

# STEP 3. ネズミがリンゴをかじる

## 1. リンゴのを<sup>ついか</sup>追加しましょう

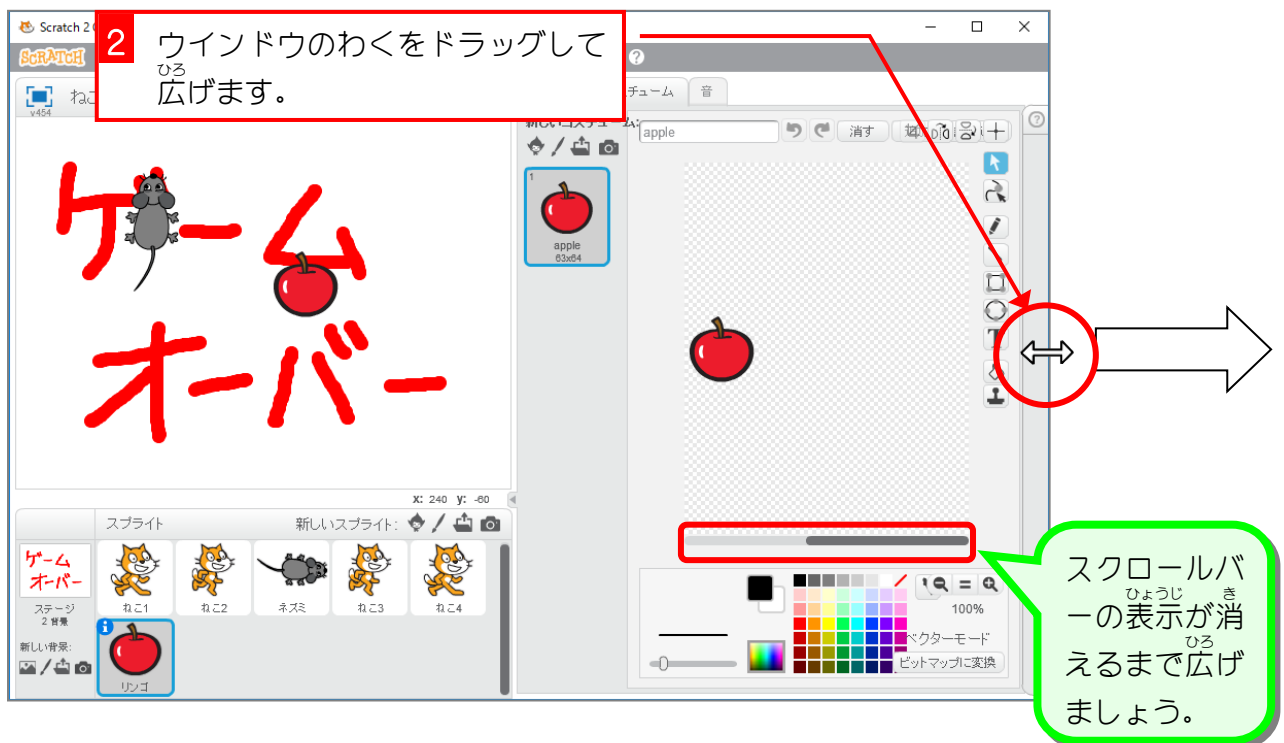


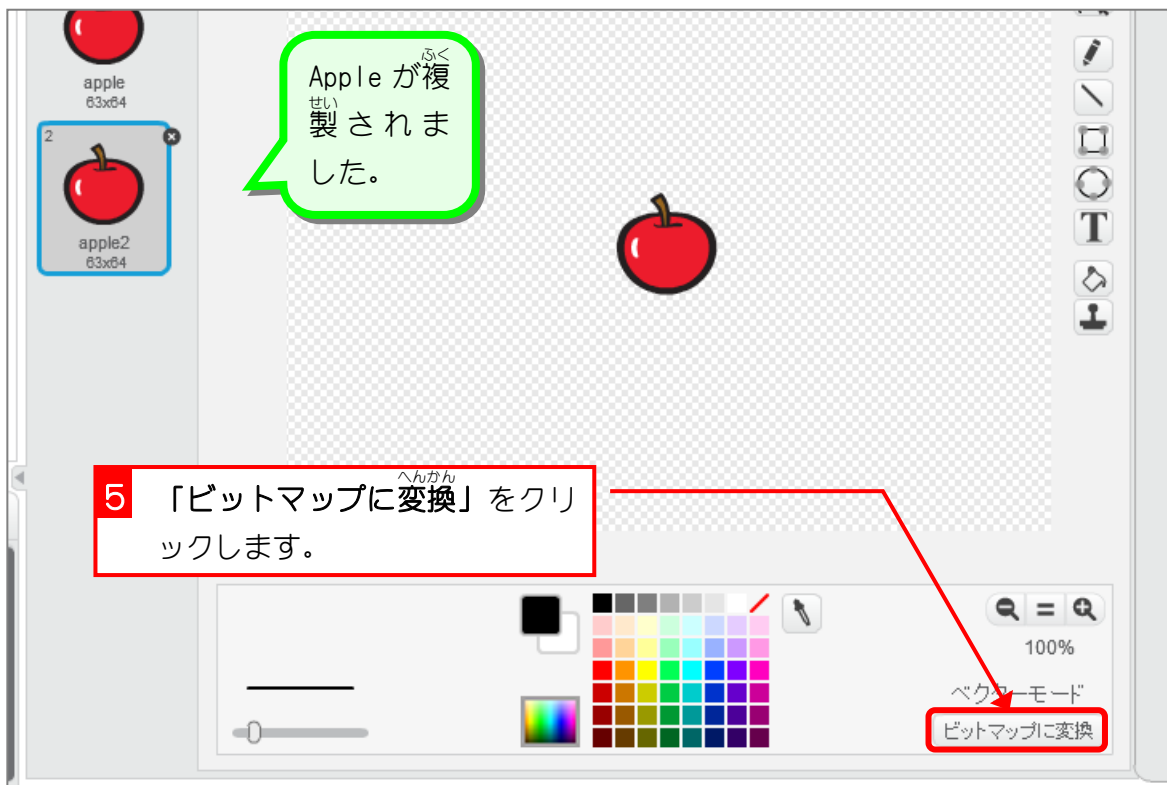
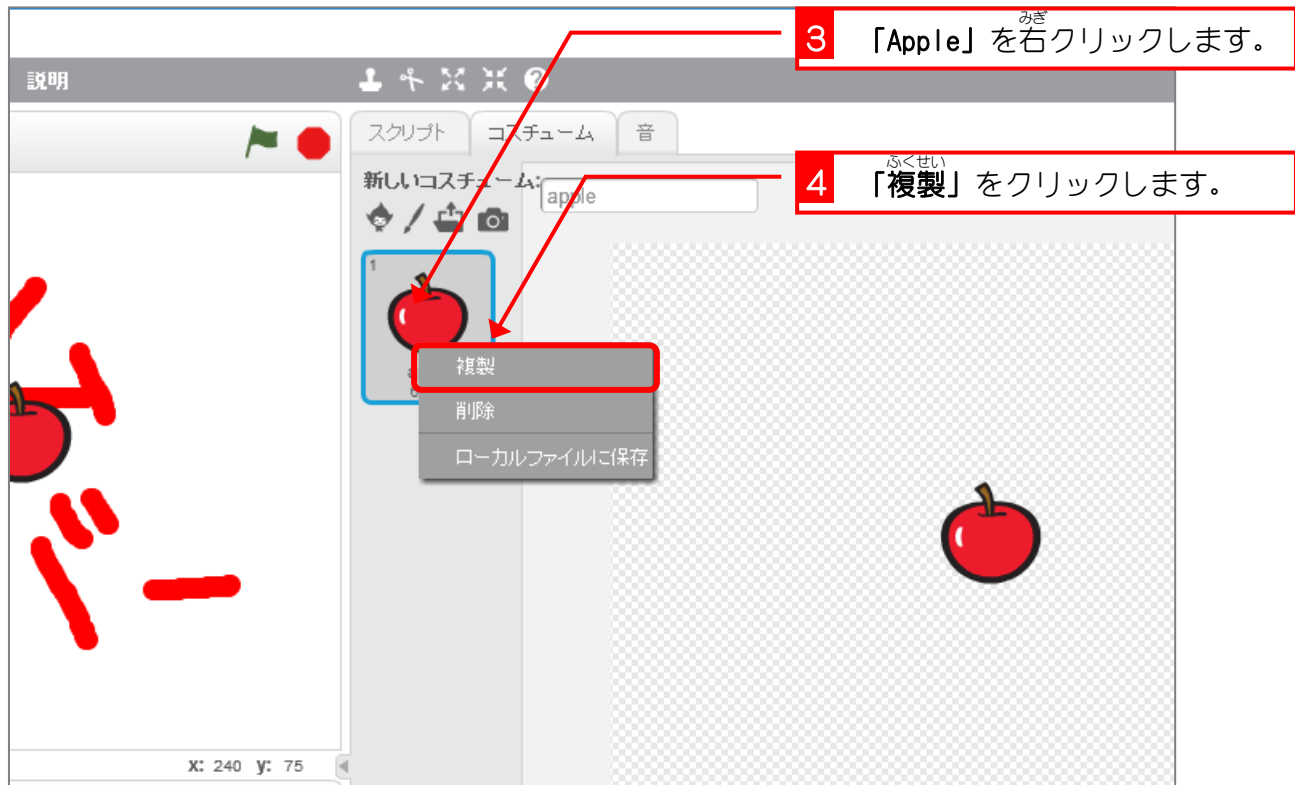
## やってみよう

- リンゴ (Apple) のの名前を「リンゴ」に変更しましょう。



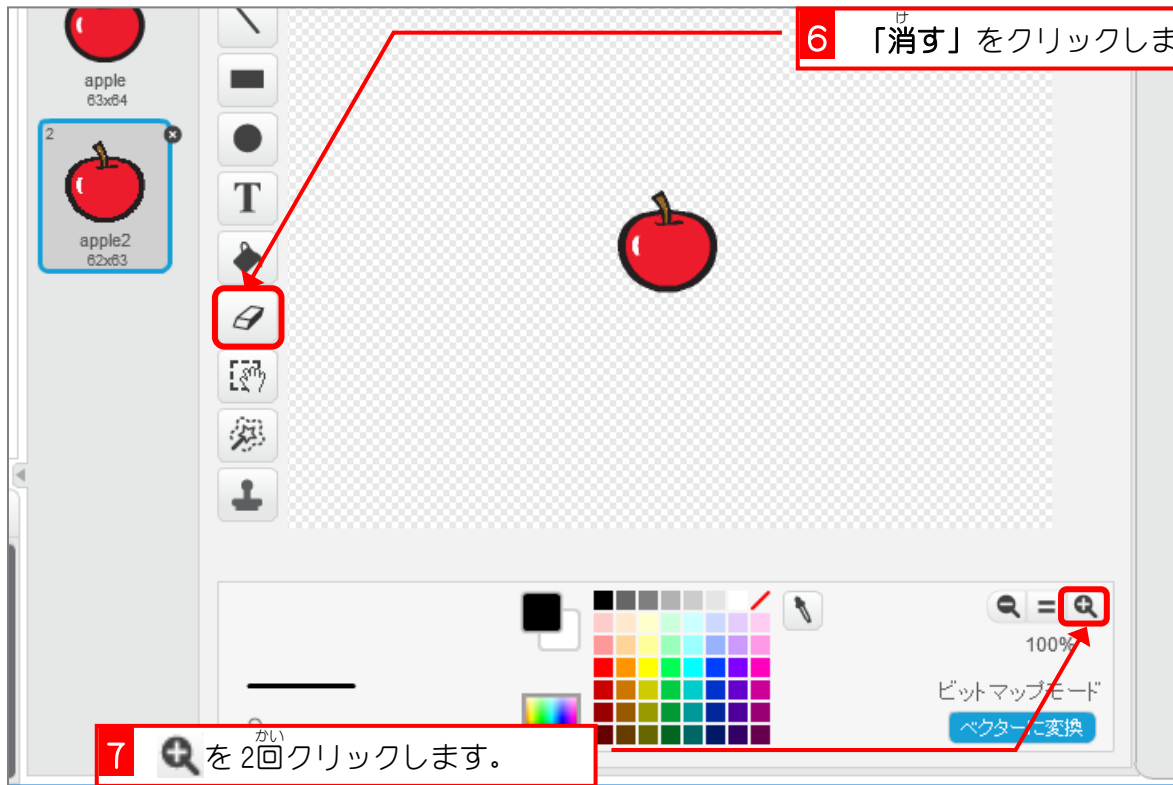
## 2. かじられたリンゴの<sup>ついか</sup>コスチュームを追加しましょう

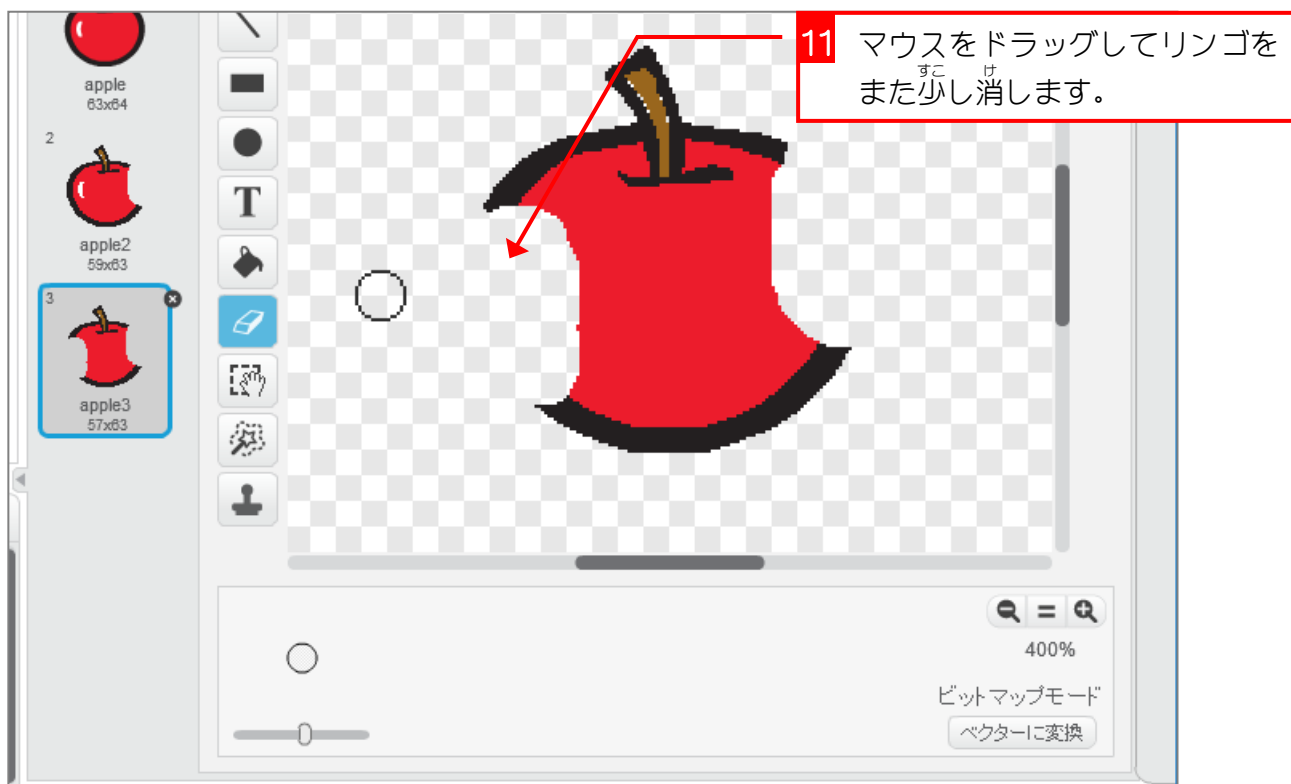




コスチュームには「ベクターモード」と「ビットマップモード」の2種類があります。

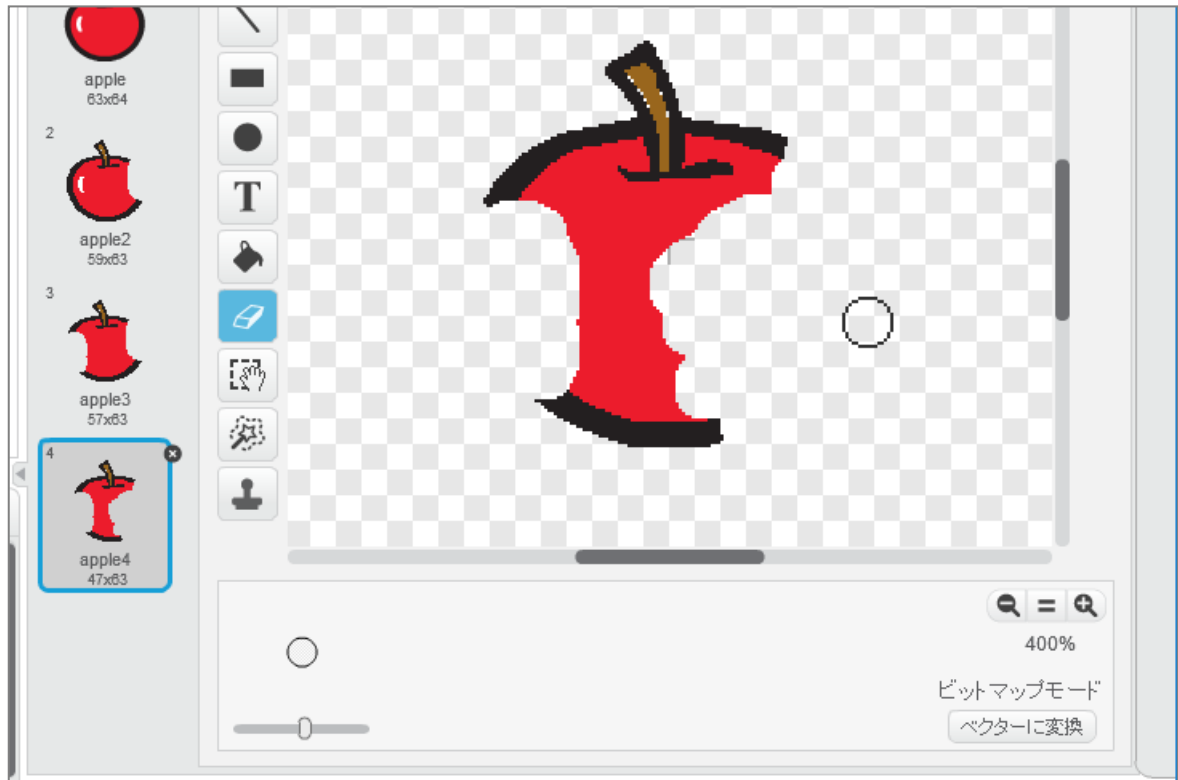
「ビットマップモード」にすると絵を消しゴムで消すことができるようになるんだよ。



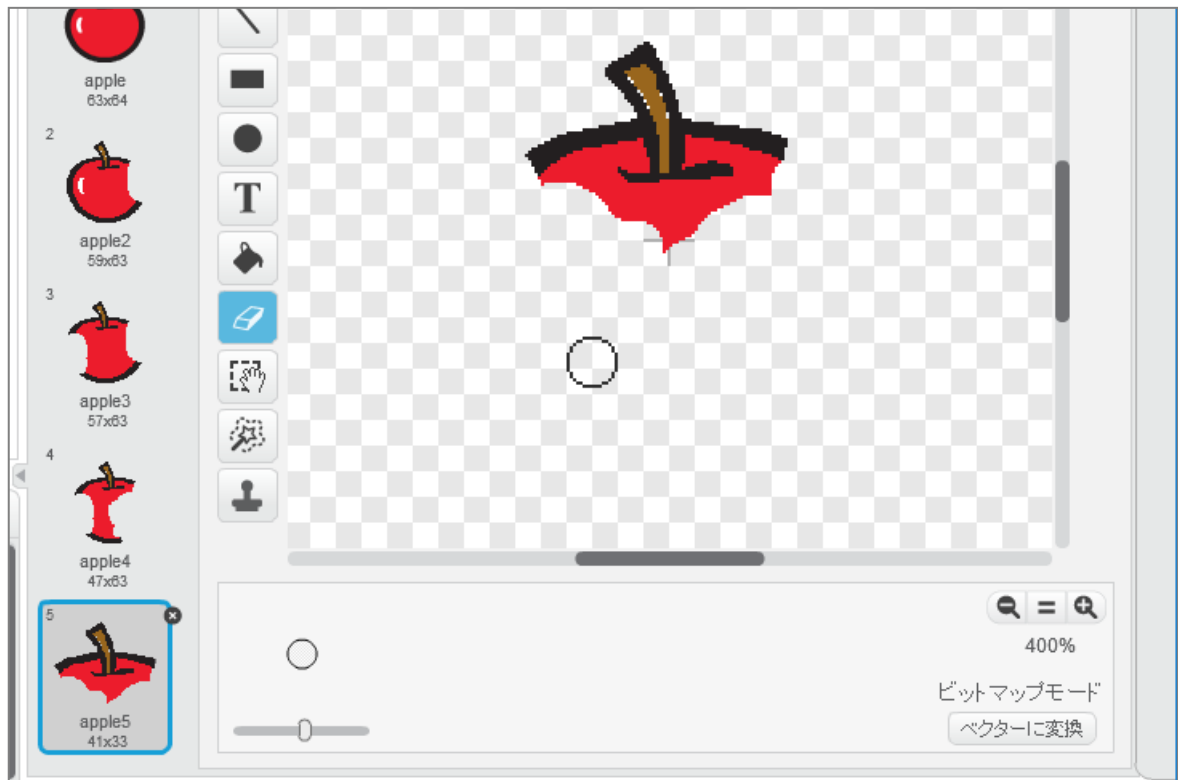


# やってみよう

- Apple3 を複製して図のように少し消しましょう。



- Apple4 を複製して図のように少し消しましょう。



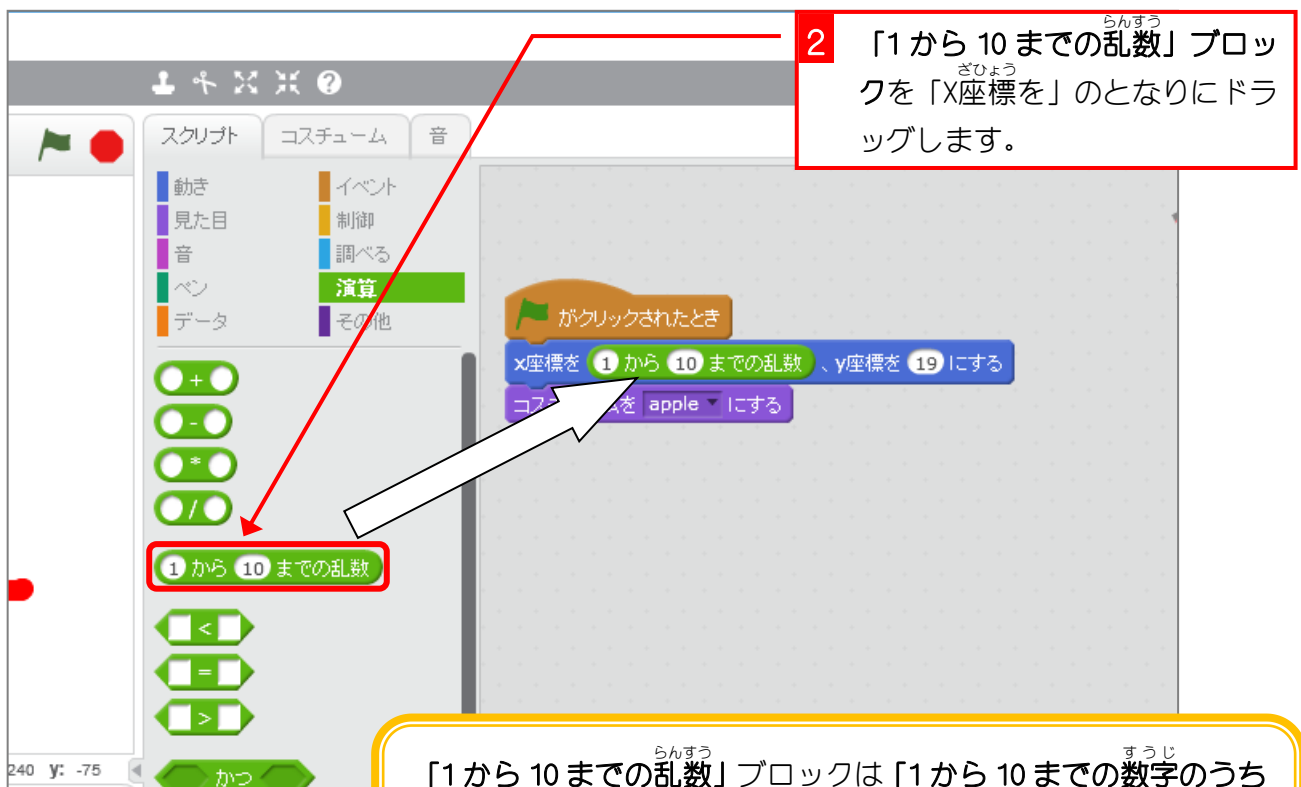
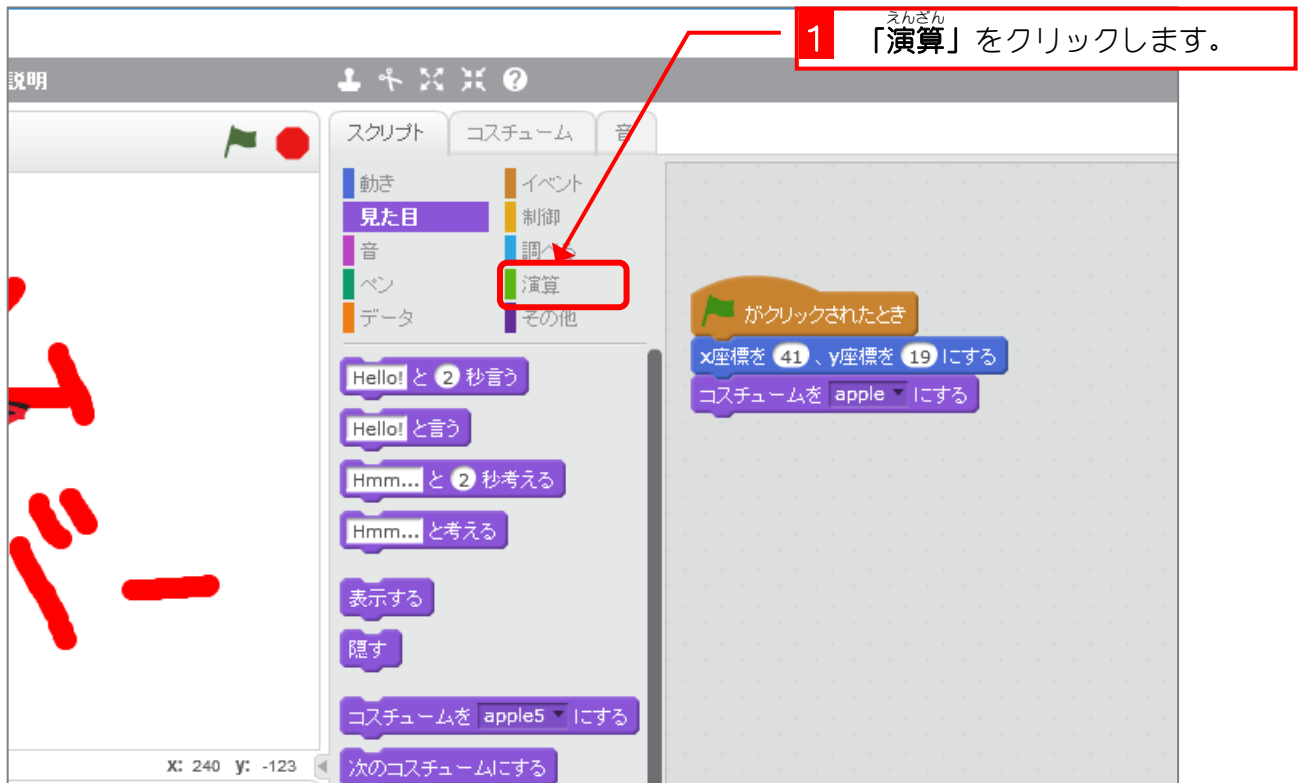
### 3. リンゴ<sup>ひょうじ</sup>を表示するスクリプト<sup>つく</sup>を作りましょう



リンゴ<sup>ひょうじ</sup>を表示するスクリプト<sup>つく</sup>はこんな感じでいいですね。


A close-up of the script block from the previous image, showing the following steps:  
1. 'がクリックされたとき' (When clicked)  
2. 'x座標を 41、y座標を 19 にする' (Set x coordinate to 41, y coordinate to 19)  
3. 'コスチュームを apple にする' (Set costume to apple)

#### 4. <sup>まいかいちが</sup> <sup>ばしょ</sup> <sup>ひょうじ</sup> 毎回違う場所に表示するようにしましょう



「1 から 10 までの乱数」ブロックは「1 から 10 までの数字のうちからひとつの数字を取り出す」というブロックです。1 から 10 までの数字のうち何がでてくるかわかりません。





3 「-240 から 240 までの乱数」に変更します。

ステージの左端のX座標が「-240」で、右端が「240」なので、-240 から 240 までのどれかの数字を取り出します。

## やってみよう

- Y座標を「-180 から 180 までの乱数」に変更しましょう。



これでリンゴが毎回違う場所に現れますね。

## 5. リンゴがネズミにかじられるスクリプトを作きましょう

The image shows a Scratch script editor with the following code blocks:

- がクリックされたとき (When clicked)
- x座標を -240 から 240 までの乱数、y座標を -180 から 180 までの乱数 にする (Set x coordinate to random number between -240 and 240, y coordinate to random number between -180 and 180)
- コスチュームを apple にする (Set costume to apple)
- ずっと (Forever loop)
  - もし ネズミ に触れた なら (If mouse cursor touches)
  - 次のコスチュームにする (Set next costume)
  - 1 秒待つ (Wait 1 second)

A red box highlights the 'もし ネズミ に触れた なら' block, and a red arrow points to it from a text box on the right.

1 ネズミに触れたら次のコスチュームに変更するスクリプトを作ります。

ネズミに触れたら次のコスチュームに変更するスクリプトはこんな感じでいいですね。

The image shows a Scratch script editor with the following code blocks:

- がクリックされたとき (When clicked)
- x座標を -240 から 240 までの乱数、y座標を -180 から 180 までの乱数 にする (Set x coordinate to random number between -240 and 240, y coordinate to random number between -180 and 180)
- コスチュームを apple にする (Set costume to apple)
- ずっと (Forever loop)
  - もし ネズミ に触れた なら (If mouse cursor touches)
  - 次のコスチュームにする (Set next costume)
  - 1 秒待つ (Wait 1 second)