

はじめよう

スクラッチ 3 でプログラミング

Vol. 3

チャレンジシート

ふりがな

チャレンジテーマ

ナイスピッチング

かんせい
完成イメージ

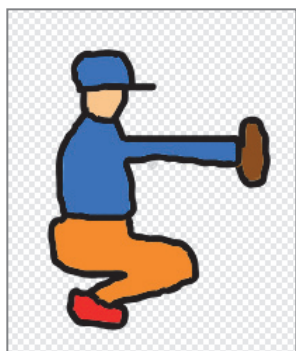


どうが かくにん
動画で確認



チャレンジ 1

ねこのスプライトを消して、ピッチャー、キャッチャー、ボール、^{かんせい}歓声のスプライトを追加しましょう。



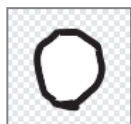
キャッチャー
コスチューム1



ピッチャー
コスチューム1



ピッチャー
コスチューム2



ボール
コスチューム1



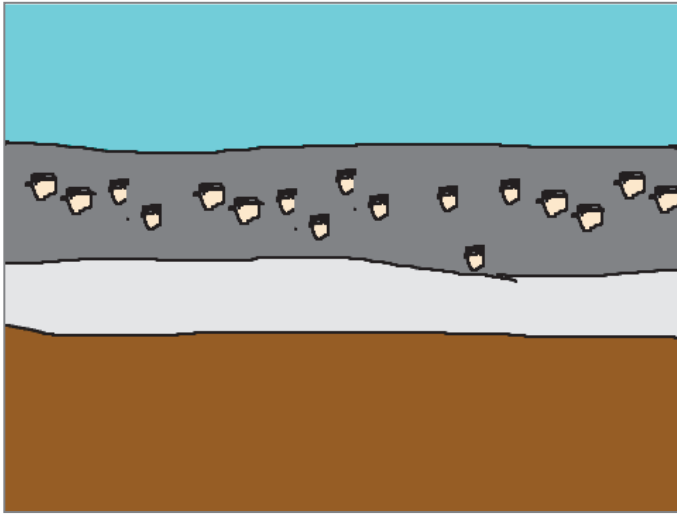
ボール
コスチューム2



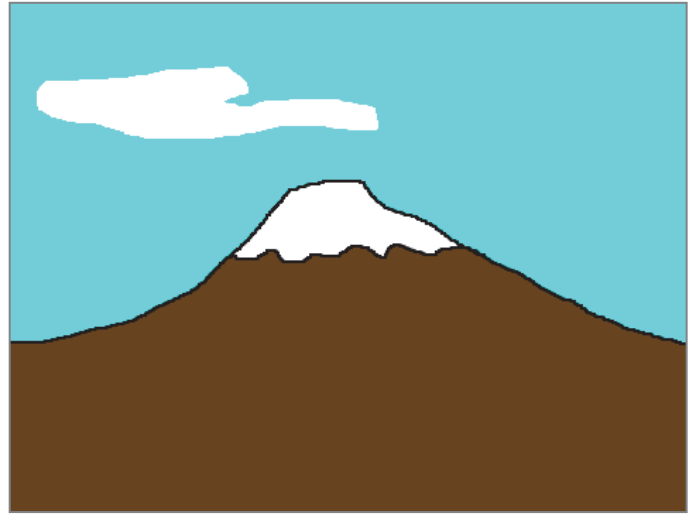
^{かんせい}歓声
コスチューム1

チャレンジ 2

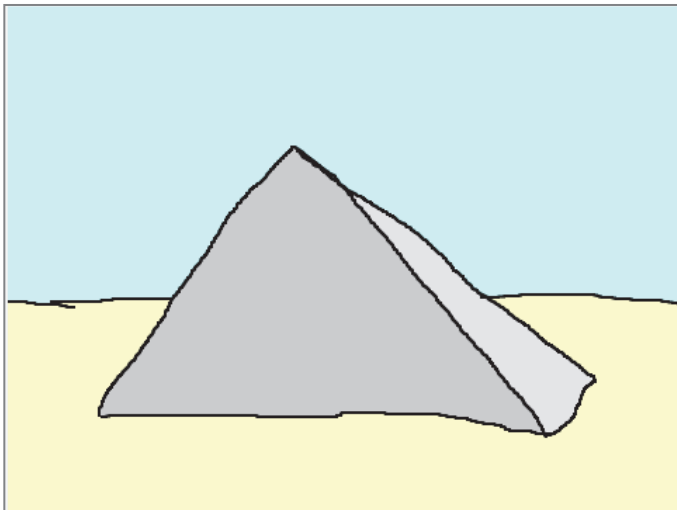
ビットマップでステージの背景を5枚作りましょう。



背景1



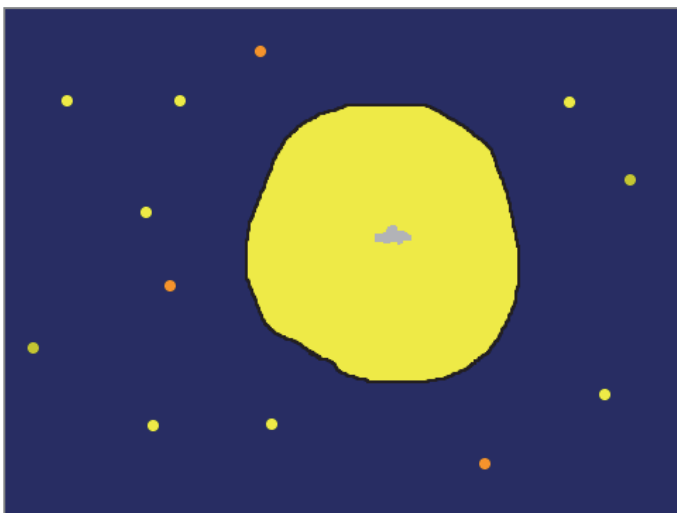
背景2



背景3



背景4



背景5

チャレンジ 3

旗はたをクリックすると、ピッチャーがボールなを投げるスクリプトを組み立てよう。

チャレンジ 4

投げたボールながいろんな背景はいけいをとおってキャッチャーに届くとどようなスクリプトを組み立てよう。

チャレンジ 5

キャッチャーがボールをつかむと「ストライク」と言いい、観客かんきゃくが「ウオオオー」と歓声かんせいをあげるスクリプトを組み立てよう。

チャレンジ 6

背景はいけいを追加ついかしてみよう。(好きな絵すき えを描かいてね。)



```

    旗が押されたとき
    コスチュームを コスチューム1 にする
    表示する
    1 秒待つ
    コスチュームを コスチューム2 にする
    えい と 1 秒言う
    
```



```

    旗が押されたとき
    表示する

    背景が 背景2 になったとき
    隠す

    ボールが戻ってきた を受け取ったとき
    表示する
    1 秒待つ
    ストライク と 2 秒言う
    
```



```

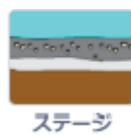
    旗が押されたとき
    隠す

    ボールが戻ってきた を受け取ったとき
    1 秒待つ
    表示する
    3 秒待つ
    隠す
    
```



```

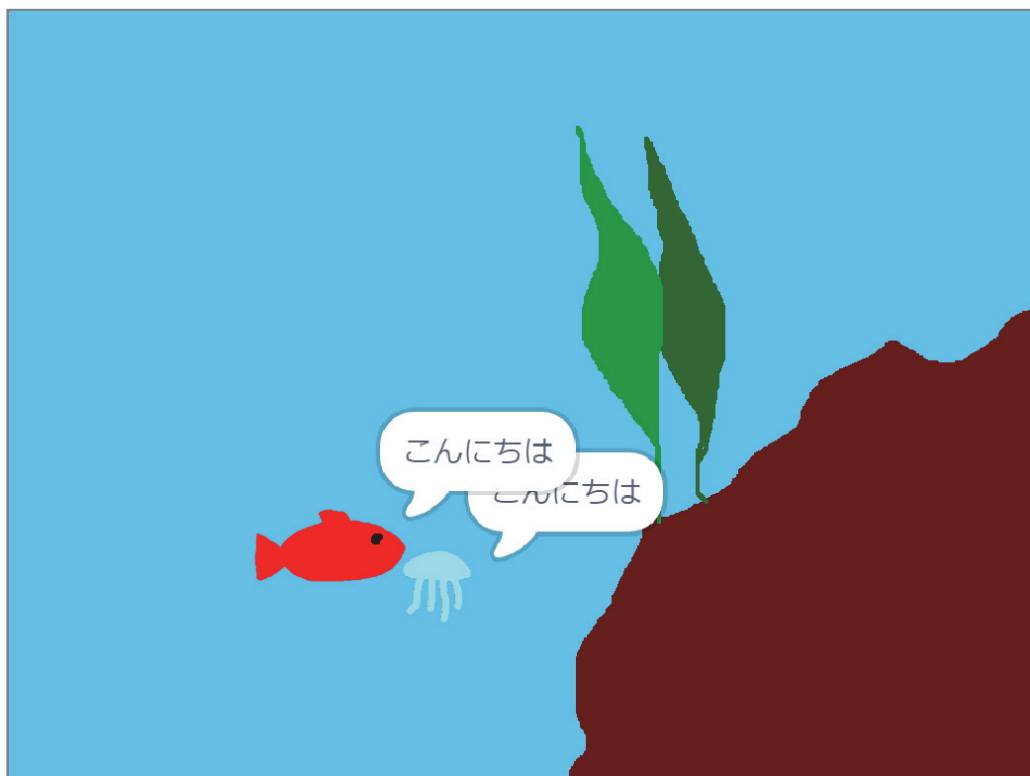
    旗が押されたとき
    x座標を 210 、y座標を -14 にする
    コスチュームを コスチューム1 にする
    1 秒待つ
    x座標を 95 、y座標を -43 にする
    コスチュームを コスチューム2 にする
    1 秒でx座標を -240 に、y座標を 0 に変える
    背景を 背景2 にする
    x座標を 240 、y座標を -47 にする
    2 秒でx座標を -240 に、y座標を 0 に変える
    背景を 背景3 にする
    x座標を 240 、y座標を -47 にする
    2 秒でx座標を -240 に、y座標を 0 に変える
    背景を 背景4 にする
    x座標を 240 、y座標を -47 にする
    2 秒でx座標を -240 に、y座標を 0 に変える
    背景を 背景5 にする
    x座標を 240 、y座標を -47 にする
    2 秒でx座標を -240 に、y座標を 0 に変える
    背景を 背景1 にする
    ボールが戻ってきた を送る
    コスチュームを コスチューム1 にする
    x座標を 240 、y座標を 0 にする
    1 秒でx座標を -130 に、y座標を -87 に変える
    
```



```

    旗が押されたとき
    背景を 背景1 にする
    
```

かんせい
完成イメージ

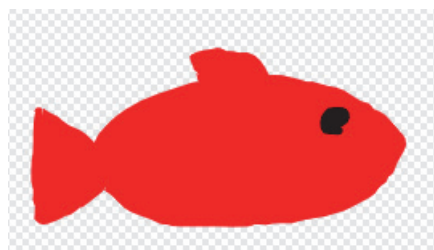


どうが かくにん
動画で確認



チャレンジ 1

ねこのスプライトを消して、さかなとクラゲのスプライトを追加しましよ
う。



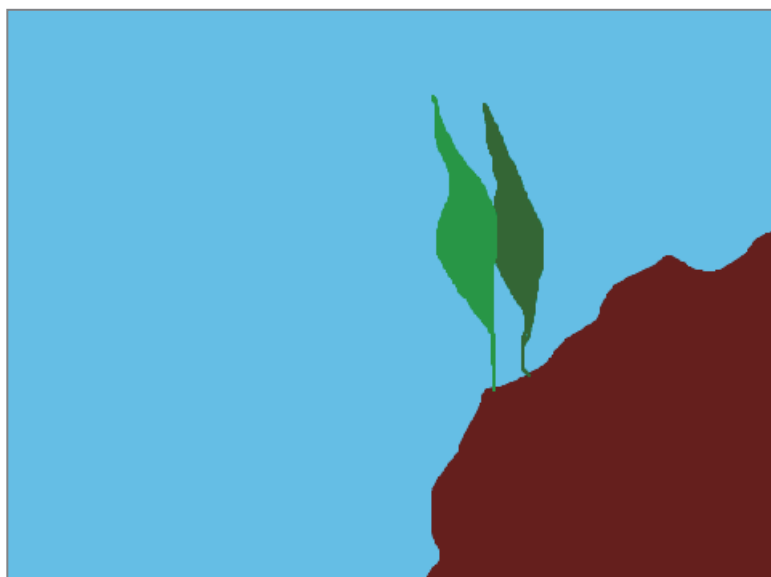
さかな
コスチューム1



クラゲ
コスチューム1

チャレンジ 2

ビットマップでステージの背景を作りましょう。



背景1

チャレンジ 3

旗をクリックすると、クラゲがいろんな方向に動き回るスクリプトを組み立てよう。

動く時間と座標を乱数を使って決めるといいね。

チャレンジ 4

旗をクリックすると、さかなが泳ぐスクリプトを組み立てよう。
(画面の端についたら跳ね返るようにしてね。)

チャレンジ 5

さかながクラゲに触れたら「クラゲにあった」というメッセージを送って、「こんにちは」と言おう。

チャレンジ 6

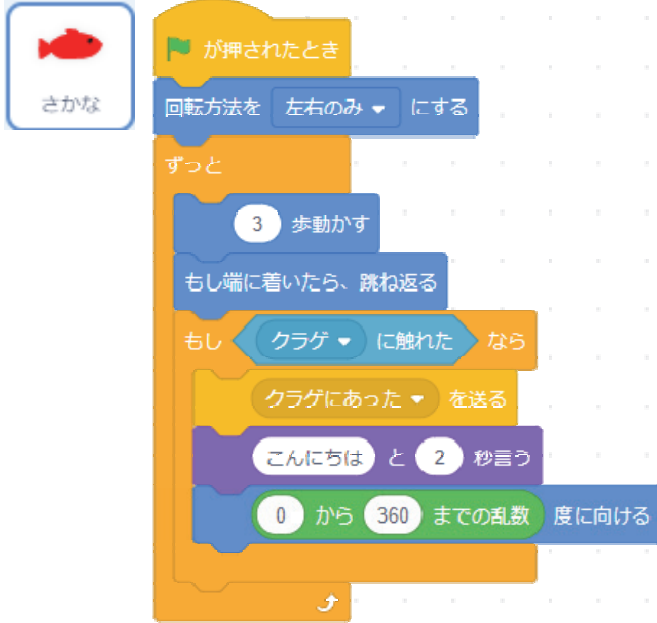
クラゲが「クラゲにあった」というメッセージを受け取ったら「こんにちは」と言おう。

チャレンジ 7

さかなが「こんにちは」と言ったあと、さかなの方向を0から360度の範囲の乱数に変更しよう。

スクリプト例

クラゲにあった



さかな

```
が押されたとき
  回転方法を 左右のみ にする
  ずっと
    3 歩動かす
    もし端に着いたら、跳ね返る
    もし クラゲ に触れた なら
      クラゲにあった を送る
      こんにちは と 2 秒言う
      0 から 360 までの乱数 度に向ける
```



クラゲ

```
が押されたとき
  ずっと
    5 から 10 までの乱数 秒でx座標を -200 から 200 までの乱数 に、y座標を -150 から 150 までの乱数 に変える

クラゲにあった を受け取ったとき
  こんにちは と 2 秒言う
```