

エントリーポイント

プログラムの実行を開始する場所のこと。

Java 言語や C 言語だと `sub main()`、Arduino だと `void setup()`、その後に `void loop()` など、プログラミング言語により違いがある。

Scratch には、旗を押したとき、キーが押されたときなどといったエントリーポイントがある。

逐次処理

上から 1 つずつ処理を行うこと。

前回講義で体験されているかと思います。

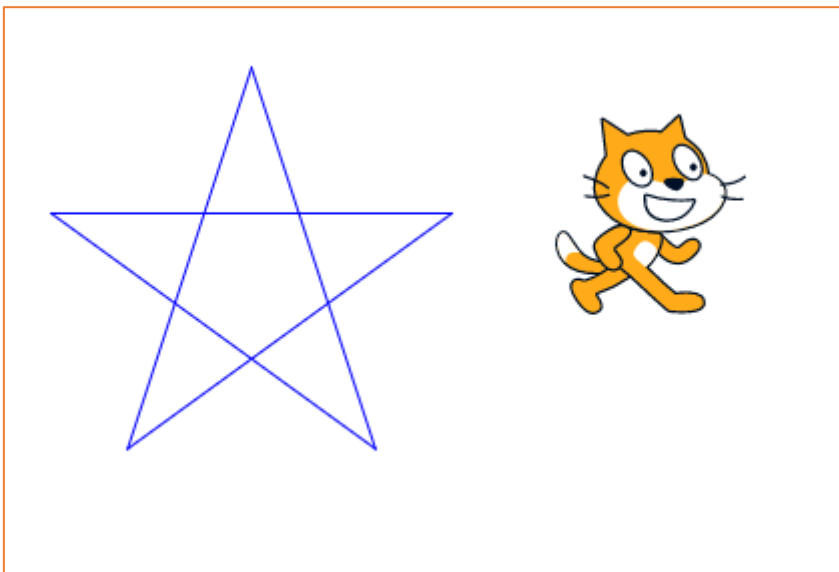
初期化

プログラムを動かす前に「前処理」などをすること。

【第4回講義課題】

- ・星の形をステージ上に記入すること。

(完成例)

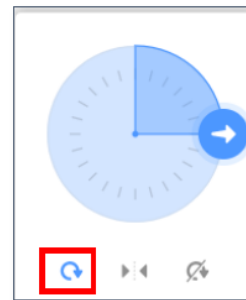
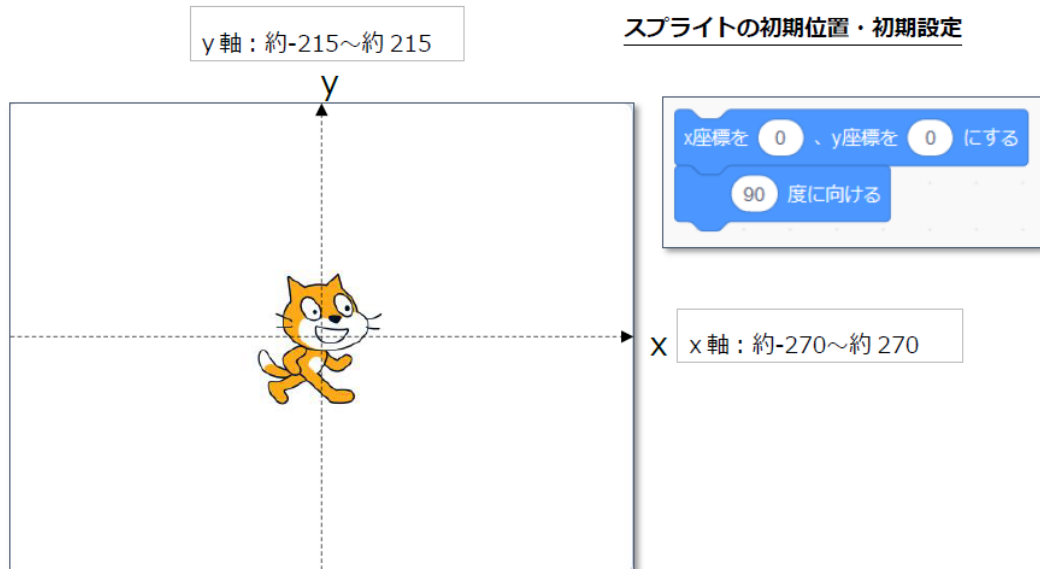


「学籍番号_第4回課題.sb3」という名前で提出すること。

学籍番号は自分のものを記入してください。

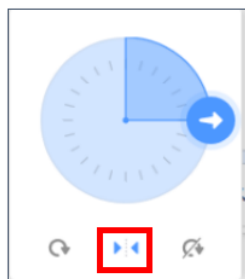
参考資料

Scratch の座標について



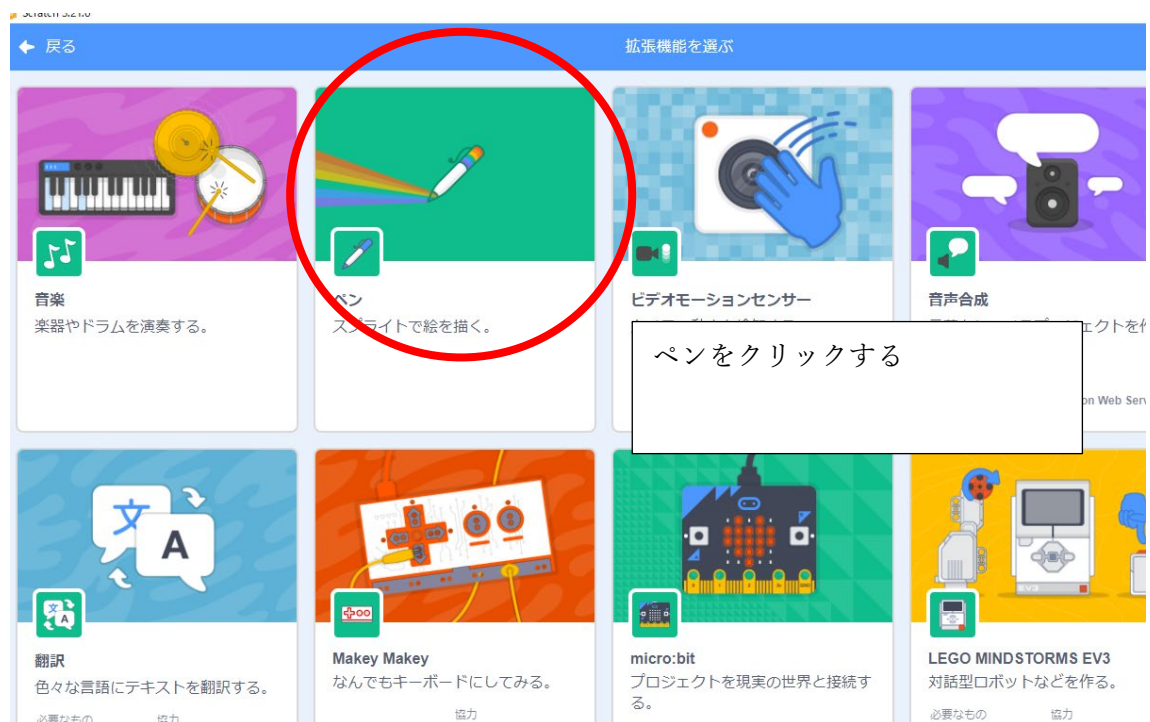
「向き」が
[自由に回転]

「向き」が[左右]だと、以下のブロックの動きが変わる



参考資料 2

ペンについて





参考資料 3

◎正三角形を描いてみよう！

【前提】

旗をクリックするとスタートする。

90 度に向けておく。

スタート位置を、 $X=-100$ 、 $Y=100$ に移動する

ペンで書いた形跡があれば、全部消す

ペンを下ろさないと、図形は描けない

【処理】

200 歩スプライトを動かす。

その後 120 度時計回りに回す。

また 200 歩スプライトを動かす。

その後 120 度時計回りに回す。

また 200 歩スプライトを動かす。

最後に一応、120 度反時計回りにスプライトを回しておく。

※1 本線を描いたら、制御のところにある「1 秒待つ」を入れると少しゆっくりになります。



【終わったら】

ペンを上げておく

終了の合図として、「描いたよ！」と 1 秒言わせたら分かりやすいですね。

※なぜ 120 度？

正三角形の角度は 60 度。

今回スプライトは正三角形を描いていくが、60 度回るのではなく、

180 度（直進すると 180 度） $-60 \text{ 度} = 120 \text{ 度}$

※※反時計回りだと何度になりますか？試してみよう！



以下、余裕があればやってみよう！

『応用問題』

スタート位置を、 $X=-100$ 、 $Y=-50$ に移動して、さっきとは上下逆の正三角形を描いてみよう。

『応用問題 2』

スタート位置を、 $X=0$ 、 $Y=50$ に移動して、応用問題と同じ正三角形を描いてみよう。