

前回のおさらい

- ・メッセージ
- ・ブロードキャスト

今回の新しい内容

- ・繰り返し処理（前回も少しやりました）
- 同じ処理を何度も繰り返すことが出来る。
ループ処理という場合もある。

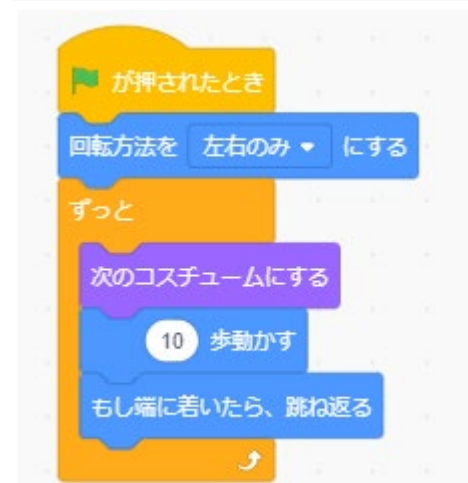
【回数を指定した繰り返し】

右の10回繰り返す、のように
回数を指定することが出来る。



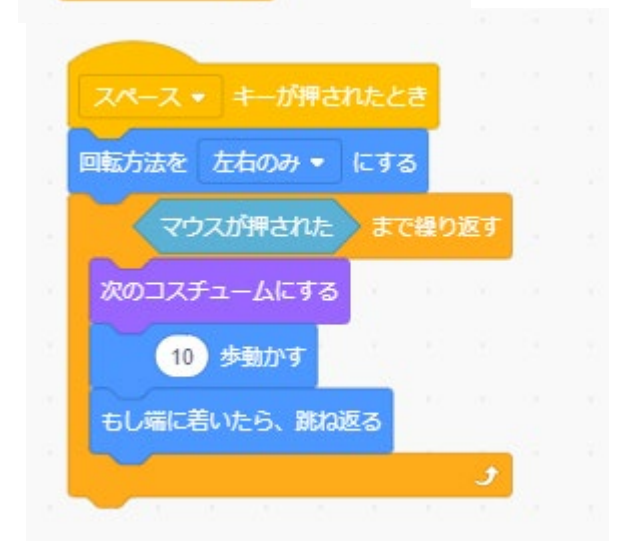
【ずっと繰り返し】

プログラムを止めるまで、
ずっと繰り返すことも出来る。
(無限ループとも言います)



【条件を指定しての繰り返し】

条件分岐は次回講義で行うが、
条件を指定して繰り返し処理が出来る。
右の図のようになると、マウスをクリックするまで
キャラクターが動く。



・変数

変数とはデータを記憶しておく（入れておく）入れ物

プログラムには欠かせない機能であり、どのプログラミング言語にも用意されている

変数は1つのデータのみ入れることができる。

したがって、新しいデータを入れると、前のデータが消去され上書きされる。

複数のデータを入れておきたい場合は、その分だけ変数を用意する。

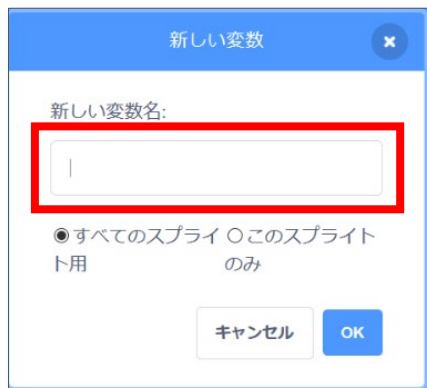
【Scratch での変数作成手順】



Scratch のインターフェースの「コード」タブが選択されている。左側のパレットには「変数」ブロックが赤い円で囲まれている。右側のワークスペースには「変数を作る」ブロックが追加されている。また、ワークスペースには「変数」を「0」にする、「変数」を「1」ずつ変える、「変数」を表示する、「変数」を隠すなどのブロックが追加されている。

クリックする
その後、変数を作る、をクリックする

※Scratch ではすぐに使用できるよう 1 つ変数が用意されているバージョンもある



新しい変数を作るダイアログボックスが出る。
ここでは「クリックした数」と作ってみる。

すると、このような表示になる。



【変数の削除】



削除する変数の上で右クリック
「変数"●●●"を削除」をクリック

【変数をプログラムで使用してみる】



「累計クリック数」という変数を追加しプログラムに使用してみる
ゲーム開始時に「クリックした数」を初期化する

