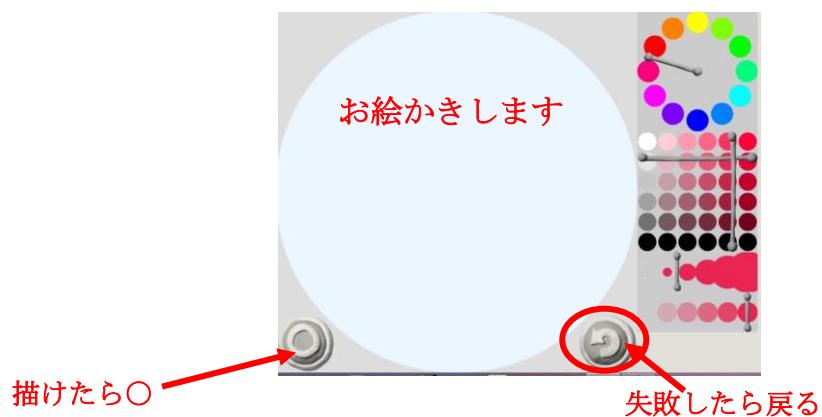
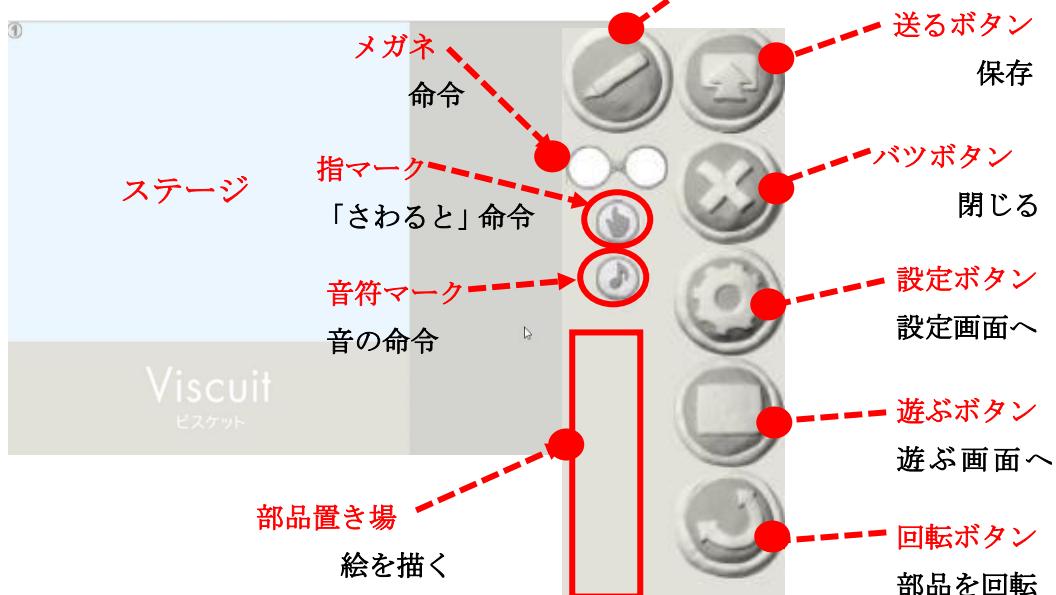
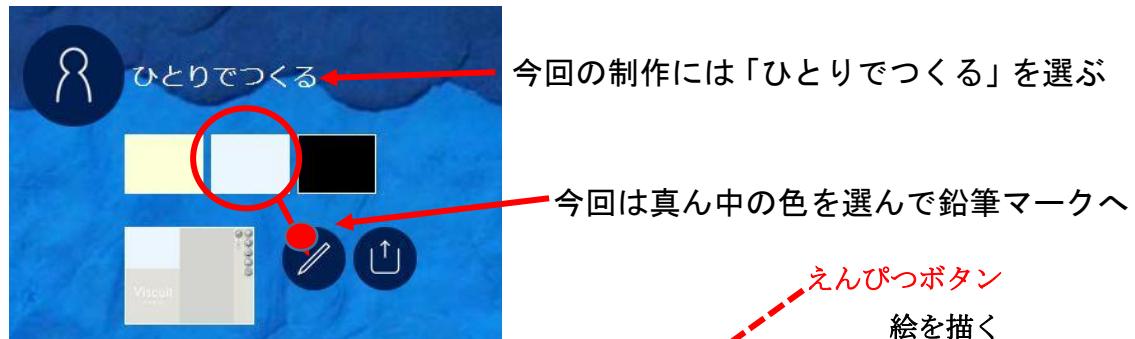
★よーいドン

- ① お絵描き
- ② 設定
- ③ 割れメガネを使う
- ④ ゴールの旗をステージにおく、音を入れる
- ⑤ 前半完成、遊んでみよう

★障害物競走

- ① お絵描き
- ② 障害物にあたったら・・・
- ③ 完成・・・遊んでみよう

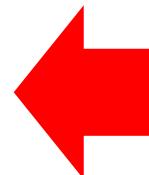
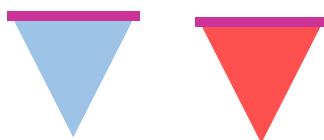
▽ビスケット制作画面



★よーいドン!

① お絵かき・・・必要なものを描こう

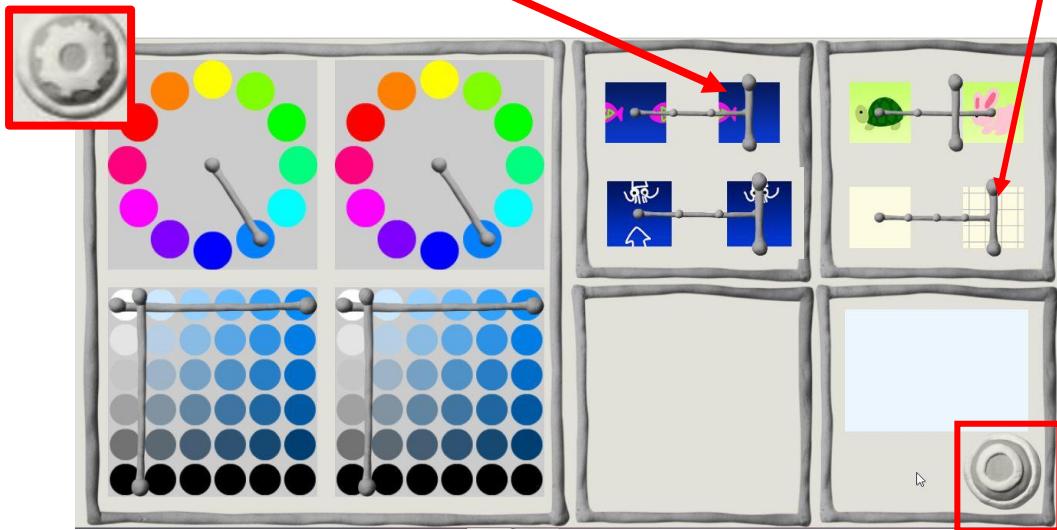
- 前半おえかき
 - ・飾りの旗
 - ・ゴールの旗
 - ・走る子
 - ・矢印の絵
 - ・ヤッター



② 設定

- 設定・・・上下・左右のループ設定をとめる

方眼紙をつかう

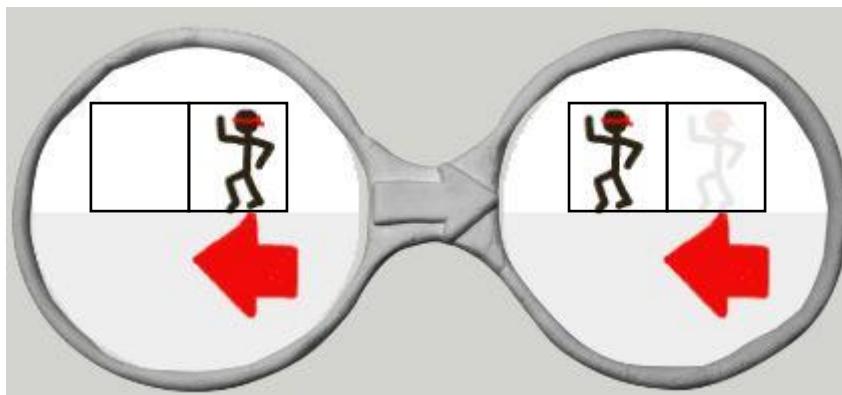


③ 割れメガネを使う

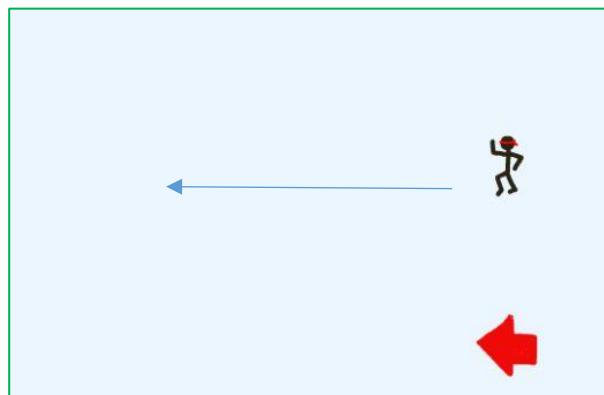
- メガネ真ん中の矢印を押さえて、10数えると、下半分が灰色になり、二つに割れます。これが遠くのものを矢印ボタンなどで、連動させることができます。割れメガネです。



- 矢印の絵 ← を下段に入れ、上段には 走る子の絵を入れます。
左のレンズには矢印の真上に、走る子をいれます。
右のレンズには、一マス左に進んだ所に、走る子を入れます。



- うまくいかないときは、サポターに手伝ってもらいましょう。
- ステージに走る子と、赤矢印のボタンをおきます。
走りだしましたか？



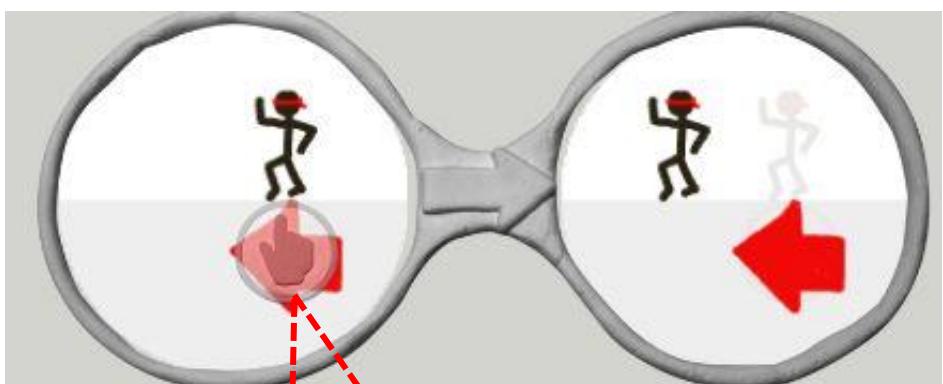
5. こんどは、左のレンズを見てください。
矢印ボタンの上に手のマークを入れます。



こうすると、タップやクリックで動きます。

※大事なこと→ この動きを見るためには必ず、
 遊ぶ画面に
移ります。

△一回タップ(クリック)するたびに一マス進むプログラムです。



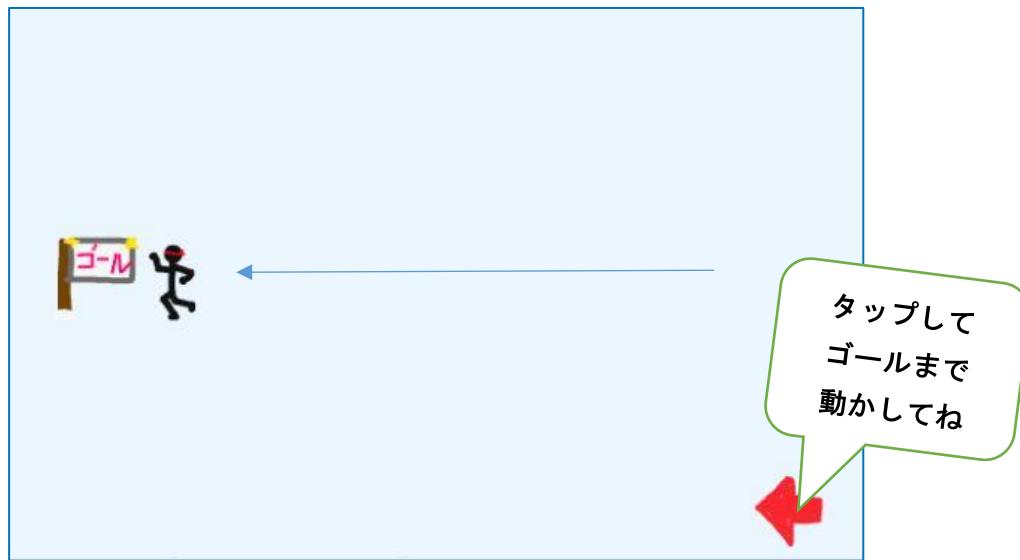
タップやクリック
で動きましたか?

★時間があったら考えよう

〈割れメガネの応用〉

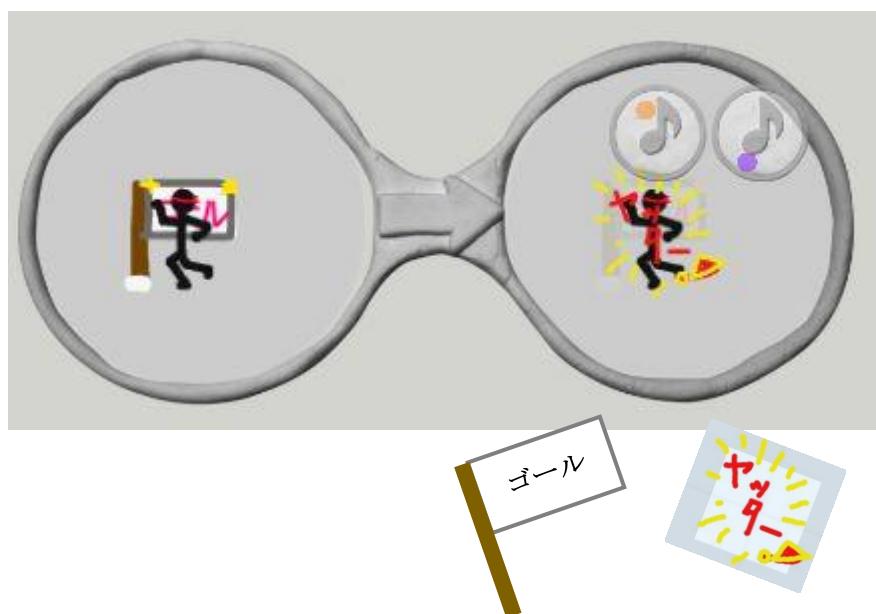
- ・走る子を右や、上・下に動くようにすることもできるよ。

④ ゴールの旗(はた)をステージに置こう



▽ゴールの旗に着いたら

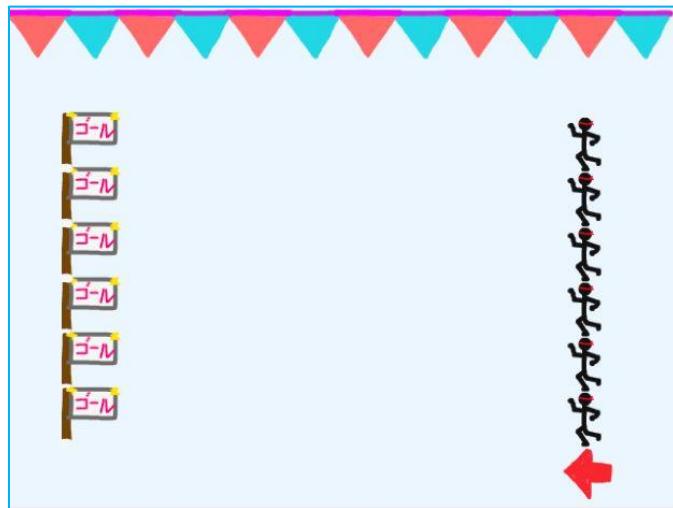
- ・走る子がゴールの旗についたら、ヤッターという。
- ・そして、音♪をいれよう。部品を入れて、以下のめがねを作ります。



★遊ぶ画面で確認してみよう

⑤ 前半完成、遊んでみよう

ステージに飾りやゴールの旗や、走る子をたくさんおいて遊んでみよう。
※走る子の順序はランダムです。



※ここまでできたら一度、保存しておこう

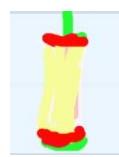
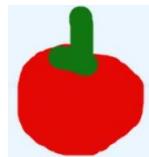
メモ

★障害物競走をつくろう

① お絵描き

障害物を描きます。

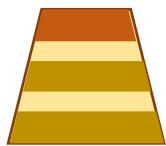
りんご



つな



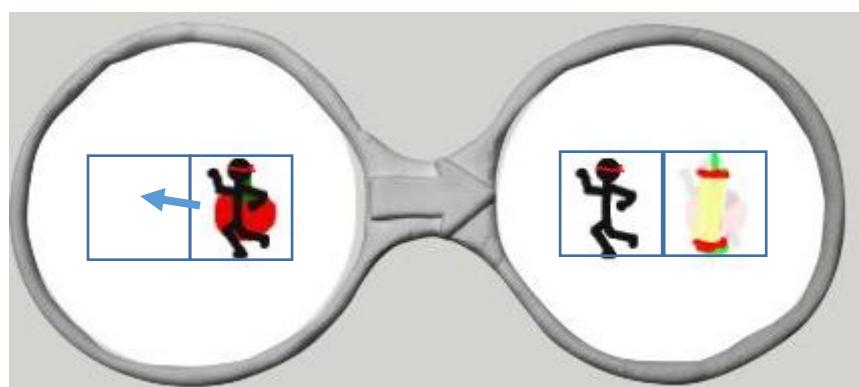
とび箱



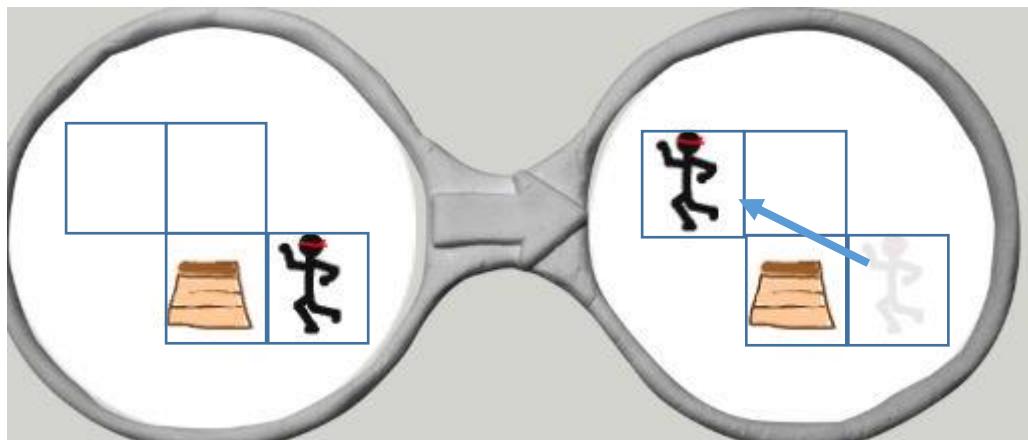
★この他にも、どんなものが障害物になるか、考えてみよう。

② 障害物にあたったら、走る子はどこへ

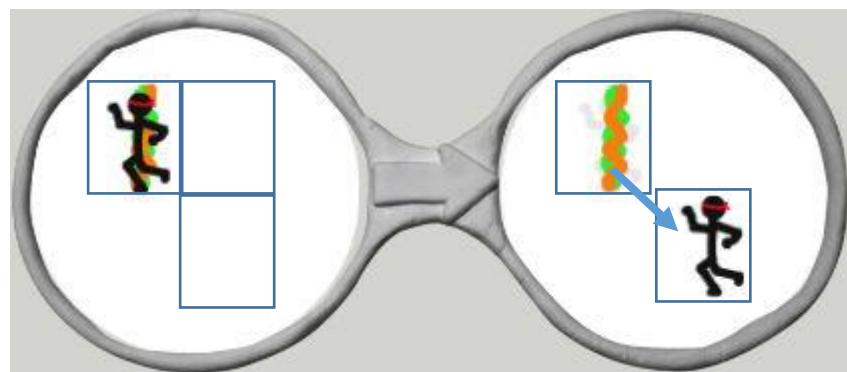
●りんご にぶつかったら、一マスすすむ。りんごは芯になる



●跳び箱 にぶつかったら、ななめ上に進む

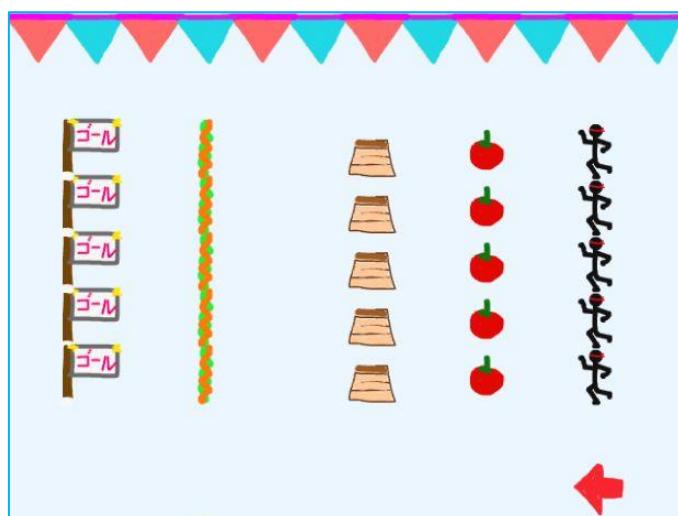


●つな にぶつかったとき、斜め下に一マスもどる



※遊ぶ場面で動きを確認してみよう

③ 完成 障害物を配置して、遊んでみよう



〈 保存 〉

▽ツールから



保存

ここをクリックして保存します。
アップロードされます。

※ 遊ぶ画面へ . . .

この四角をタップまたはクリックすると画面が変わります。ここで、遊んだり、動きを見て調整します。



このマークをあけると
作品が保存されている
のを見ることができる