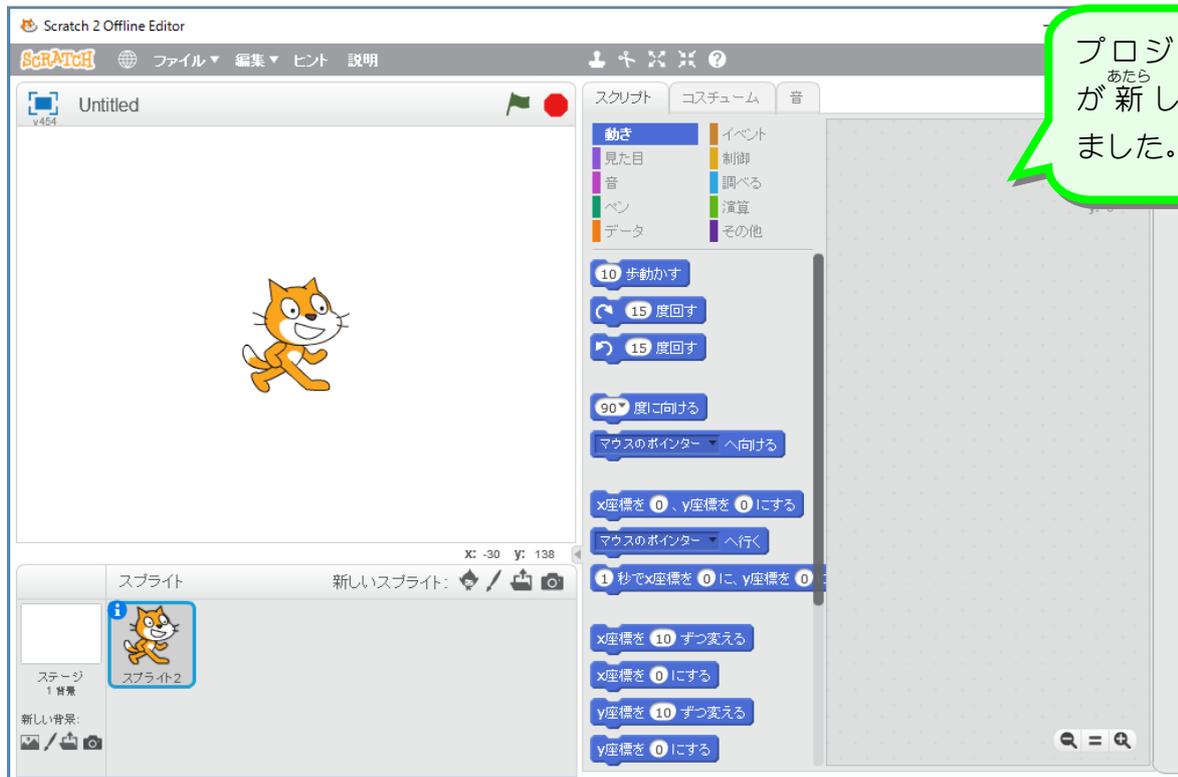


# 第2章 <sup>ある</sup>ねこを歩かせましょう

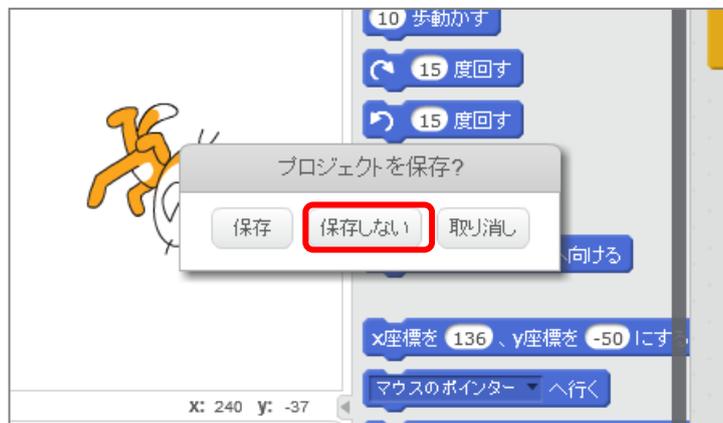
## STEP 1. <sup>あたら</sup>プロジェクトを新しくしましょう

### 1. <sup>あたら</sup>新しくプロジェクトを<sup>ひら</sup>開きましょう





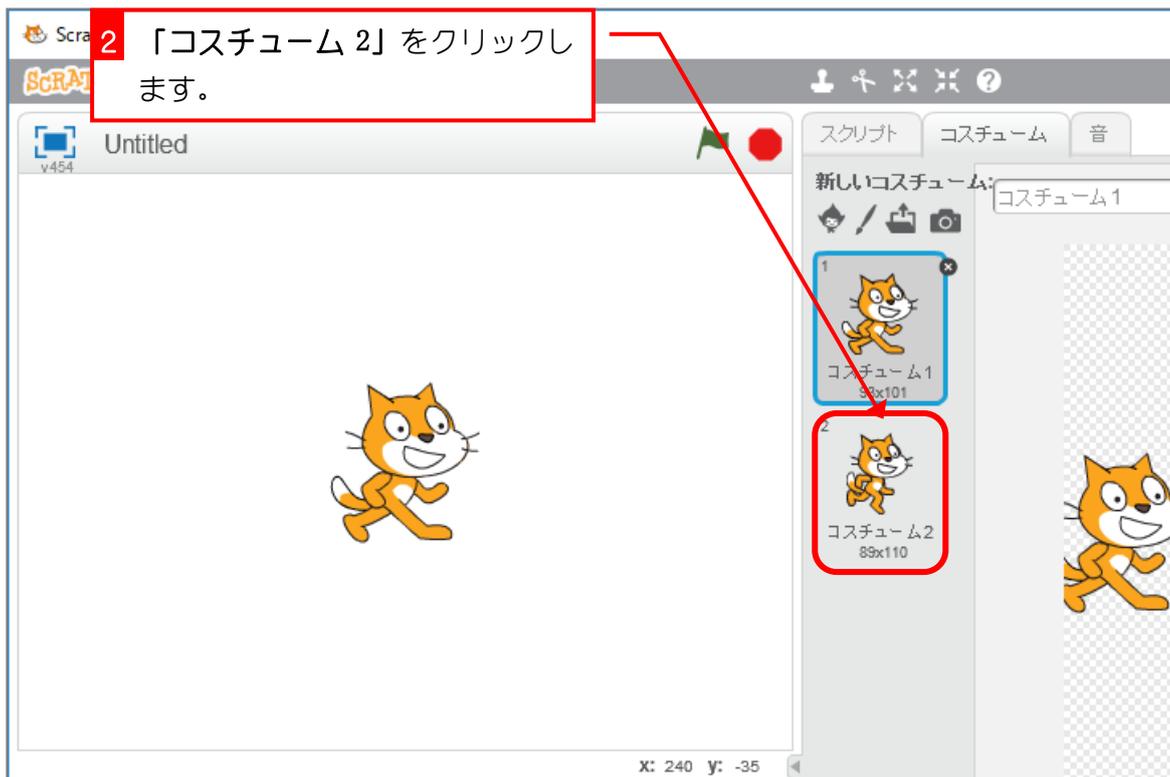
このような画面が出てきたら「保存しない」をクリックしましょう。  
ただし、保存したいときは「保存」をクリックしてくださいね。



## STEP 2. <sup>か</sup>ねこのコスチュームを変えましょう

<sup>がめんじょう</sup>画面上のねこには2つのコスチューム（ポーズ）があります。  
このコスチュームを<sup>か</sup>変えてみましょう。

### 1. <sup>へんこう</sup>ねこのコスチュームを変更しましょう

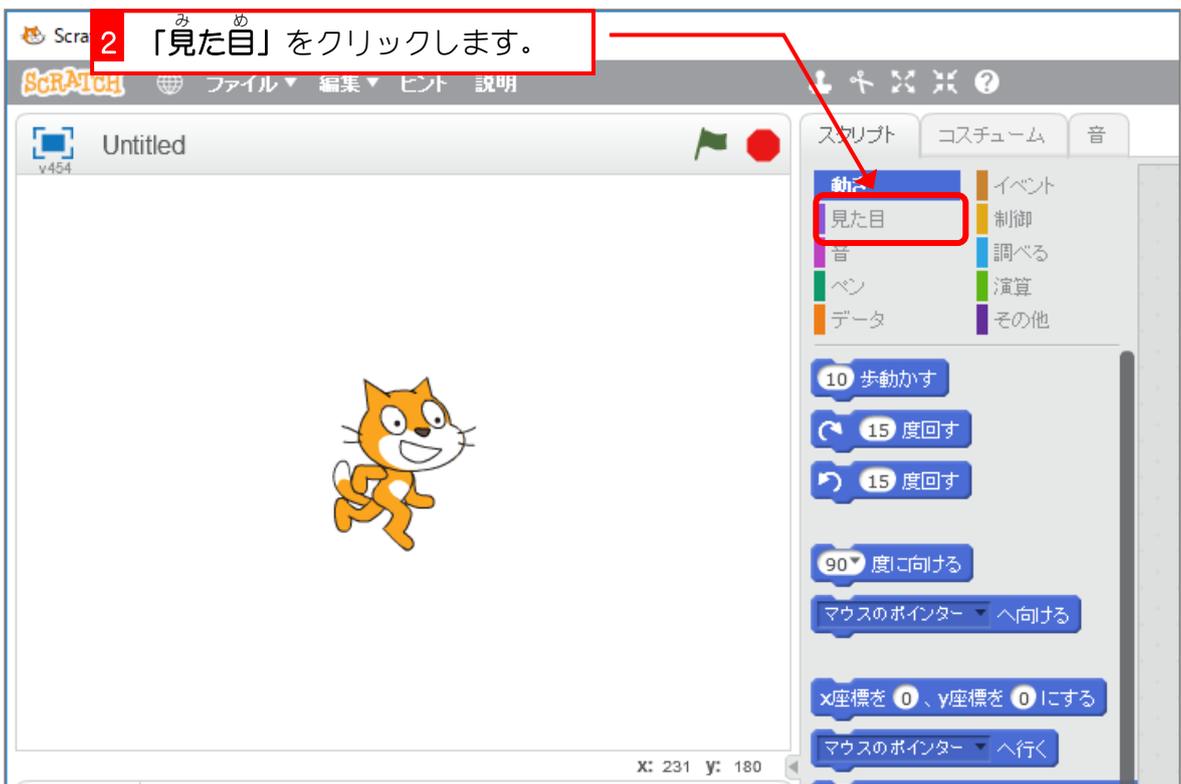
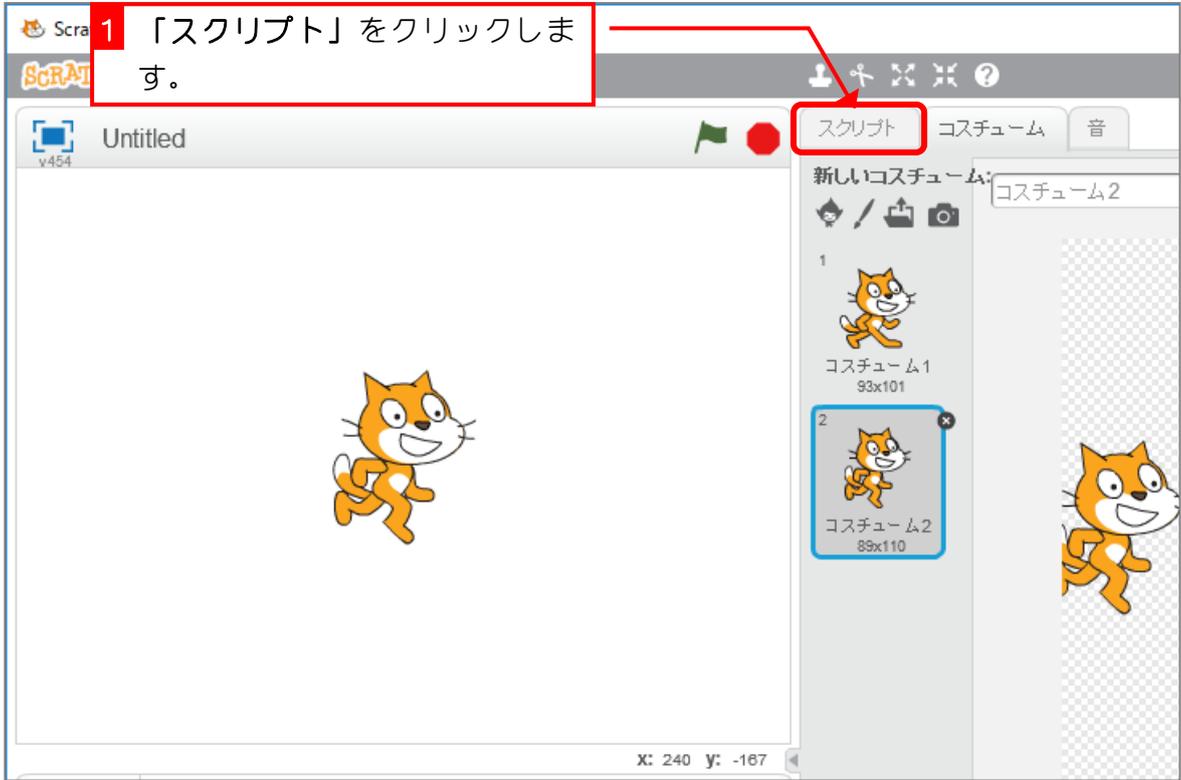




ねこには2つのコスチュームがあります。  
コスチュームを変えることで、ねこが動いているように見せることができますよ。

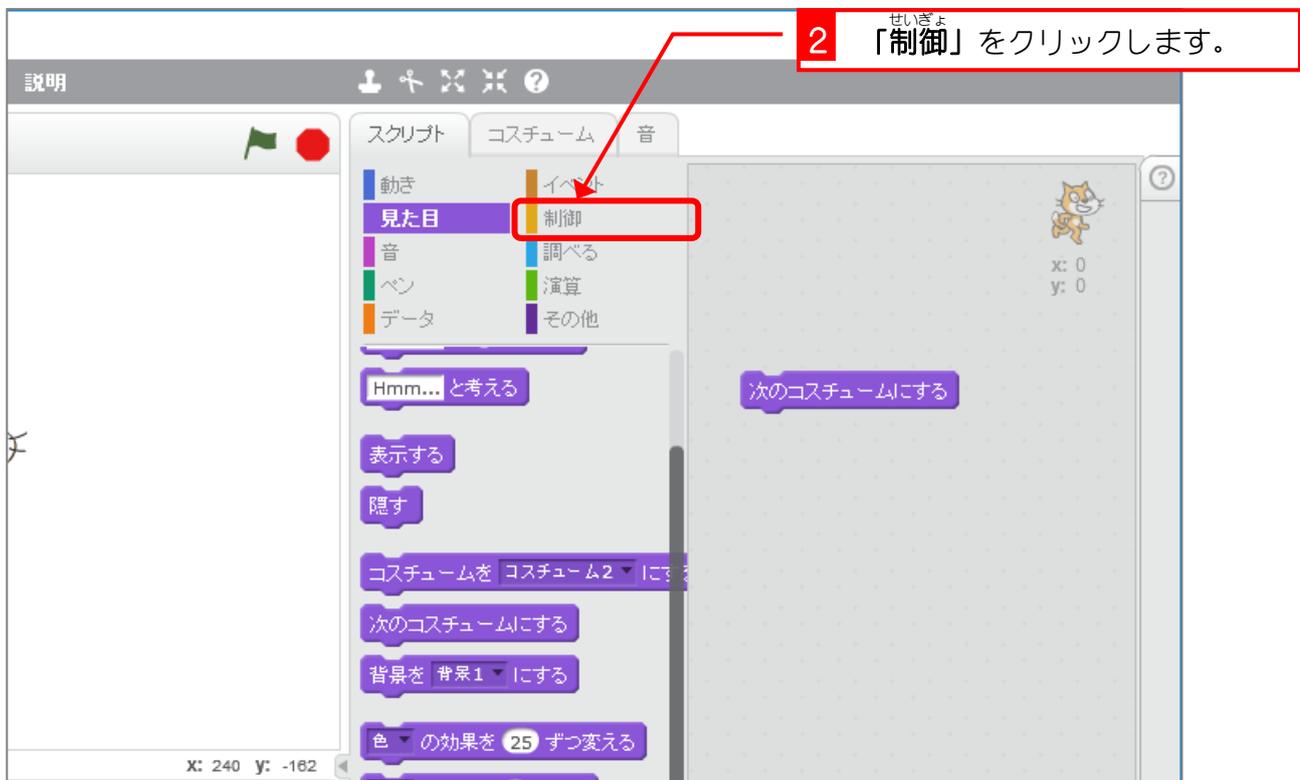
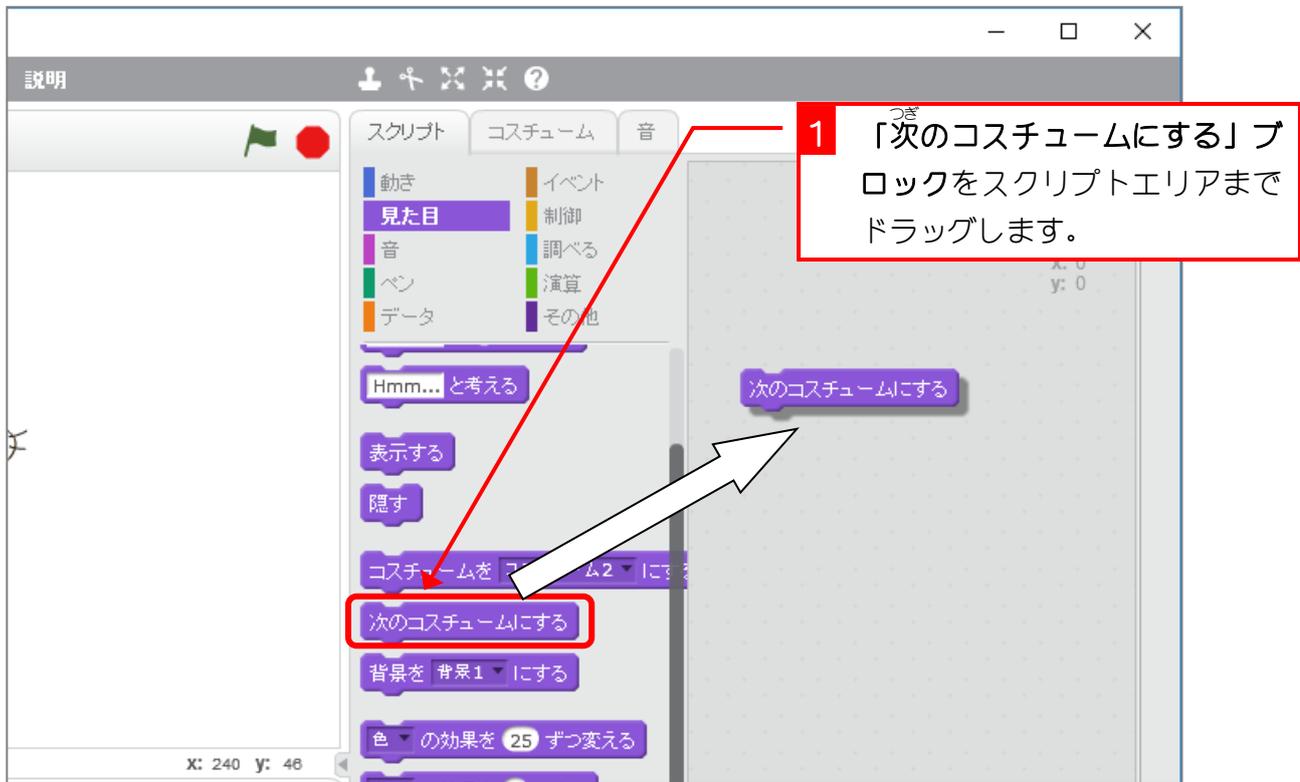
# STEP 3. スクリプトでねこを歩かせましょう ある

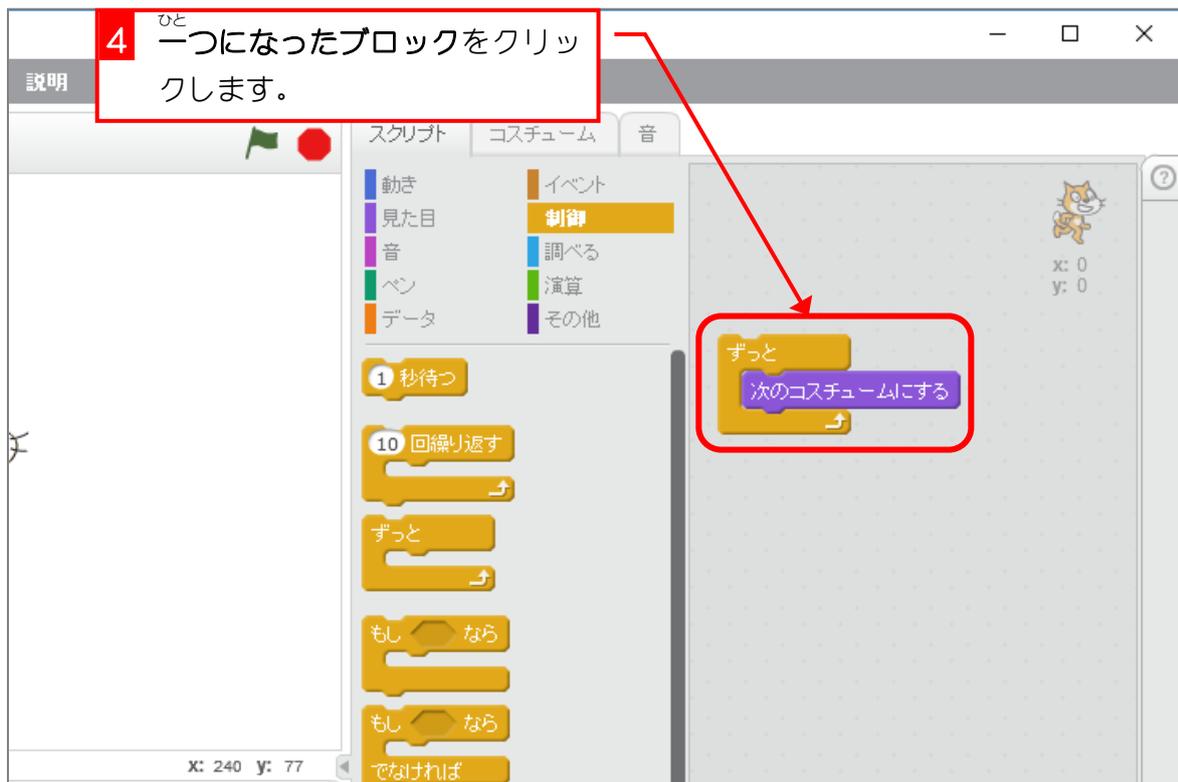
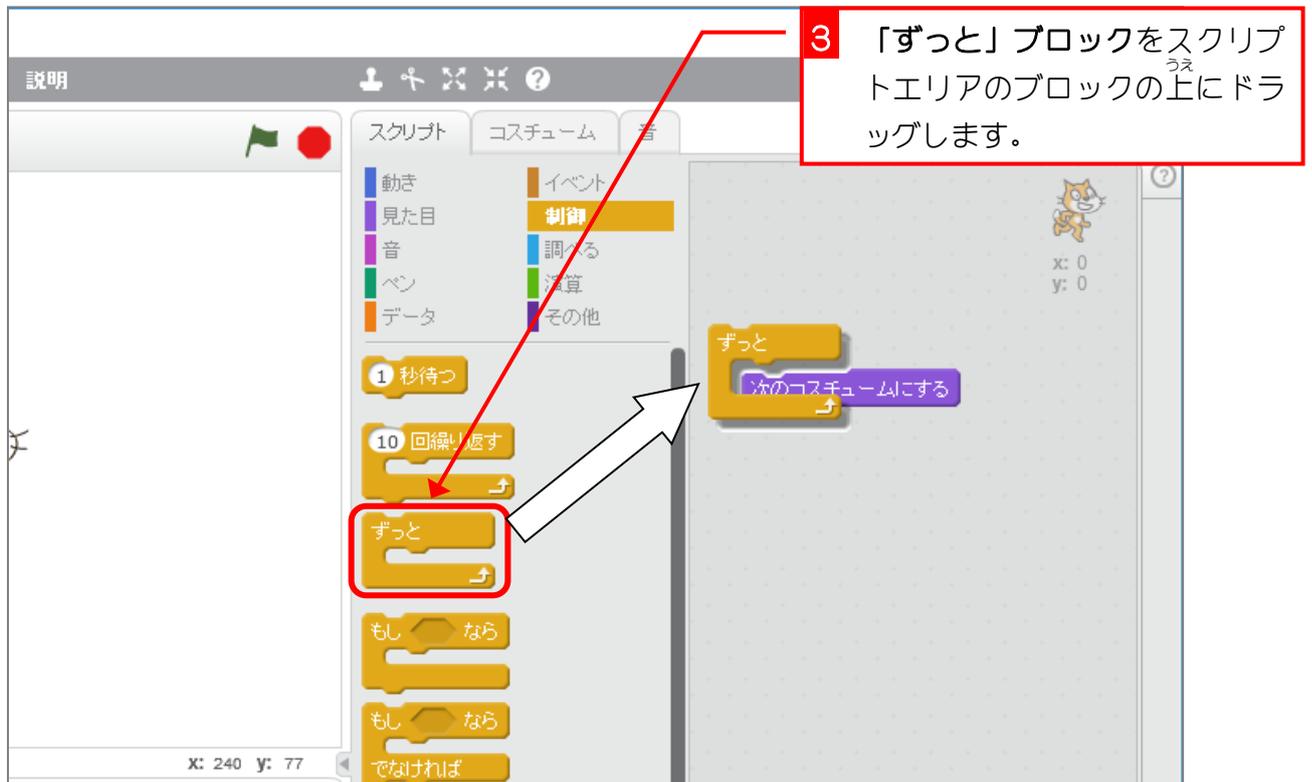
## 1. ブロックでコスチュームをへんこう変更してみましょう





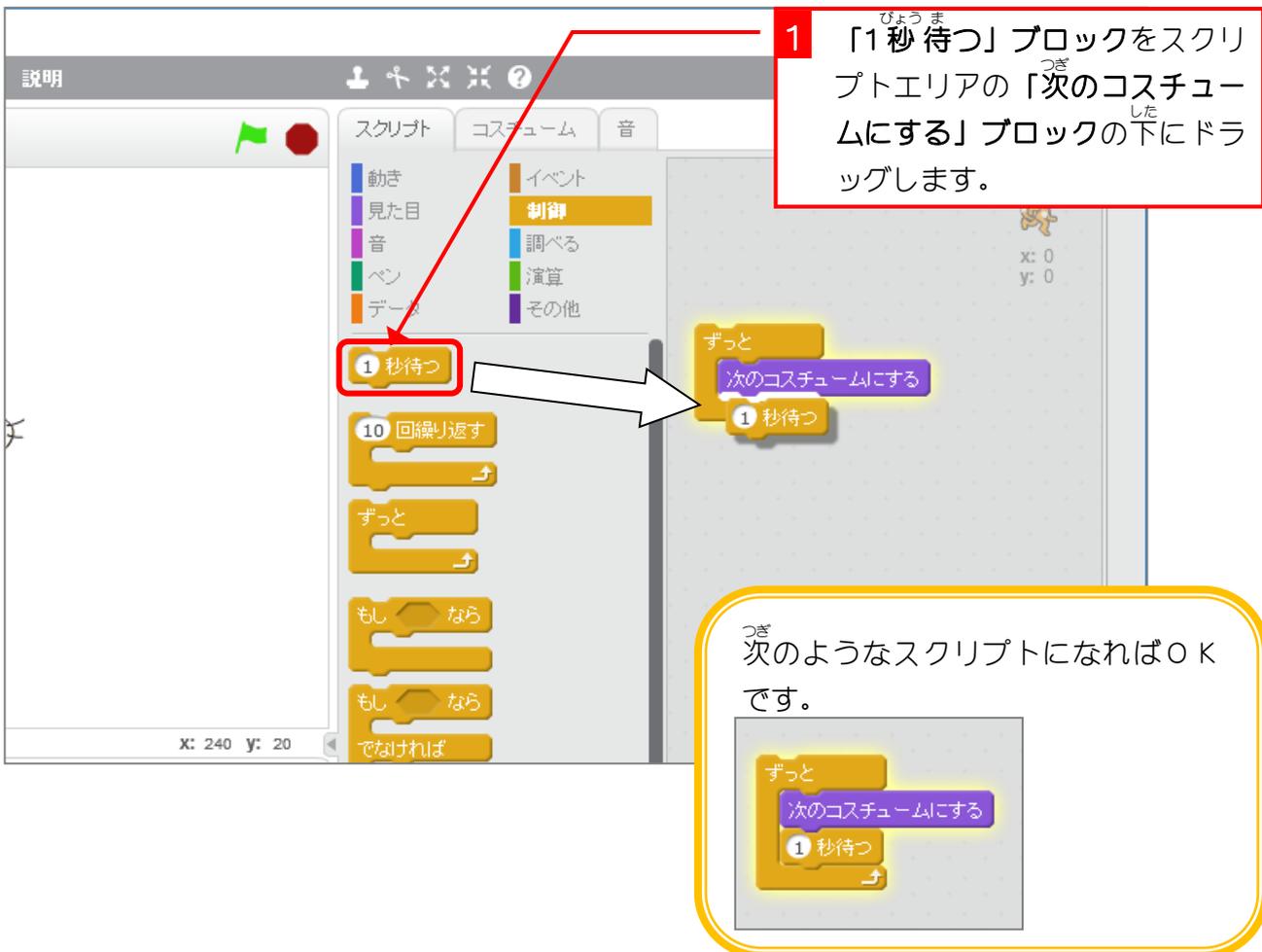
## 2. コスチュームが<sup>か</sup>変わるスクリプトを<sup>つく</sup>りましょう







### 3. コスチュームを変えた後に少し動きを止めましょう





Scratch 2 Offline Editor

ねこの動きがゆっくりになりました。

動き  
見た目  
音  
ペン  
データ

イベント  
制御  
調べる  
演算  
その他

1 秒待つ

10 回繰り返す

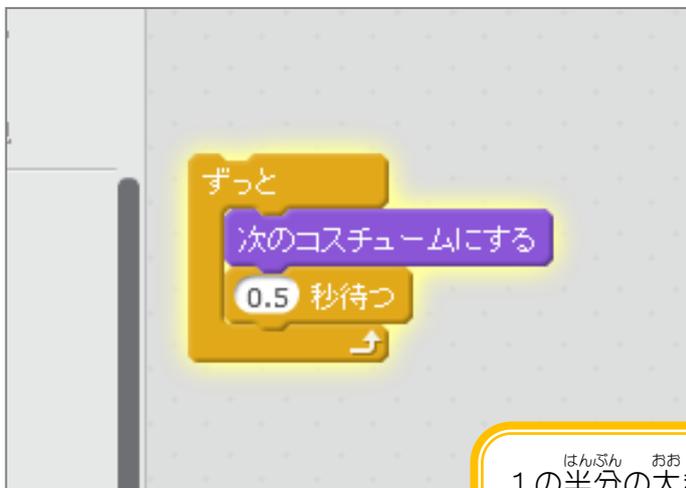
ずっと

もし なら

動きをゆっくりにしたいときは「1秒待つ」ブロックを使うといいですね。

## やってみよう

- スクリプトの待ち時間を1秒から半分の0.5秒に変更しましょう。



1の半分の大きさを0.5（わいてんご）と表します。このように1より小さい数字を（てん）を使って表したのを少数っていうんだよ。