

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

完成イメージ

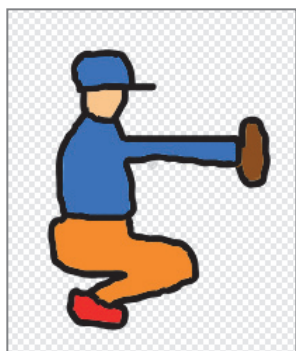


動画で確認



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、歓声のスプライトを追加しましょう。



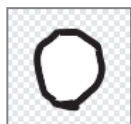
キャッチャー  
コスチューム1



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



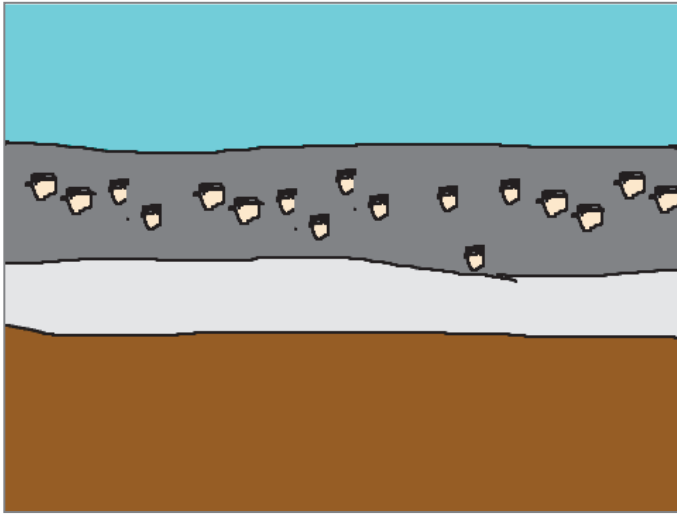
ボール  
コスチューム2



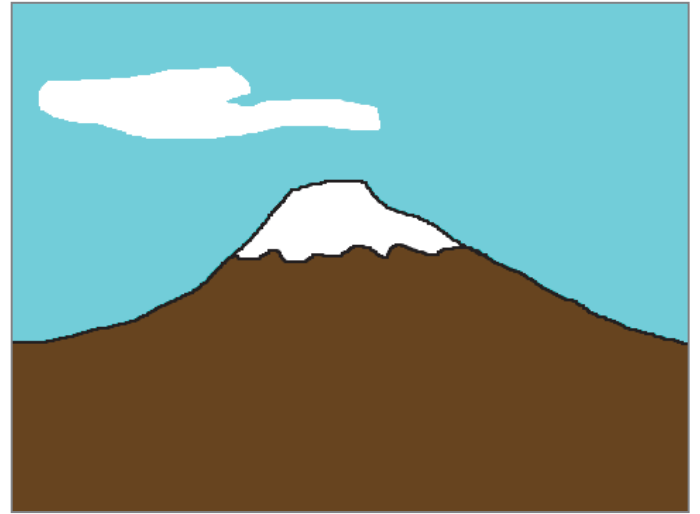
歓声  
コスチューム1

## チャレンジ 2

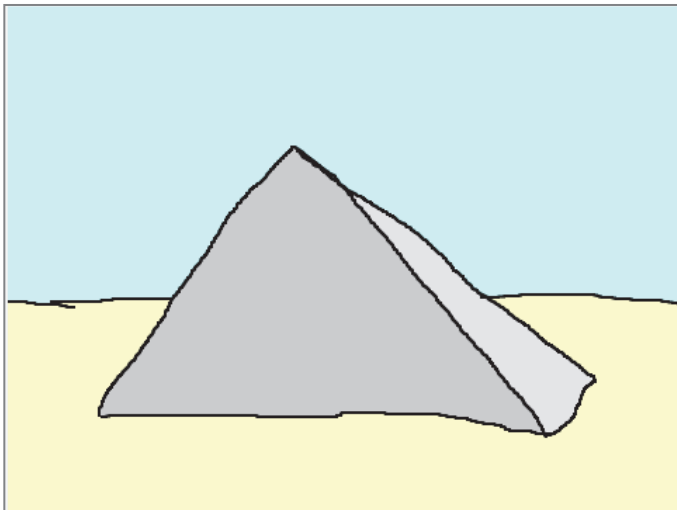
ビットマップでステージの背景を5枚作りましょう。



背景 1



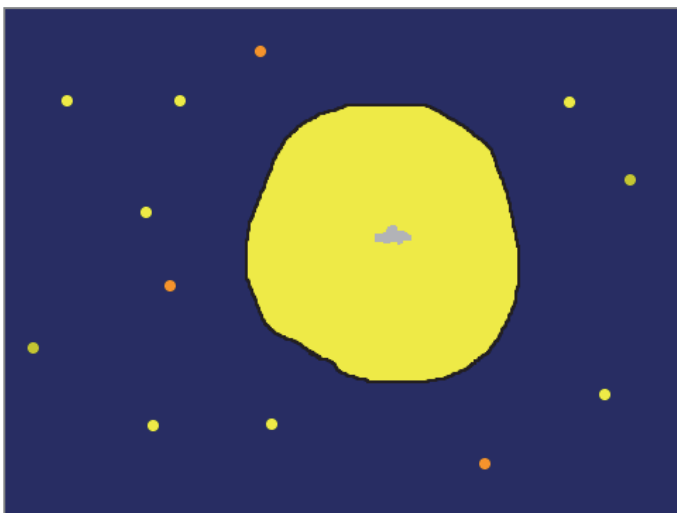
背景 2



背景 3



背景 4



背景 5

### チャレンジ 3

旗をクリックすると、ピッチャーがボールを投げるスクリプトを組み立てよう。

### チャレンジ 4

投げたボールがいろんな背景を通過してキャッチャーに届く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、観客が「ウオオオー」と歓声を上げるスクリプトを組み立てよう。

### チャレンジ 6

背景を追加してみよう。(好きな絵を描いてね。)

# スクリプト例

# ナイスピッチング



```
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
```



```
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
```

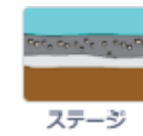


```
が押されたとき
  隠す

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
```

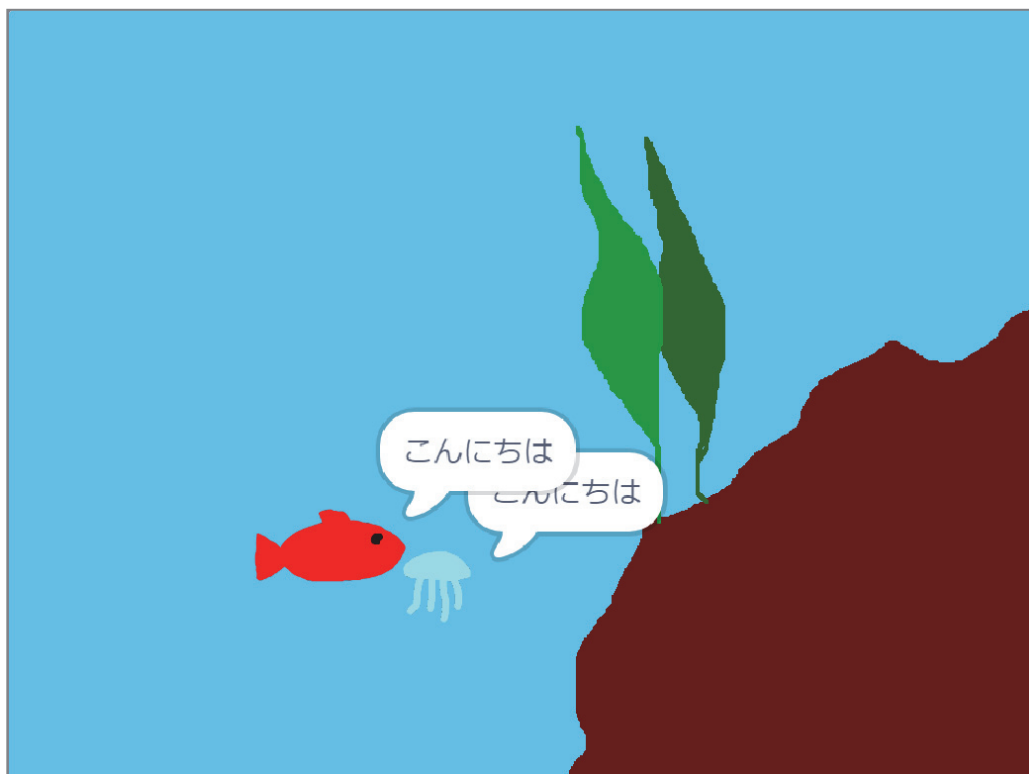


```
が押されたとき
  x座標を 210 、y座標を -14 にする
  コスチュームを コスチューム1 にする
  1 秒待つ
  x座標を 95 、y座標を -43 にする
  コスチュームを コスチューム2 にする
  1 秒でx座標を -240 に、y座標を 0 に変える
  背景を 背景2 にする
  x座標を 240 、y座標を -47 にする
  2 秒でx座標を -240 に、y座標を 0 に変える
  背景を 背景3 にする
  x座標を 240 、y座標を -47 にする
  2 秒でx座標を -240 に、y座標を 0 に変える
  背景を 背景4 にする
  x座標を 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
```



```
が押されたとき
  背景を 背景1 にする
```

完成イメージ

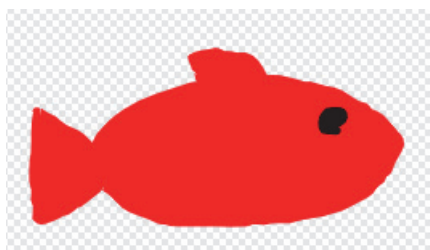


動画で確認



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。



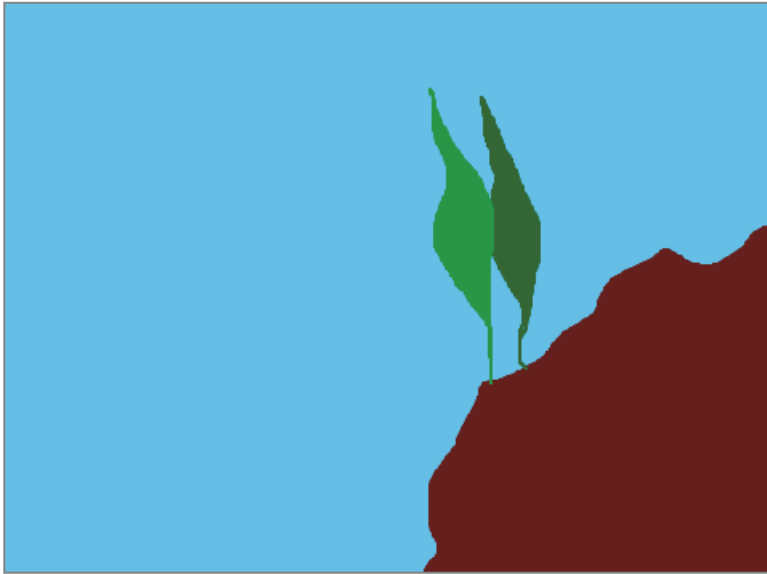
さかな  
コスチューム1



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



```
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
```



```
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
```