

はじめよう

スクラッチ 3 でプログラミング

Vol. 2

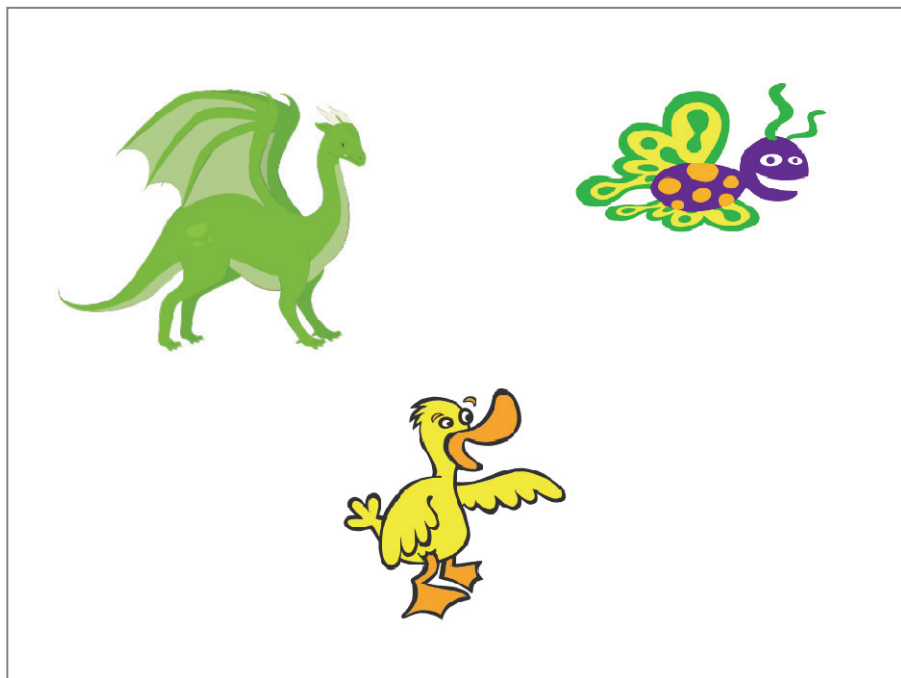
チャレンジシート

ふりがな

チャレンジテーマ

わら 笑うドラゴン

かんせい
完成イメージ



どうが かくにん
動画で確認



チャレンジ 1

ねこのスプライトを消して、「ファンタジー」にある「Dragon (ドラゴン)」、「動物」にある「Butterfly2 (バタフライ 2)」と「Duck (ダック)」を追加し、「Dragon (ドラゴン)」の大きさを50%にしよう。

チャレンジ 2

「Dragon (ドラゴン)」をクリックしたときに魚眼レンズの効果を50にするスクリプトを組み立てよう。

P16

チャレンジ 3

「Dragon (ドラゴン)」の魚眼レンズの効果の後に、「声」にある「laugh3 (ラフ 3)」を終わるまで鳴らすスクリプトを組み立てよう。

P12

チャレンジ 4

「Dragon (ドラゴン)」の笑い声の後に魚眼レンズの効果を0にするスクリプトを組み立てよう。

P16

チャレンジ 5

「Butterfly2 (バタフライ 2)」をクリックしたときにピクセル化の効果を30にするスクリプトを組み立てよう。

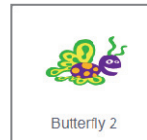
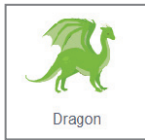
P16

チャレンジ 6

「Butterfly2 (バタフライ 2)」のピクセル化の効果の後に、「声」にある「laugh1 (ラフ 1)」を終わるまで鳴らすスクリプトを組み立てよう。

P12

チャレンジ 7	「Butterfly2 (バタフライ 2)」の笑い声 <small>わらごえ</small> の後にピクセル化 <small>あと</small> の効果 <small>かこうか</small> を 0 にするスクリプトを組み立てよう。	P16
チャレンジ 8	「Duck (ダック)」をクリックしたときに渦巻 <small>うずまき</small> の効果 <small>こうか</small> を 50 にするスクリプトを組み立てよう。	P16
チャレンジ 9	「Duck (ダック)」の渦巻 <small>うずまき</small> の効果 <small>こうか</small> の後に、「声 <small>こえ</small> 」にある「Crazy Laugh (クレイジーラフ)」を終わるまで鳴らすスクリプトを組み立てよう。	P12
チャレンジ 10	「Duck (ダック)」の笑い声 <small>わらごえ</small> の後に渦巻 <small>うずまき</small> の効果 <small>こうか</small> を 0 にするスクリプトを組み立てよう。	P16
チャレンジ 11	3つのスプライトをクリックして、スプライトの動き <small>うご</small> を確認 <small>かくにん</small> しよう。	
チャレンジ 12	ステージをクリックすると、「ステージをクリックした」というメッセージ <small>お</small> を送ろう。	P38
チャレンジ 13	3つのスプライトが「ステージをクリックした」というメッセージを受け取ったら、いっせいに笑い出 <small>わら</small> すようにしよう。	P42
チャレンジ 14	スクリプトの見た目の効果 <small>みめこうか</small> や、鳴らす音 <small>な</small> を変 <small>おと</small> えて、スプライトの動き <small>うご</small> がどう変わるか確認 <small>かくにん</small> しよう。	



このスプライトが押されたとき

```

魚眼レンズ の効果を 50 にする
終わるまで Laugh3 の音を鳴らす
魚眼レンズ の効果を 0 にする
    
```

このスプライトが押されたとき

```

ピクセル化 の効果を 30 にする
終わるまで Laugh1 の音を鳴らす
ピクセル化 の効果を 0 にする
    
```

ステージをクリックした を受け取ったとき

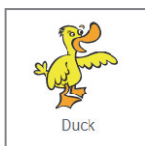
```

魚眼レンズ の効果を 50 にする
終わるまで Laugh3 の音を鳴らす
魚眼レンズ の効果を 0 にする
    
```

ステージをクリックした を受け取ったとき

```

ピクセル化 の効果を 30 にする
終わるまで Laugh1 の音を鳴らす
ピクセル化 の効果を 0 にする
    
```



このスプライトが押されたとき

```

渦巻き の効果を 50 にする
終わるまで Crazy Laugh の音を鳴らす
渦巻き の効果を 0 にする
    
```

ステージが押されたとき

```

ステージをクリックした を送る
    
```

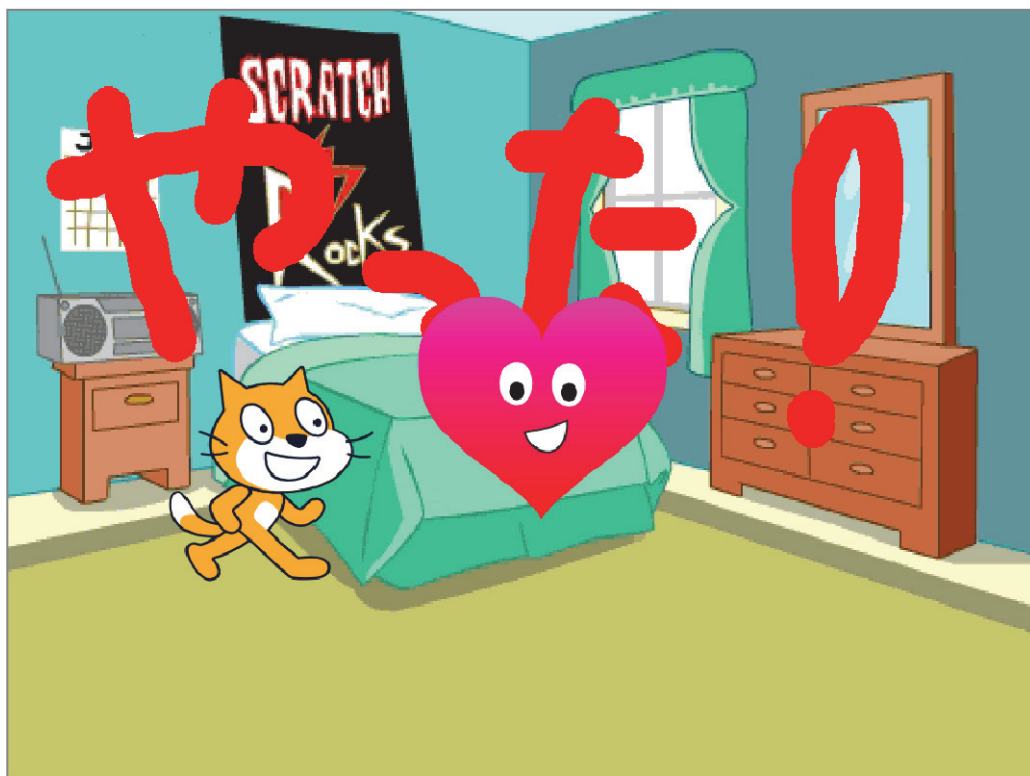
ステージをクリックした を受け取ったとき

```

渦巻き の効果を 50 にする
終わるまで Crazy Laugh の音を鳴らす
渦巻き の効果を 0 にする
    
```

チャレンジテーマ ねこタッチ

かんせい
完成イメージ



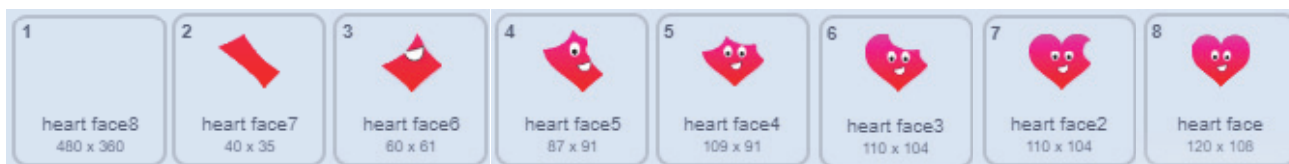
ランダムにあらわされるねこをクリックしよう。ねこをクリックするとステージの真ん中にハートが少しずつできてくるよ。きれいなハートができたら成功だよ。

どうが かくにん
動画で確認



チャレンジ 1 スプライトに「すべて」にある「Heart Face (ハートフェイス)」を追加しよう。

チャレンジ 2 「Heart Face (ハートフェイス)」のコスチュームを複製して、少しずつきれいなハートになるようなコスチュームを作ろう。 P88



コスチュームの順番はドラッグすると入れ替えできますよ。

チャレンジ 3 ねこをクリックすると「Heart Face (ハートフェイス)」のコスチュームが次のコスチュームに変わるようにしよう。 P38

ねこをクリックしたときにねこが何かメッセージを送るといいね。ハートがそのメッセージを受け取ってコスチュームを変えるんだ。

チャレンジ 4 ステージの背景を好きな背景に変えよう。

<p>チャレンジ 5</p>	<p>「Heart Face (ハートフェイス)」のコスチュームがきれいなハートになったらステージに「やった！」と表示しよう。 背景を複製して、複製した背景に文字を書くといいよ。</p>	<p>P58 P99 P71</p>
<p>チャレンジ 6</p>	<p>旗をクリックすると、ねこが1秒おきにステージをランダムに移動するスクリプトを組み立てよう。(移動する範囲は自由に決めてね。)</p>	<p>P95</p>
<p>チャレンジ 7</p>	<p>旗をクリックすると、「Heart Face (ハートフェイス)」のコスチュームが一番目のコスチュームになるようにしよう。</p>	
<p>チャレンジ 8</p>	<p>旗をクリックすると、ステージの「やった！」を消そう。</p>	
<p>チャレンジ 9</p>	<p>ねこをクリックすると何か音を鳴らそう。</p>	
<p>チャレンジ 10</p>	<p>「Heart Face (ハートフェイス)」のコスチュームがきれいなハートになったらすべてを止めよう。</p>	<p>P99 P72</p>
<p>チャレンジ 11</p>	<p>ねこが移動する間隔と、移動する範囲を変えてやってみよう。</p>	



このスプライトが押されたとき

終わるまで Coin の音を鳴らす

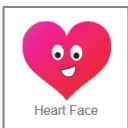
ねこをクリックした を送る

緑の旗が押されたとき

ずっと

x座標を -220 から 220 までの乱数、y座標を -160 から 160 までの乱数 にする

1 秒待つ



ねこをクリックした を受け取ったとき

次のコスチュームにする

もし コスチュームの番号 = 8 なら

背景を Bedroom 2 にする

すべてを止める

緑の旗が押されたとき

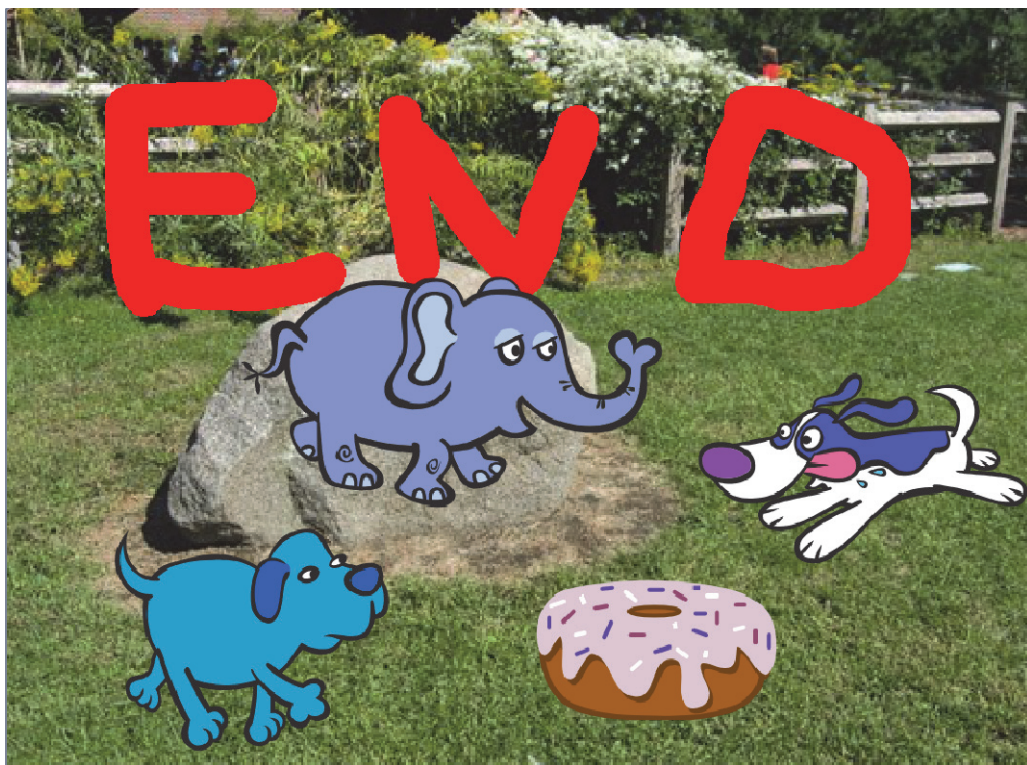
コスチュームを heart face8 にする



緑の旗が押されたとき

背景を Bedroom 3 にする

かんせい
完成イメージ



ドーナツが^{どうぶつ}動物とぶつ
かるとかじられてしま
います。
^{やじるし}矢印キーでドーナツを
^{うご}動かして^{どうぶつ}動物から^{まも}守
ろ。

^{どうが}動画で^{かくにん}確認



チャレンジ 1

ねこのスプライトを^け消して、「^た食べ物」にある「Donut(ドーナツ)」と、^{どうぶつ}動物の
スプライトを3つ^{ついか}追加しよう。

チャレンジ 2

「Donut(ドーナツ)」のコスチュームを^{ふくせい}複製して、^{すこ}少しずつかじられていく
コスチュームを^{つく}作ろう。

P88



チャレンジ 3

^{やじるし}矢印キーを押すと「Donut(ドーナツ)」が^お矢印の^{ほうこう}方向に^{うご}動くようにしよう。

P80

チャレンジ 4

^{はた}旗をクリックすると、3匹の^{ひき}動物が^{どうぶつ}コスチュームを^か変えながら^{ある}歩き^{まわ}回るよう
にしよう。

P47

チャレンジ 5

^{どうぶつ}動物が「Donut(ドーナツ)」に^ふ触れたら、「Donut(ドーナツ)」のコスチュー
ムが^{つぎ}次のコスチュームに^か変わるようにしよう。

P63

^{どうぶつ}動物がドーナツに^ふ触れたときに^{なに}何か^{おく}メッセージを送るといいね。

<p>チャレンジ 6</p>	<p>「Donut(ドーナツ)」のコスチュームが一番目(いちばんめ)のコスチュームに戻(もど)ったらステージに「END」と表示(ひょうじ)し、すべてを止(と)めよう。</p>	<p>P99 P71</p>
<p>チャレンジ 7</p>	<p>旗(はた)をクリックすると、ステージの「END」を消(け)そう。</p>	
<p>チャレンジ 8</p>	<p>旗(はた)をクリックすると、「Donut(ドーナツ)」のコスチュームを一番目(いちばんめ)のコスチュームにしよう。</p>	
<p>チャレンジ 9</p>	<p>旗(はた)をクリックすると、3匹(ひき)の動物(どうぶつ)が「Donut(ドーナツ)」に向(む)かって歩(ある)きだすようにしよう。</p>	
<p>チャレンジ 10</p>	<p>3匹(ひき)の動物(どうぶつ)が「Donut(ドーナツ)」に触(ふ)れた時(とき)に、「効果(こうか)」にある「Chomp」を鳴(な)らそう。</p>	
<p>チャレンジ 11</p>	<p>3匹(ひき)の動物(どうぶつ)の動(うご)く速(はや)さを変(か)えてやってみよう。</p>	

スクリプト例

ドーナツを^{まも}守れ



Donut



Dog1

```
上向き矢印 ▼ キーが押されたとき
y座標を 10 ずつ変える

下向き矢印 ▼ キーが押されたとき
y座標を -10 ずつ変える

右向き矢印 ▼ キーが押されたとき
x座標を 10 ずつ変える

左向き矢印 ▼ キーが押されたとき
x座標を -10 ずつ変える

ドーナツに触れた ▼ を受け取ったとき
次のコスチュームにする
もし < コスチュームの 番号 ▼ = 1 > なら
  全部食べられた ▼ を送る

が押されたとき
コスチュームを donut ▼ にする
```

```
が押されたとき
回転方法を 左右のみ ▼ にする
Donut ▼ へ向ける
ずっと
  14 歩動かす
  もし端に着いたら、跳ね返る
  次のコスチュームにする
  もし Donut ▼ に触れた なら
    終わるまで Chomp ▼ の音を鳴らす
    ドーナツに触れた ▼ を送る
  0.2 秒待つ
```



Dog2

```
が押されたとき
回転方法を 左右のみ ▼ にする
Donut ▼ へ向ける
ずっと
  10 歩動かす
  もし端に着いたら、跳ね返る
  次のコスチュームにする
  もし Donut ▼ に触れた なら
    終わるまで Chomp ▼ の音を鳴らす
    ドーナツに触れた ▼ を送る
  0.2 秒待つ
```



```

    旗が押されたとき
    回転方法を 左右のみ にする
    Donut へ向ける
    ずっと
    12 歩動かす
    もし壁に着いたら、跳ね返る
    次のコスチュームにする
    もし Donut に触れた なら
    終わるまで Chomp の音を鳴らす
    ドーナツに触れた を送る
    0.2 秒待つ
  
```

```

    全部食べられた を受け取ったとき
    背景を Garden-rock2 にする
    すべてを止める
  
```

```

    旗が押されたとき
    背景を Garden-rock にする
  
```

ステージの背景の変更は、^{はいけい}ドーナツの^{へんこう}スプライトでやってもいいですね。
 その場合^{ばあい}スクリプトはこのようになるよ。



```

    ドーナツに触れた を受け取ったとき
    次のコスチュームにする
    もし コスチュームの 番号 = 1 なら
    背景を Garden-rock2 にする
    すべてを止める
  
```

```


    全部食べられた を受け取ったとき
    背景を Garden-rock2 にする
    すべてを止める
  
  旗が押されたとき
  背景を Garden-rock にする

```