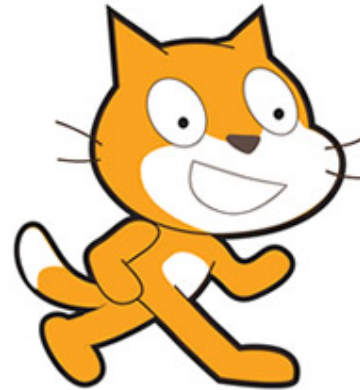


SCRATCH



初心者用プログラミング言語学習環境

- MIT (Massachusetts Institute of Technology) が開発。
- ブロックをドラッグ・アンド・ドロップすることで、アニメーションやゲームなどを作成する。

<https://scratch.mit.edu/>

SCRATCHを使ってみる

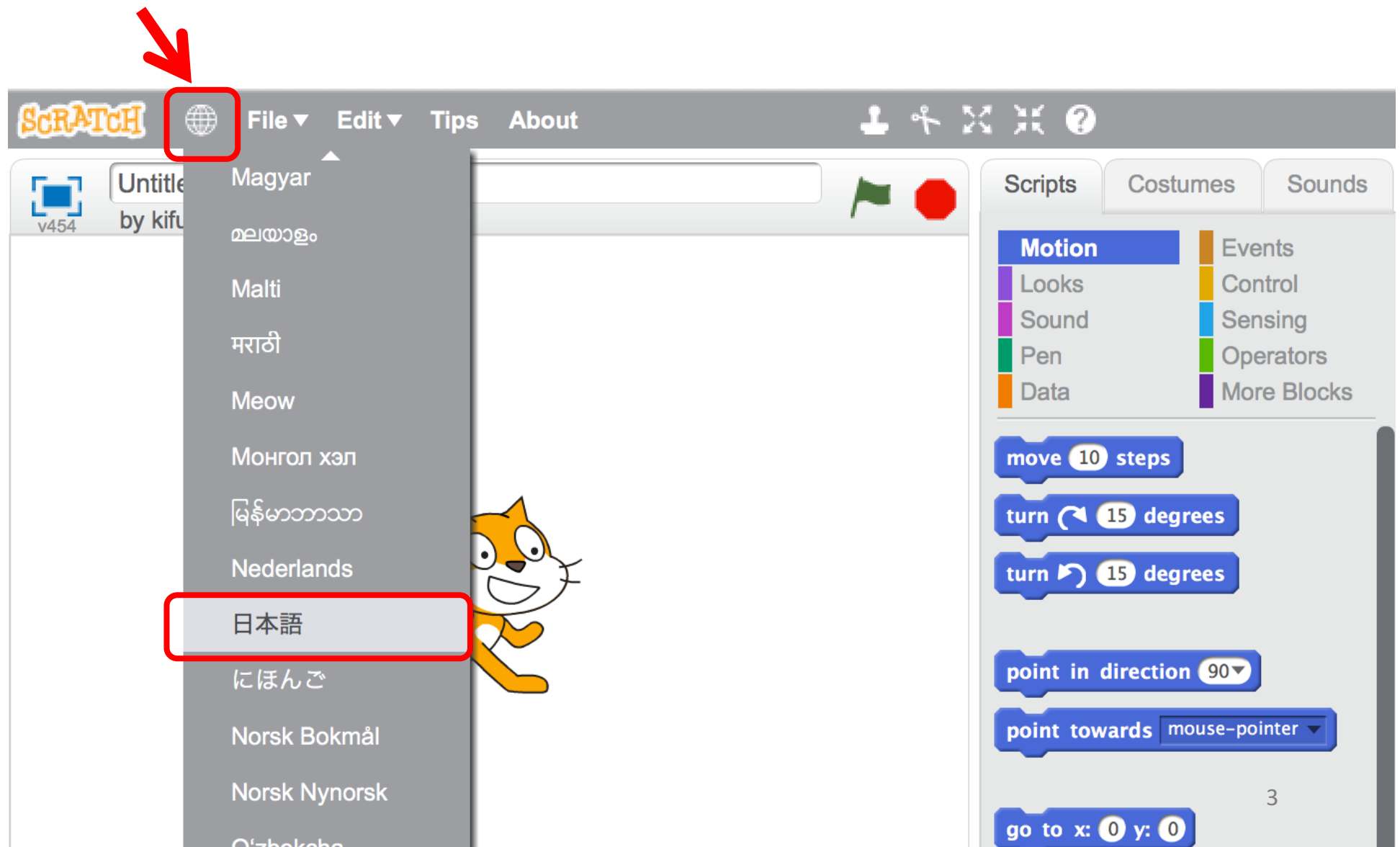
SCRATCH



- ネコ（スプライト）を歩かせる

1. まず、言語が日本語かどうか確認
2. 繰り返しを使って、ずっと歩かせてみよう
3. 端に着いたら跳ね返すには？
4. 端に着いたら、ミュートとなくさせる
5. コスチュームを使ってみよう
6. 歩くスピードをランダムに
7. 上矢印キーでジャンプさせてみよう
8. スプライトや背景を変えてみよう

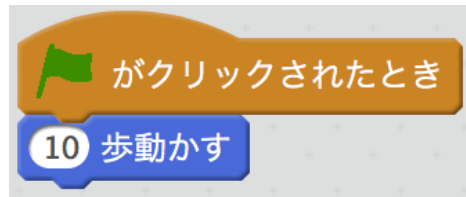
1. 言語を日本語に設定します



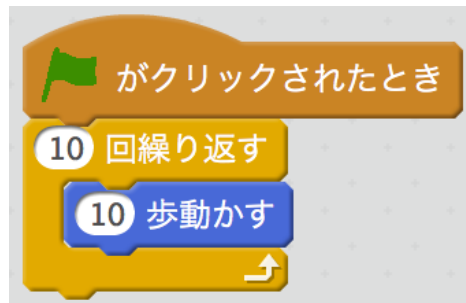
2. 繰り返しを使ってずっと歩かせてみよう



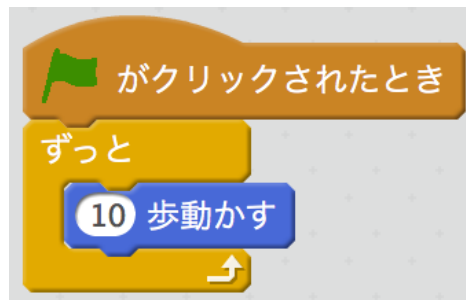
2. 繰り返しを使ってずっと歩かせてみよう



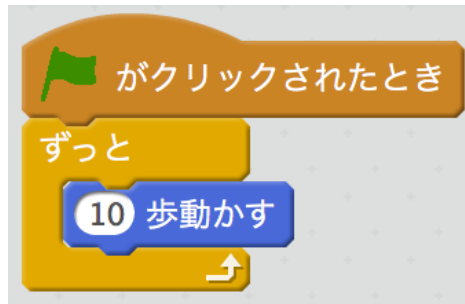
↓ 10回繰り返してみる



↓ ずっとループ

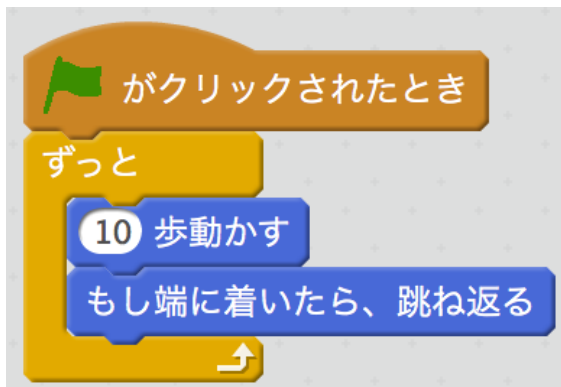
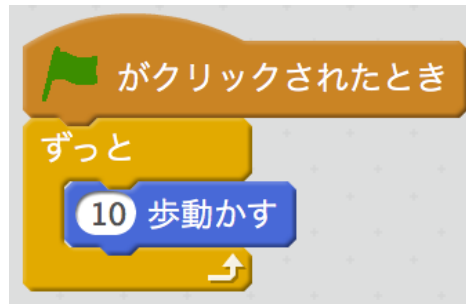


3. 端に着いたら跳ね返すには？

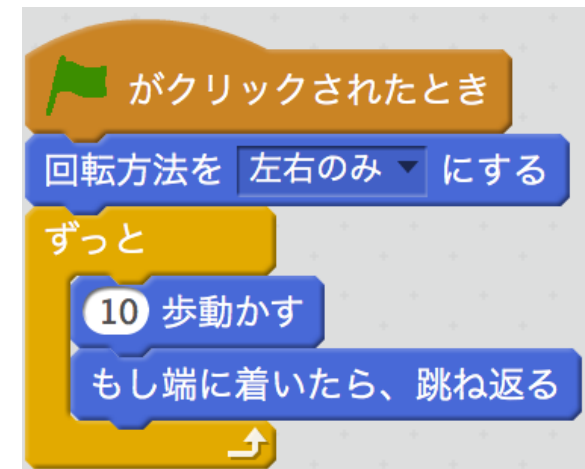


?

3. 端に着いたら跳ね返すには？



逆さまにならないように
するには？



または



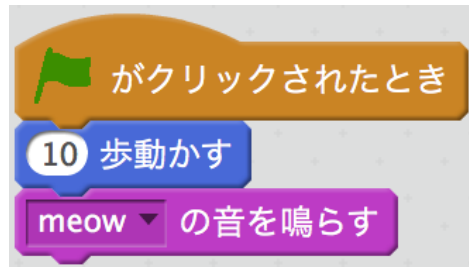
4. 端に着いたらミューと鳴かせる

4. 端に着いたらミューと鳴かせる

4-1) まず、10歩動かしたら、ミューと鳴かせてみよう

4. 端に着いたらミューと鳴かせる

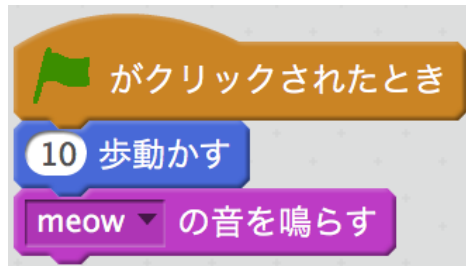
4-1) まず、10歩動かしたら、ミューと鳴かせてみよう



4-2) 端に着いたらミューと鳴かせるには？

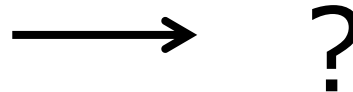
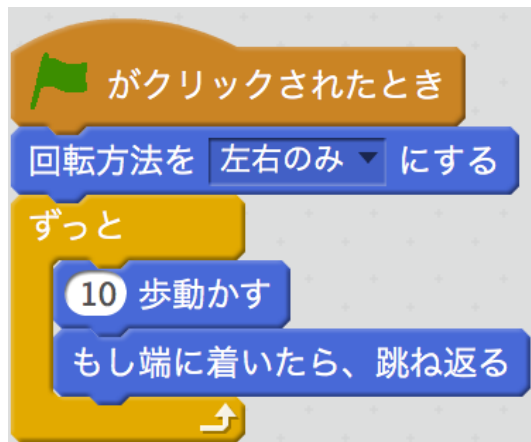
4. 端に着いたらミューと鳴かせる

4-1) まず、10歩動かしたら、ミューと鳴かせてみよう



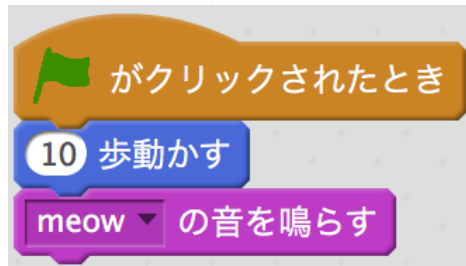
4-2) 端に着いたらミューと鳴かせるには？

ヒント：x座標を使って「もし～なら～」の制御を使おう



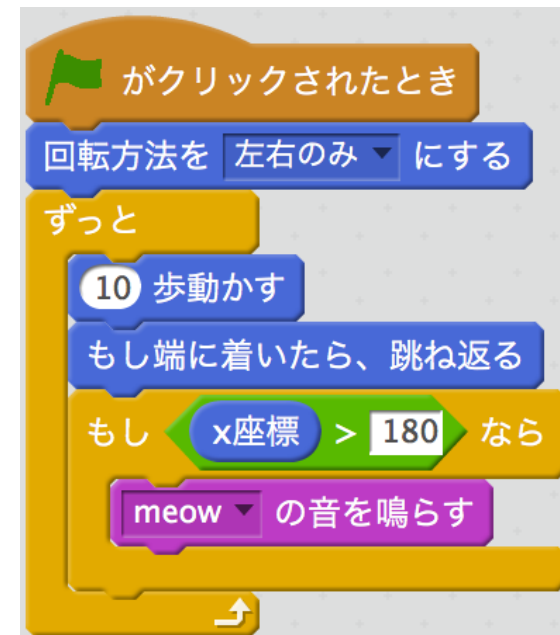
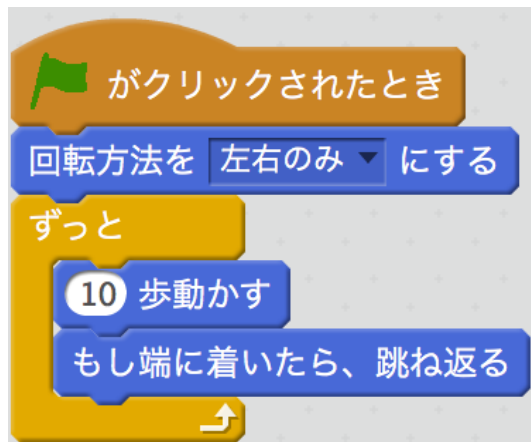
4. 端に着いたらミューと鳴かせる

4-1) まず、10歩動かしたら、ミューと鳴かせてみよう

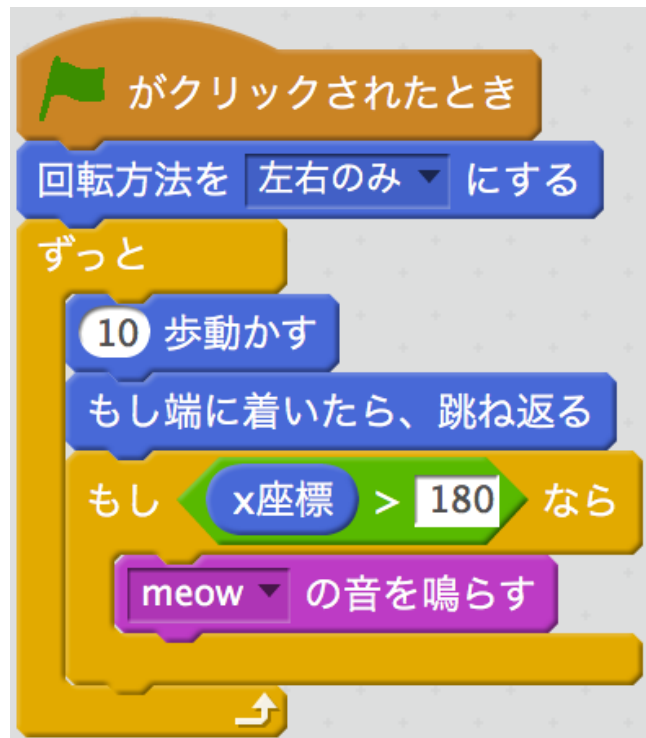


4-2) 端に着いたらミューと鳴かせるには？

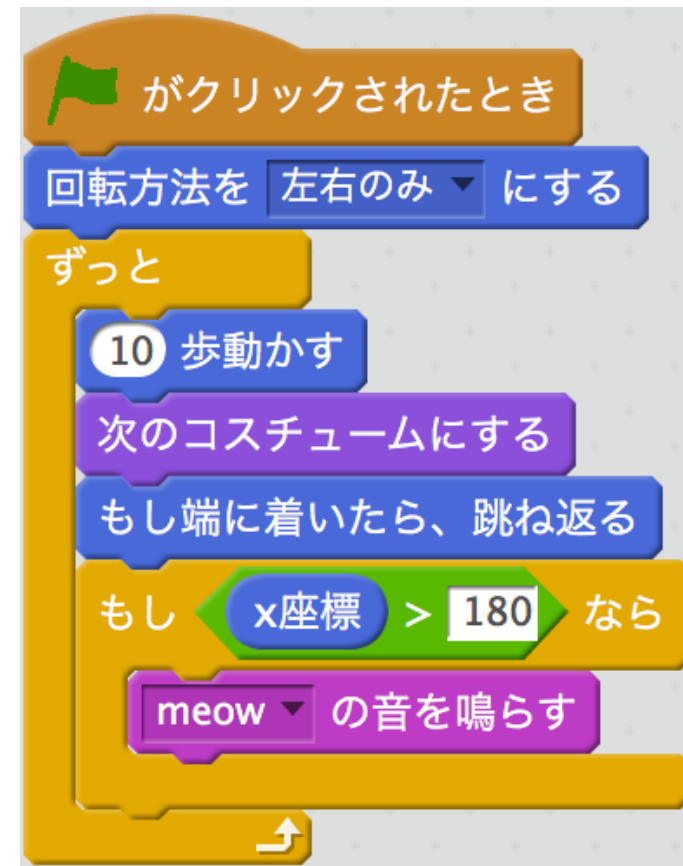
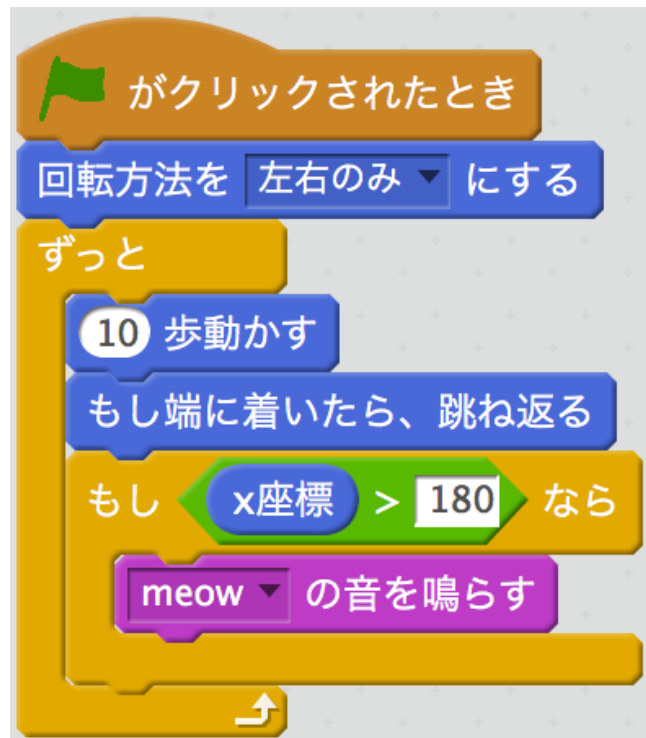
ヒント：x座標を使って「もし～なら～」の制御を使おう



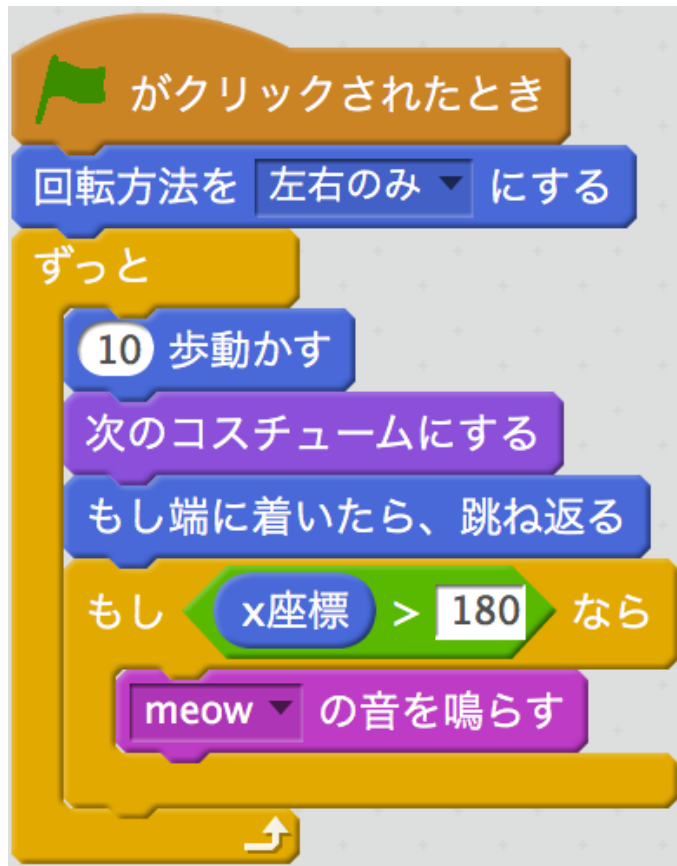
5. コスチュームを使ってみよう



5. コスチュームを使ってみよう

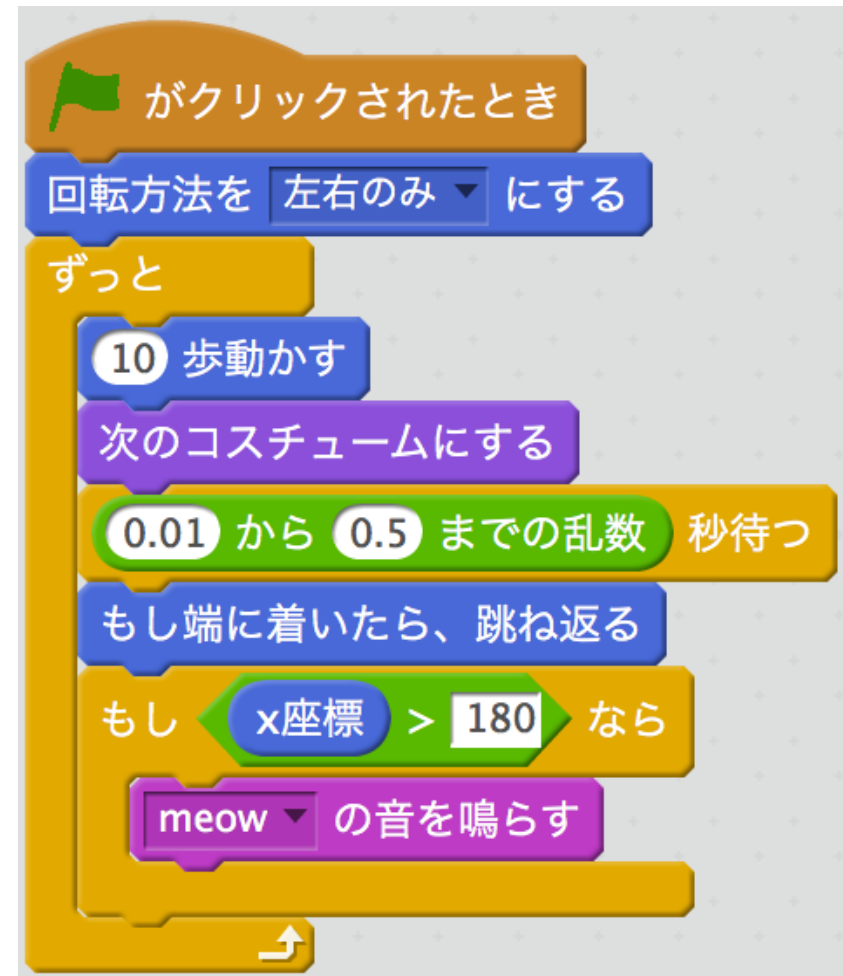
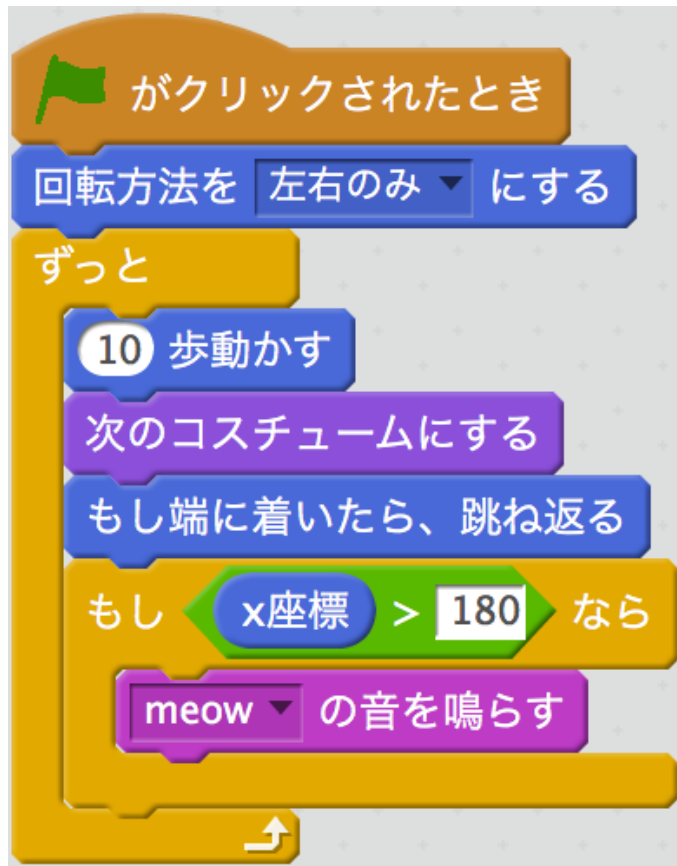


6. 歩くスピードをランダムに



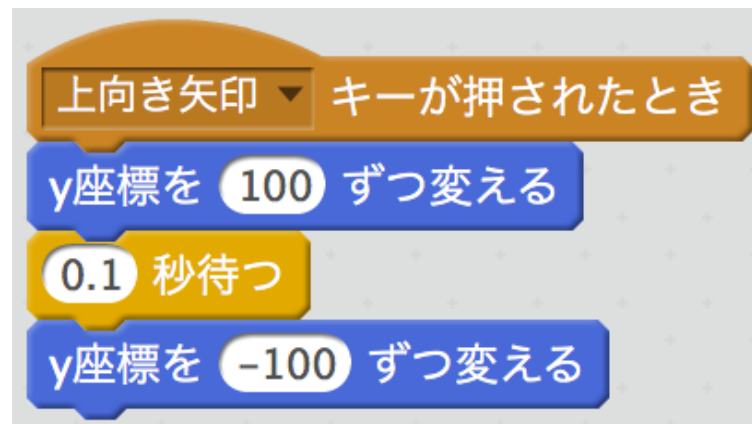
?

6. 歩くスピードをランダムに



7. 上矢印キーでジャンプさせてみよう

7. 上矢印キーでジャンプさせてみよう



8. スプライトや背景を変えてみよう

ヒント: バックパックを使おう

スプライト 3 匹のかけっこゲーム

1. 背景を変更して、右端に赤線を引く
2. スプライトを左端から乱数を使って走らせる
3. スプライトが赤線に触ったら、ゲーム終了

スプライト 3 匹のかけっこゲーム

1. 背景を変更して、右端に赤線を引く
2. スプライトを左端から乱数を使って走らせる
3. スプライトが赤線に触ったら、ゲーム終了



