

プログラミング実習 I 第3回レジュメ

岡元 直樹

Scratch の構成

- ・ インストール版、Web 版と両方ある (MacOS 対応)

※自宅の環境によってどちらでも良い

※別紙参照

スプライト (オブジェクト)

動かしたりする「もの」のこと。

Scratch 起動時はネコのスプライト (オブジェクト)

コスチューム

スプライトの「見た目」。ブロックパレットのところで簡単に変更や追加等が出来る。

スクリプト (メソッド)

スプライトにさせたい1つ1つの命令

※今日の目標

- ・ Scratch に慣れる (ID の取得含めて行う)
- ・ コスチュームの変更を試してみる、スクリプトを組み合わせてみる
- ・

プログラミングや論理的思考を伸ばすアドバイス

- ・ 正解は一通りだけではない
- ・ 間違いを恐れない、間違っって初めて学ぶことが多い。
- ・ 遊び心は非常に大切である