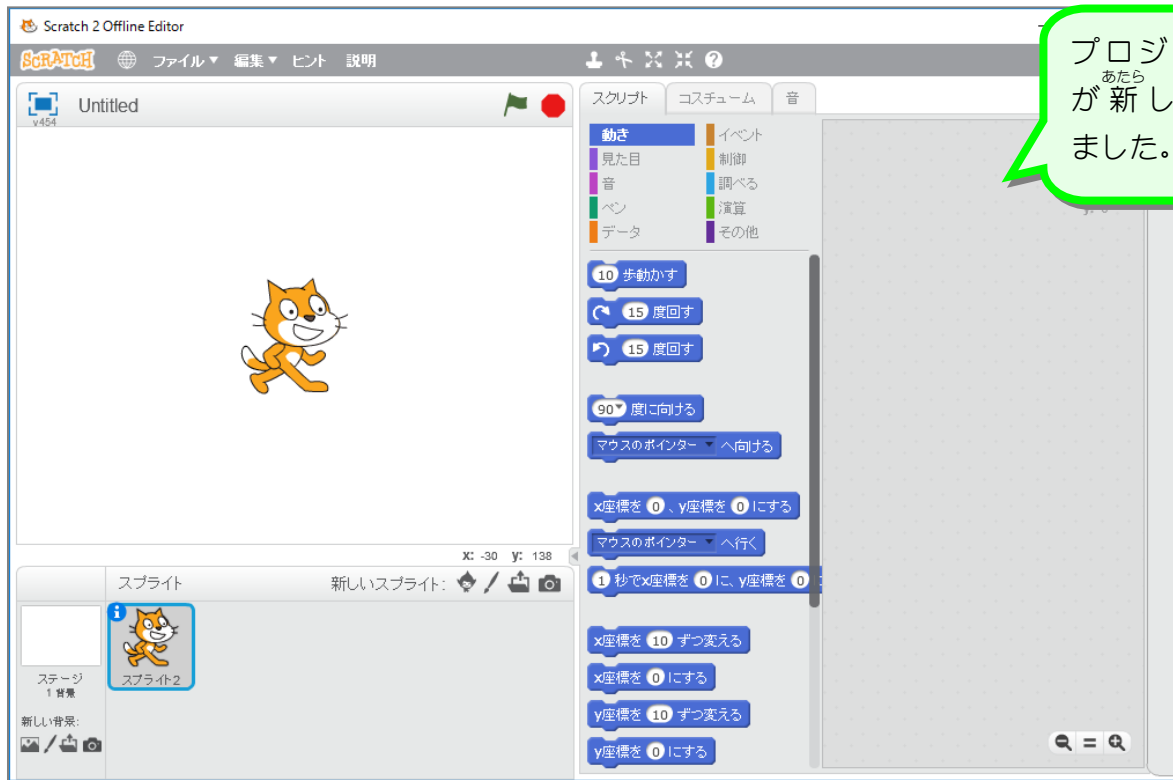


■第2章■ ある ねこを歩かせましょう

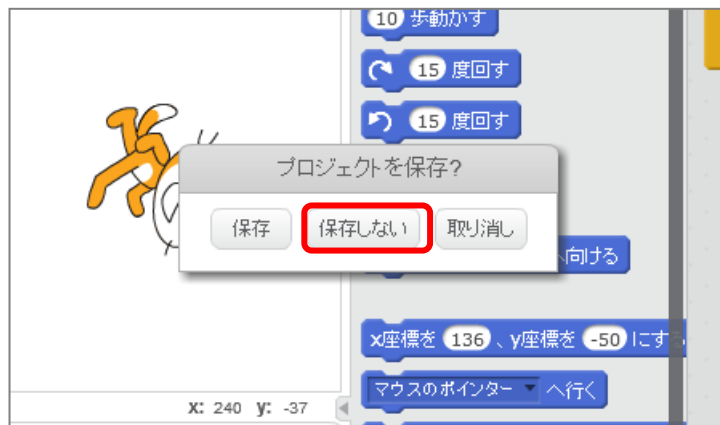
STEP 1. あたら プロジェクトを新しくしましょう

1. あたら ひら 新しくプロジェクトを開きましょう





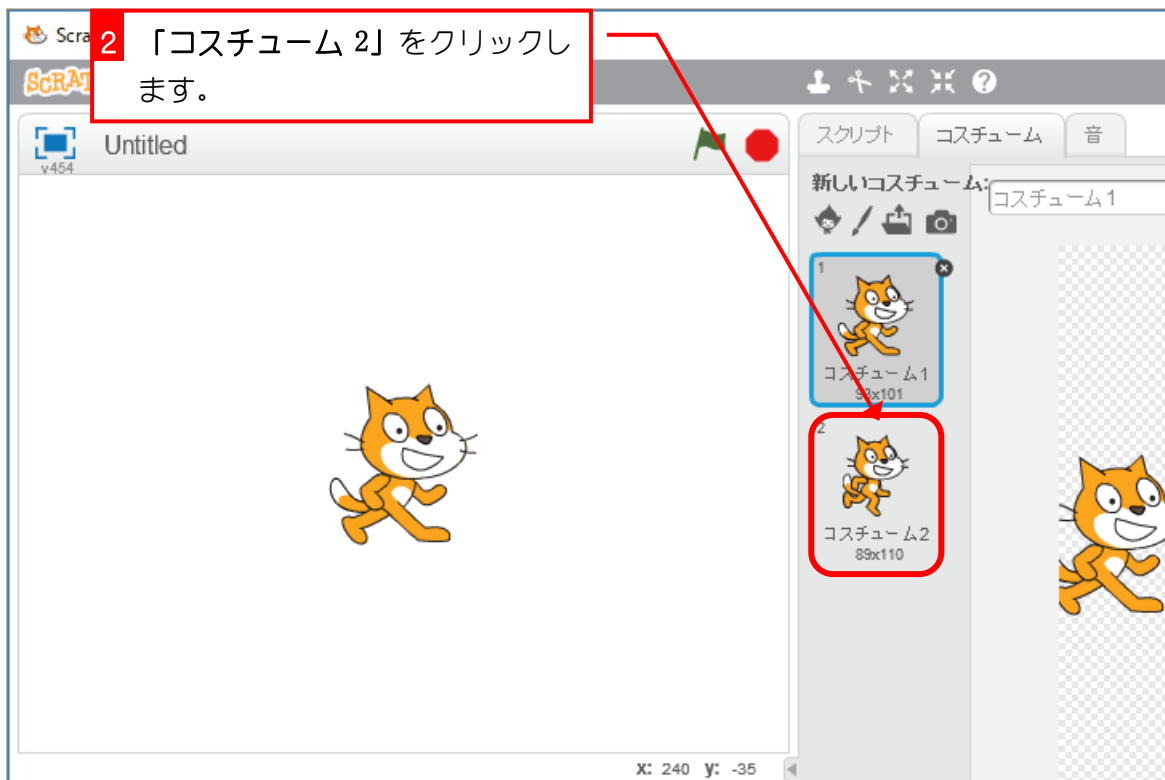
このような画面が出てきたら「保存しない」をクリックしましょう。
ただし、保存したいときは「保存」をクリックしてくださいね。



STEP 2. ^かねこのコスチュームを変えましょう

^{がめんじょう}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^か変えてみましょう。

1. ^{へんこう}ねこのコスチュームを変更しましょう

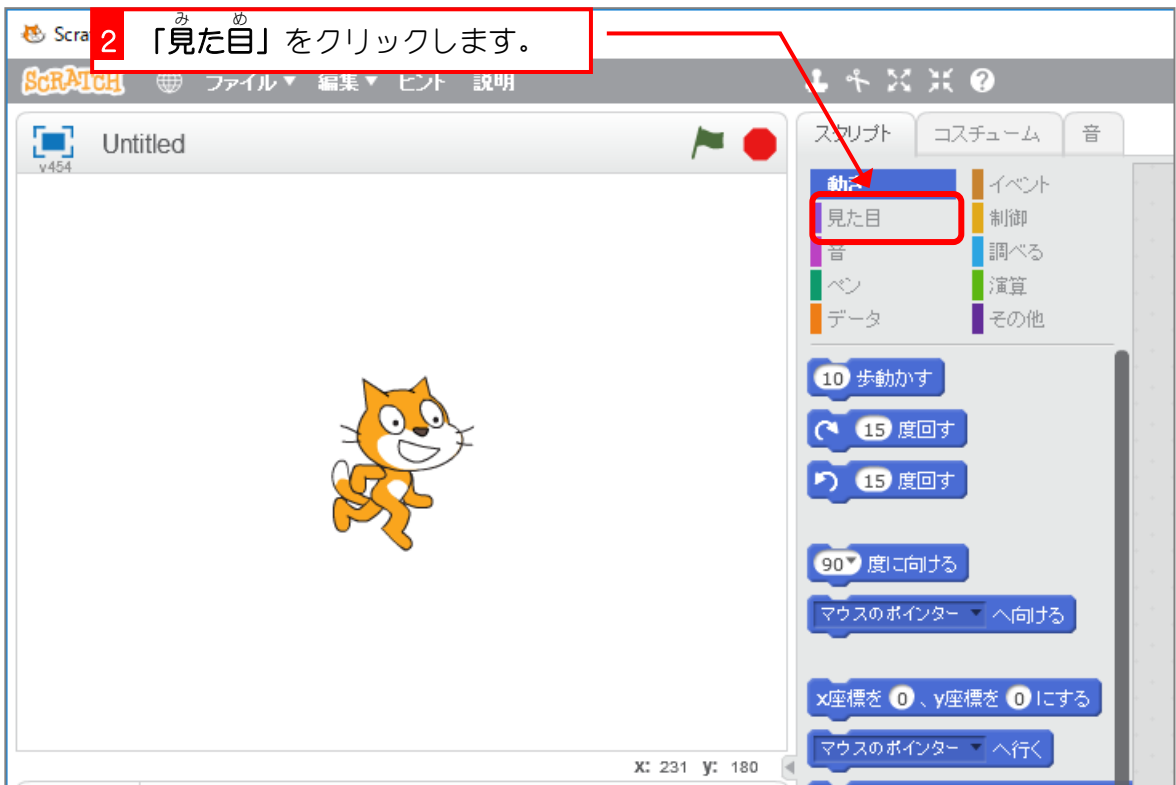
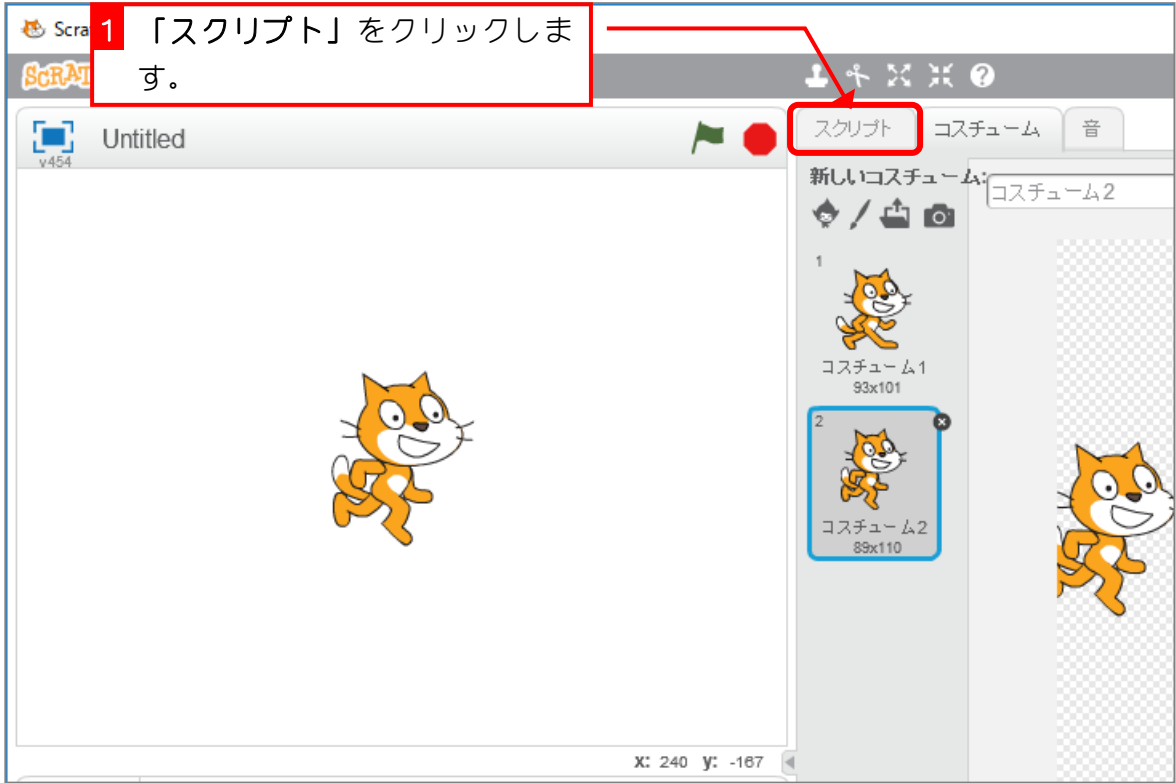


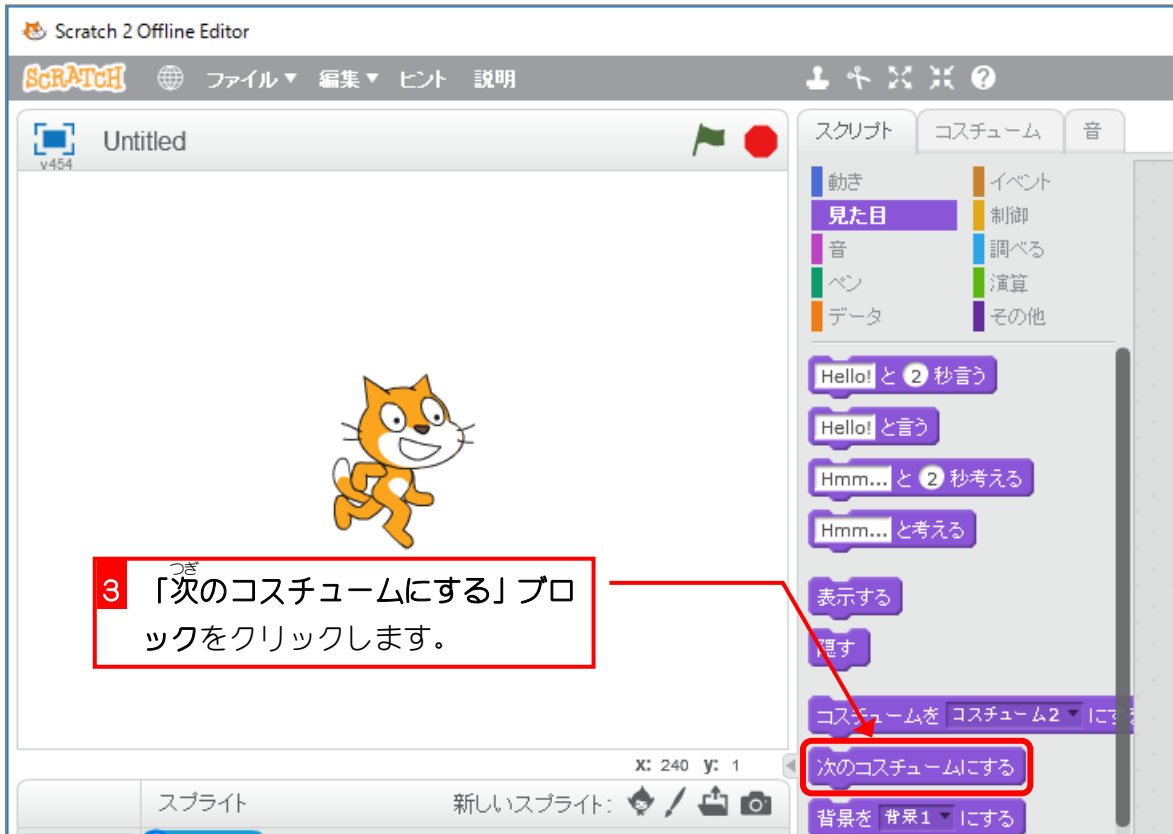


ねこには2つのコスチュームがあります。
コスチュームを変えることで、ねこが動いているように見せることができますよ。

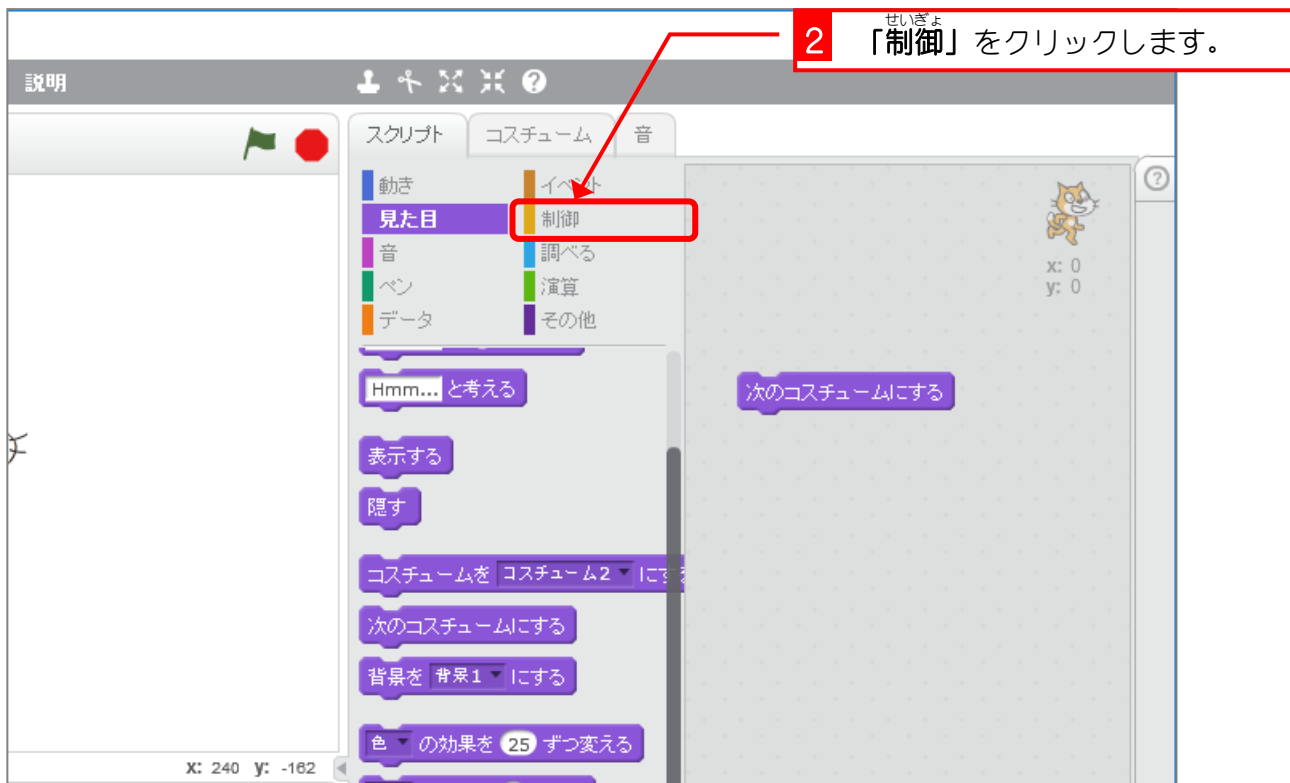
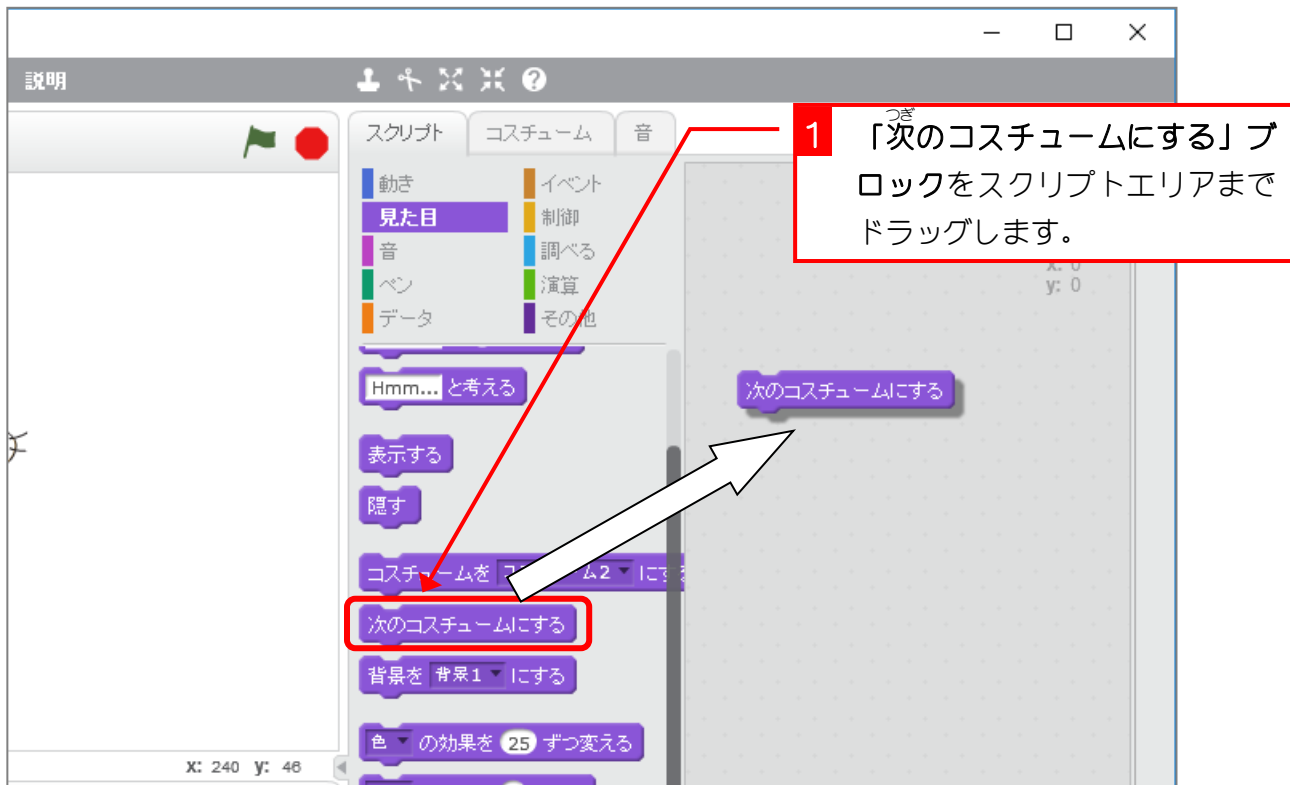
STEP 3. スクリプトでねこを歩かせましょう ある

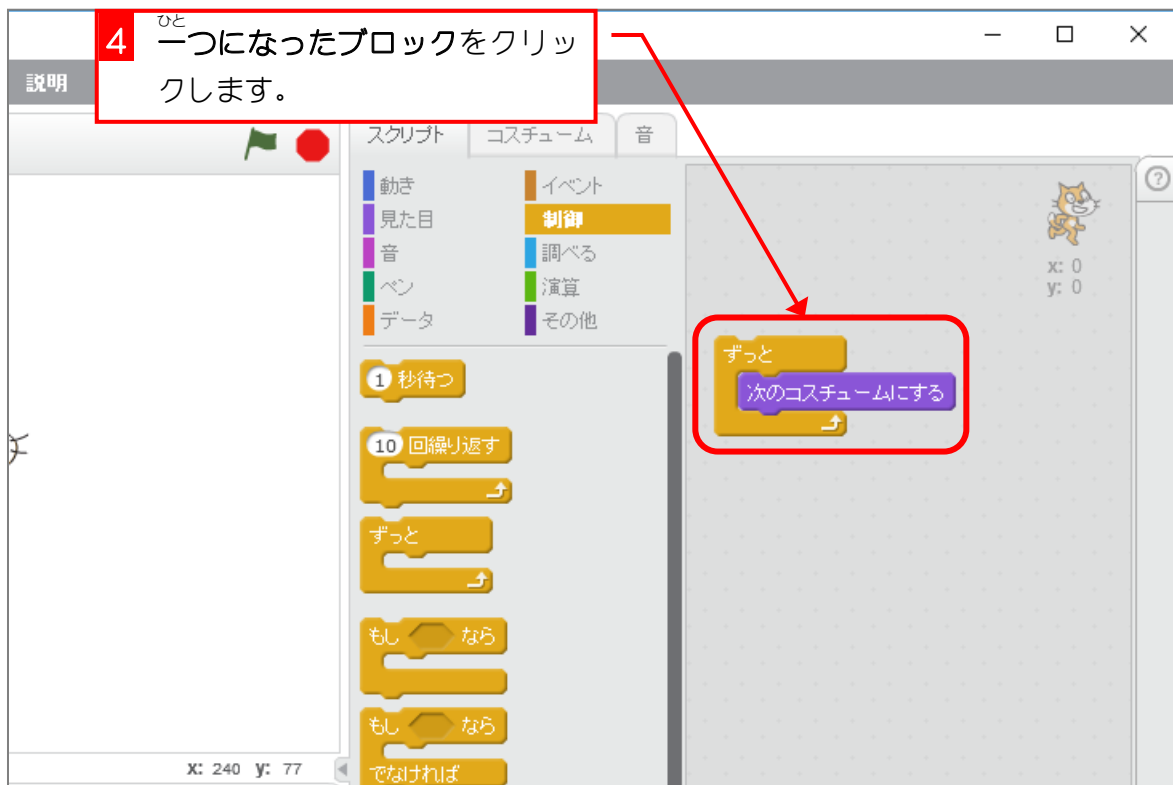
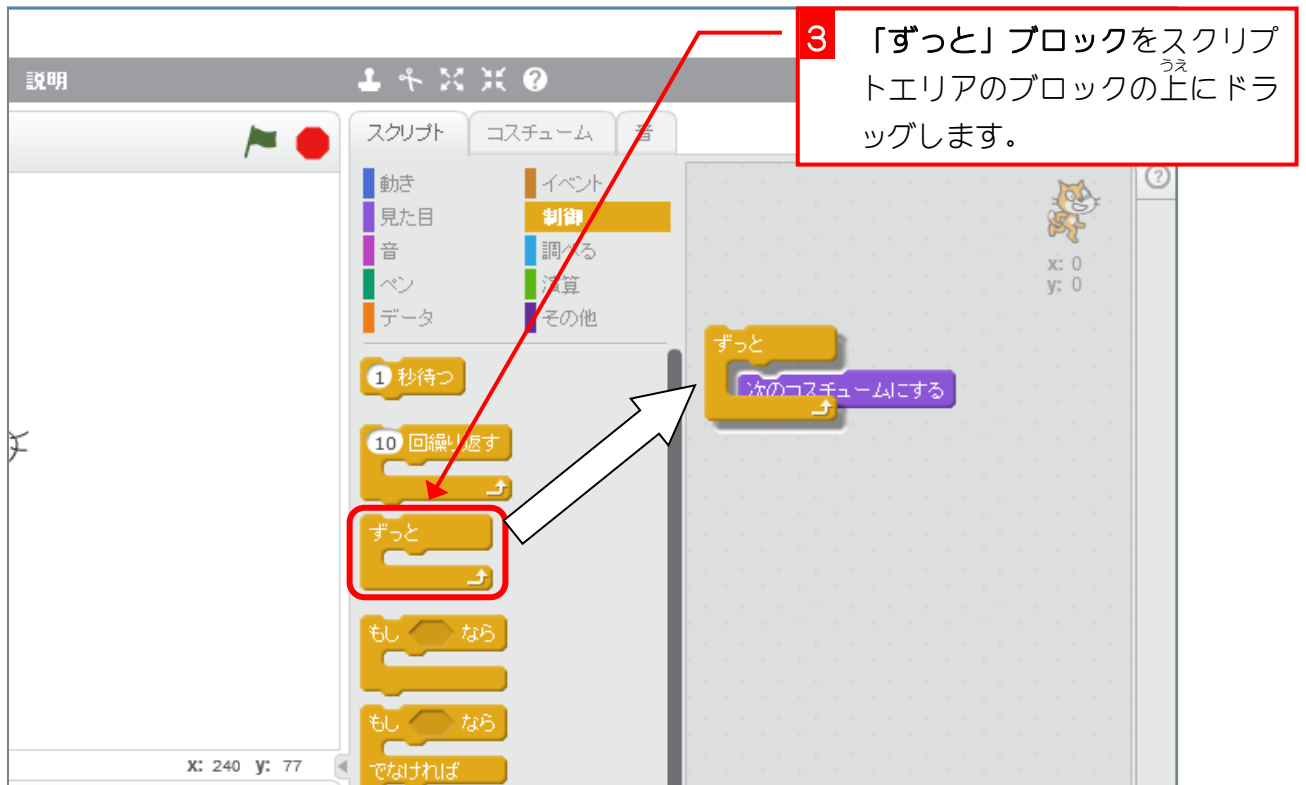
1. ブロックでコスチュームを変更してみよう へんこう





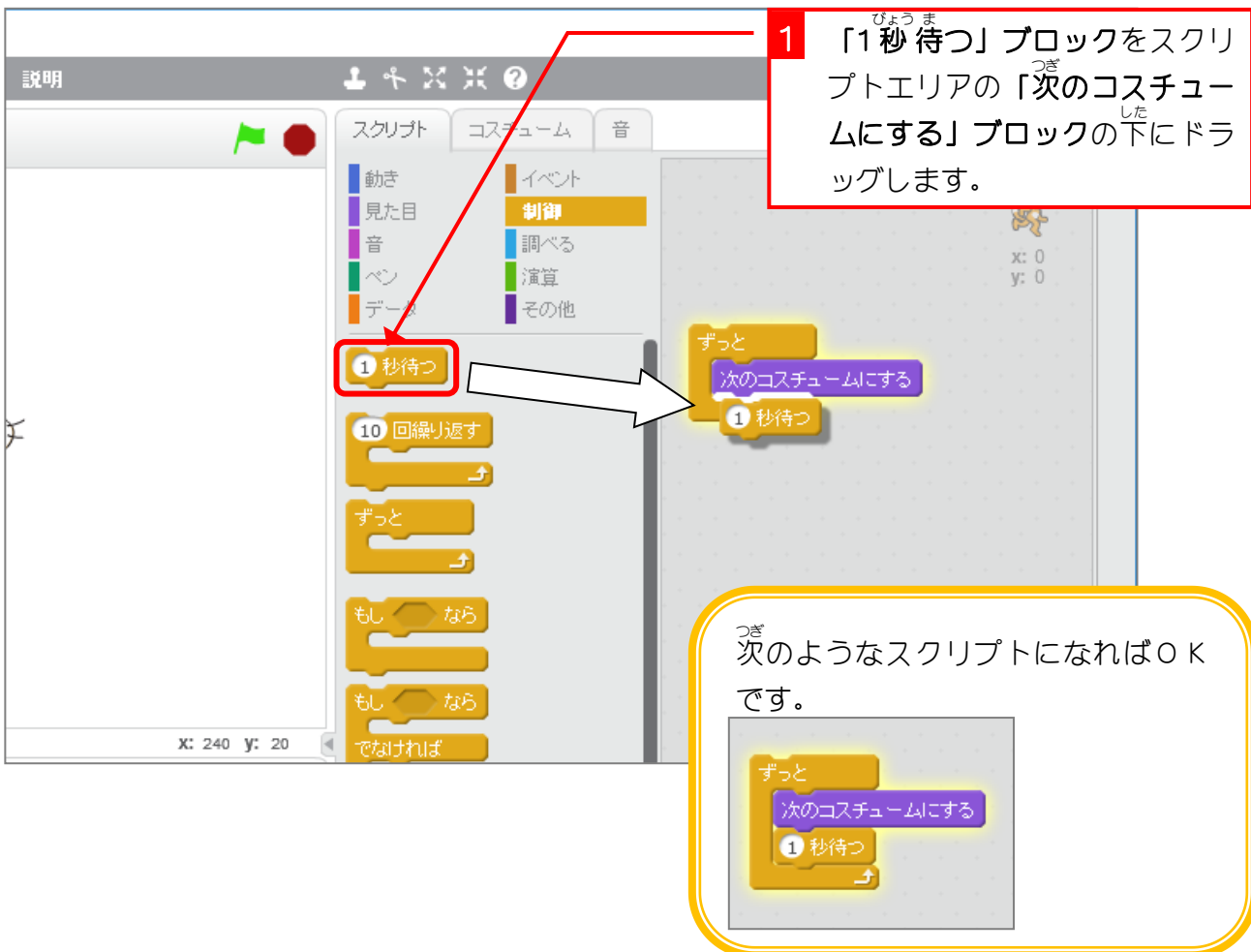
2. コスチュームが^か変わるスクリプトを^{つく}りましょう







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

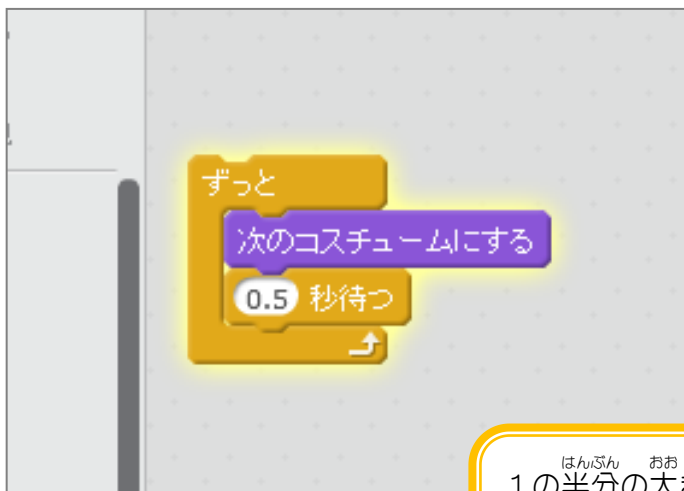
ずっと

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。