

# 1. プログラミング入門

5 日でプログラムをまなぼう！

2019/01/19 吉田 学

# 1日目：はじめのいっぽの巻！

- 1.上、左、下、右のじゅんに3秒うごかして、もとのばしょにもどってください
- 2.上のプログラムで1回みどりのところにでてもどってきてください。
- 3.ワンちゃんの色を変えて上のプログラムをうごかしてください
- 4.さいごにジャンプさせてください
- 5.さいごにクルリンさせてください
- 6.さいごに**200%**の大きさにかえてください

## 2日目：消えるネコちゃんの巻！

- 1.ネコの絵にかえてください
- 2.ネコちゃんを左右にフリフリしてください
- 3.ネコちゃんを上下にフリフリしてください
- 4.ネコちゃんをぱっと隠して、また見えるようにしてください
- 5.ネコちゃんをペンギンに変えてください
- 6.リセットんを使ってネコちゃんにもどしてください

### 3日目：しゃべるゾウさんへんしんの巻！

- 1.ゾウさんに絵をかえてください
- 2.ゾウさんに「こんにちわ」と言わせてください
- 3.ゾウさんの「こんにちわ」を2秒待ってけしてください
- 4.ゾウさんに「パオーン」となきごえをなかせてください
- 5.ゾウさんに「パオーン」のあと2秒待って「にゃーん」をならし  
てください
- 6.ゾウさんを5回ジャンプさせてください。

## 4日目：野球ボールをはっしゃの巻！

- 1.チューリップに絵をかえてください
- 2.チューリップを左右にうごかしてください
- 3.チューリップをマウスでクリックしたら、1000ジャンプさせてください
- 4.チューリップをスペースキーを押したら大きくしてください
- 5.チューリップから「タコーン」で野球ボールをはっしゃしてください
- 6.ネコちゃんをふやして、チューリップからの野球ボールがネコちゃんにぶつかったら「シャー！」のネコにキガエルンしてください

## 5日目：はらぺこあおむしのアニメを作ろう！

- 1.背景を「もり」ネコの絵にかえてください
- 2.いもむし（のびているほう）に絵をかえてください
- 3.いもむし（ちぢんでいるほう）を足して、みどりのわくにおいてください
- 4.りんごを足して、一番右はじの木の下にちいさくしておいてください
- 5.ナンカインのなかにミギーンとキガエルンを使い、いもむしがウニウニと歩くアニメをつくってください
- 6.いもむしがりんごにぶつかったら、音をならしてください。そしてやったーとしゃべらせてください
- 7.いもむしがりんごにぶつかったら「食べられたりんご」にりんごをかえてください

さいごに

- プログラミンはゲームをつくれたりします。
- みなさんのアイデアをゲームにしてみてください
- いじょうです。おつかれさまでした！