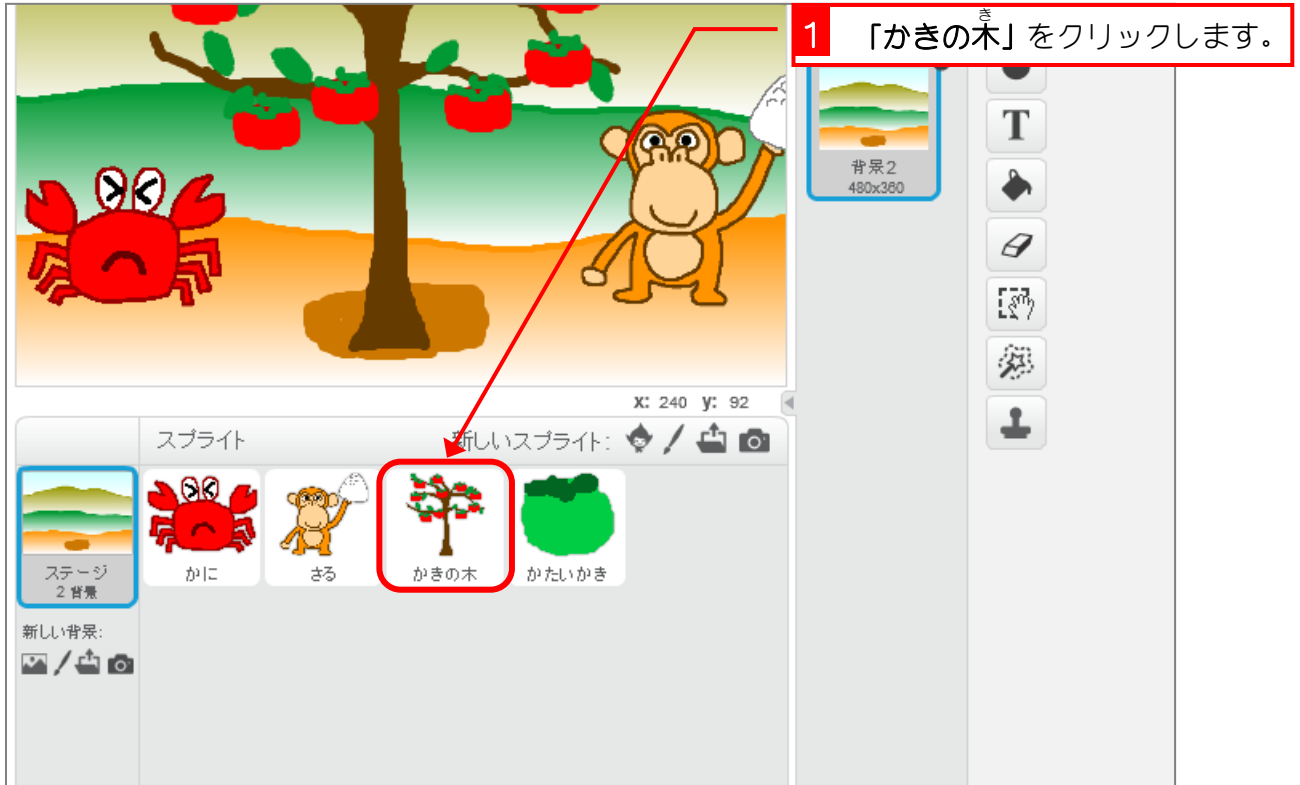
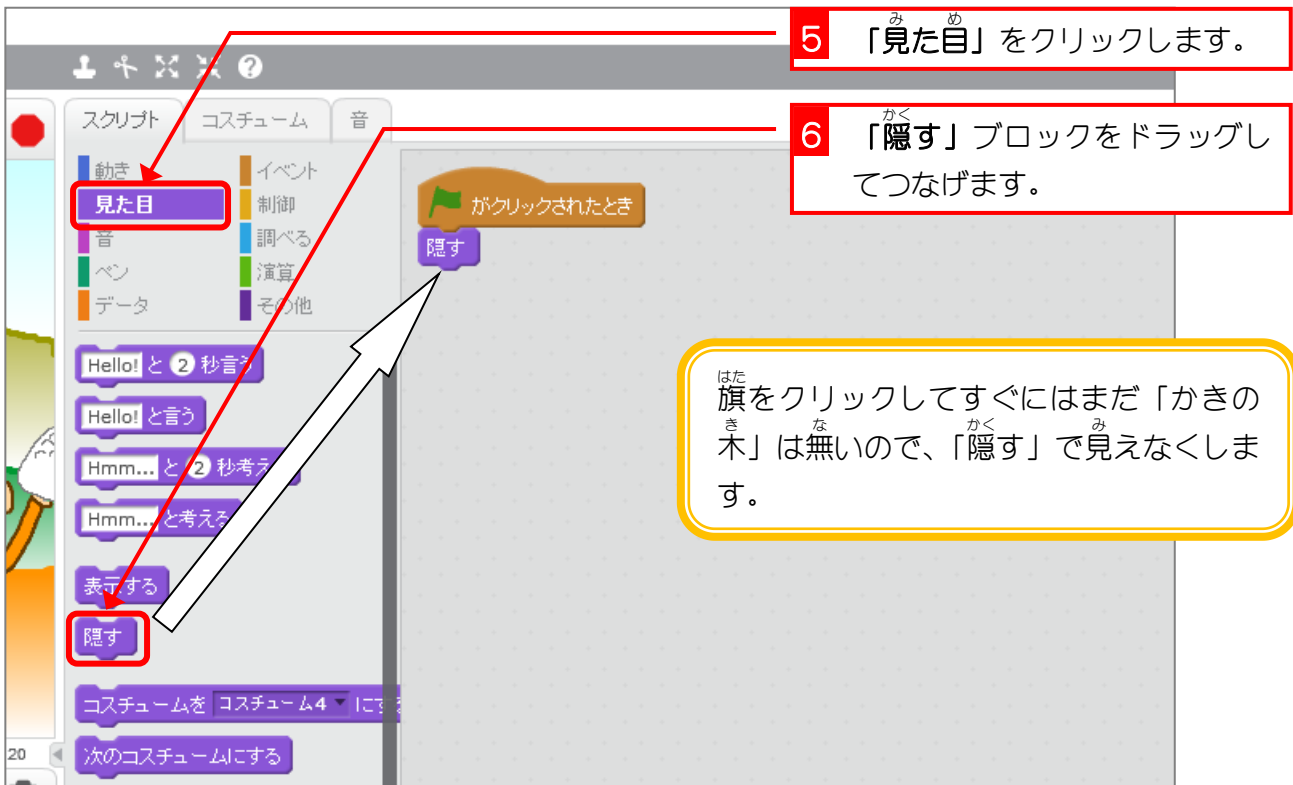
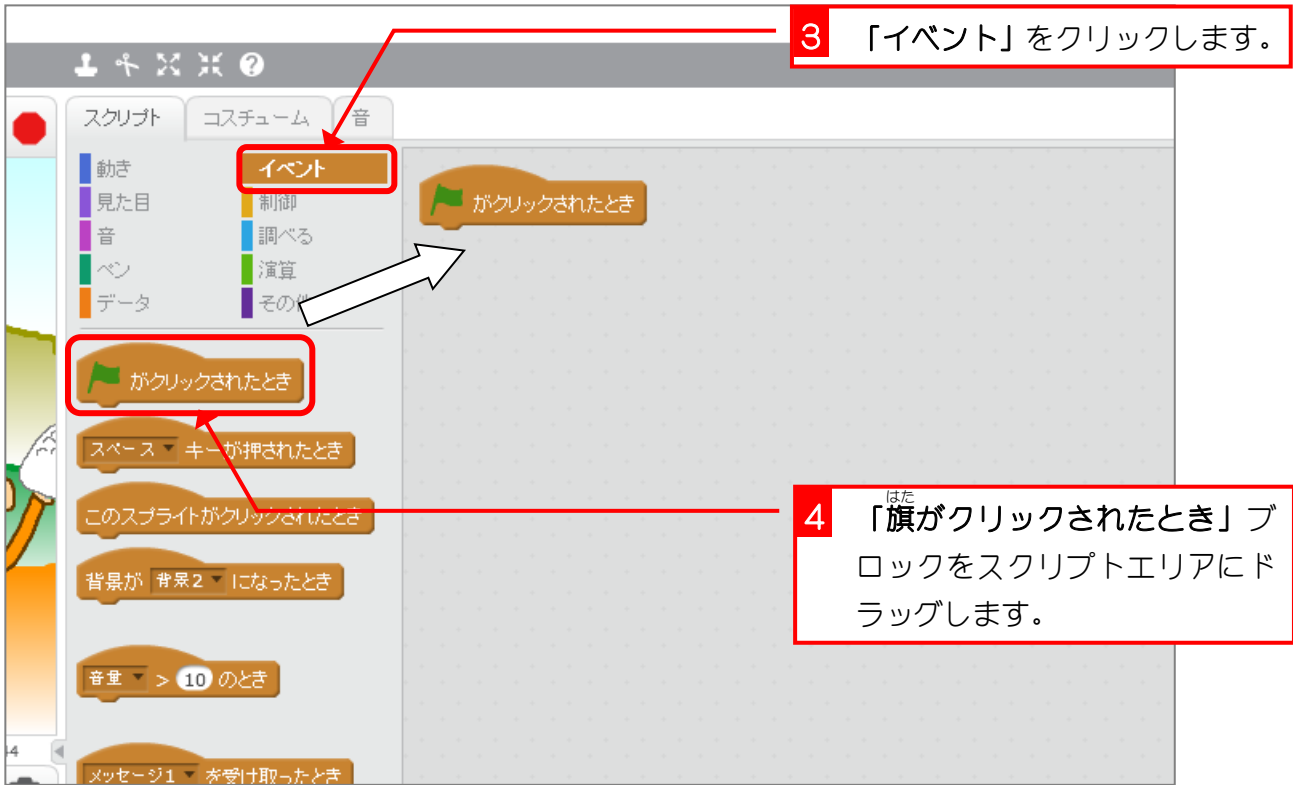
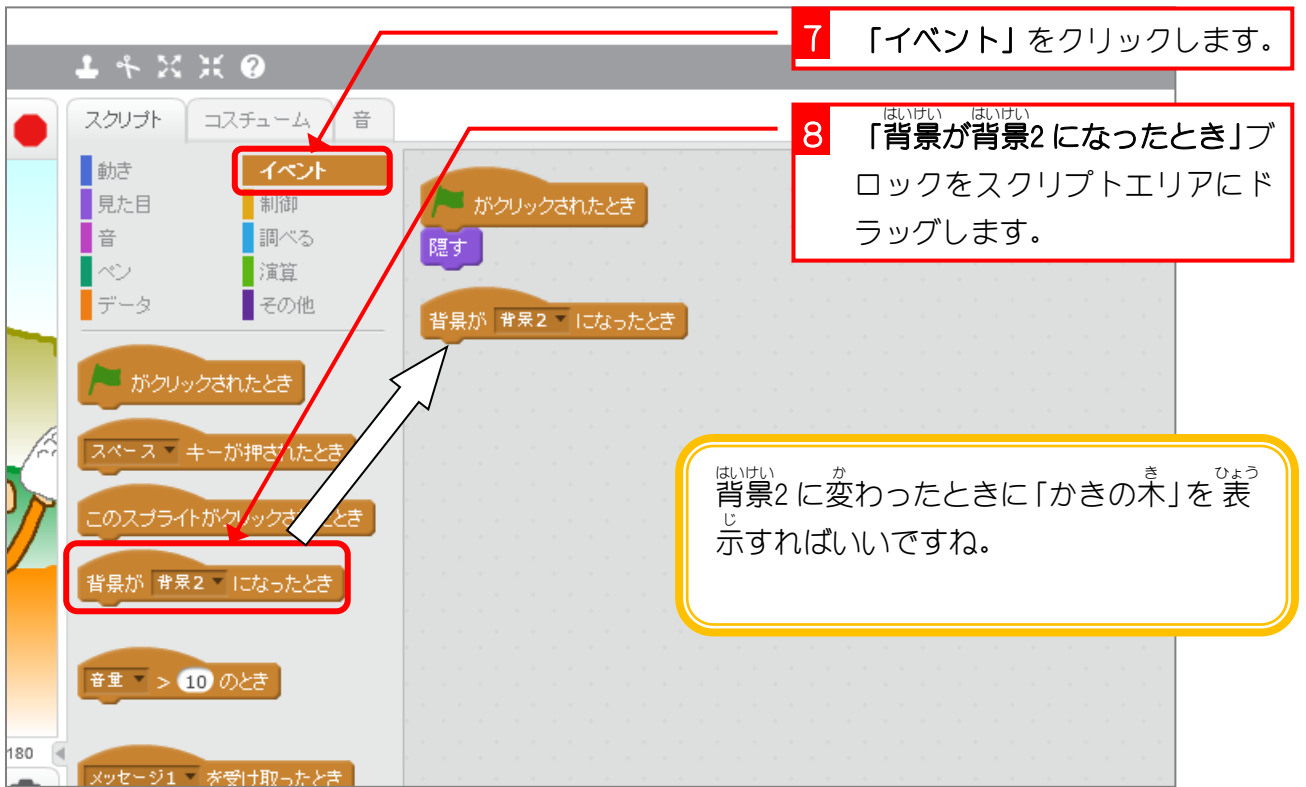


## STEP 4. 「かきの木」のスク립トを作ろう

### 1. 「かきの木」を準備するスク립トを作りましょう



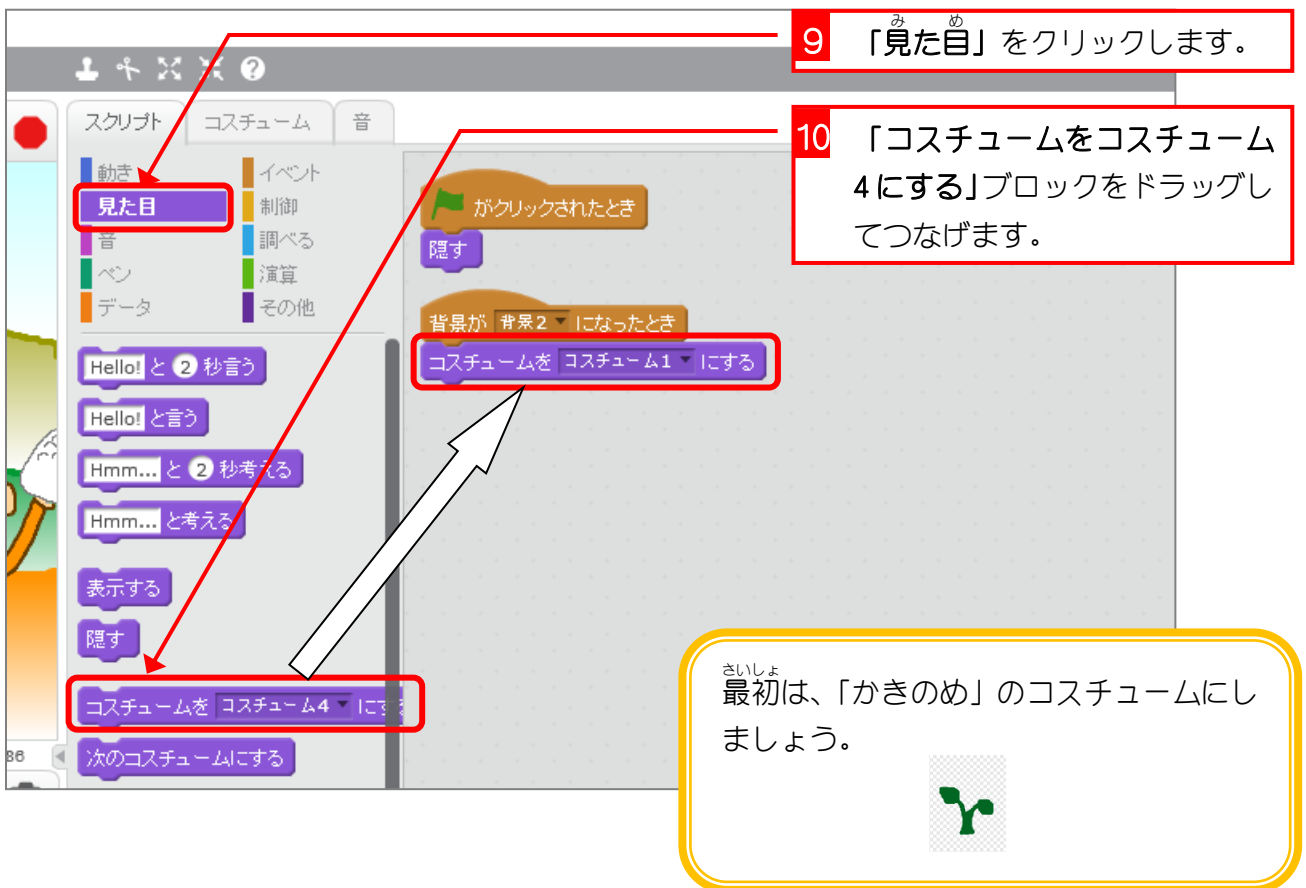




7 「イベント」をクリックします。

8 「背景が背景2になったとき」ブロックをスクリプトエリアにドラッグします。


背景2 にかわったときに「かきの木」を表示すればいいですね。

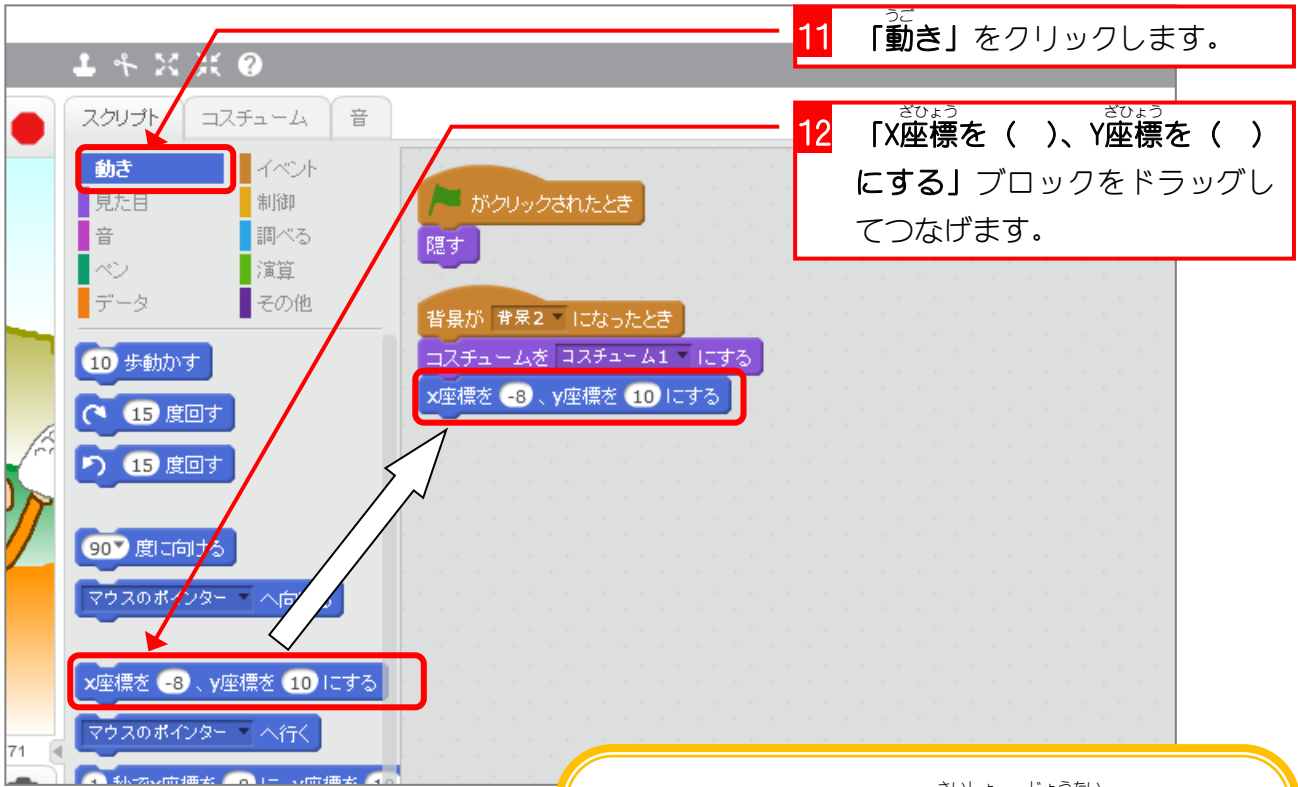


9 「見た目」をクリックします。

10 「コスチュームをコスチューム4にする」ブロックをドラッグしてつなげます。

最初は、「かきのめ」のコスチュームにしましょう。









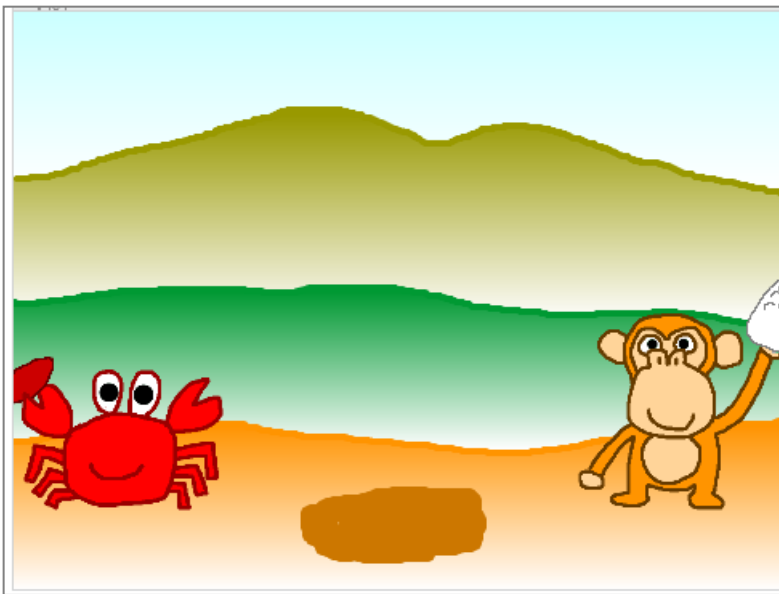
11 「動き」をクリックします。

12 「X座標を ( )、Y座標を ( ) にする」ブロックをドラッグしてつなげます。

ここまでのスクリプトは最初の状態にするためのスクリプトですね。最初の状態にすることや最初の状態のことを「初期設定」と呼ぶんだよ。「かきの木」は、初期設定の状態ではまだ隠れていて見えないね。

## やってみよう 13


-  をクリックしたときに、「かたいかき」のスプライトを隠しましょう。
-  をクリックしたときに、背景を「背景1」にしましょう。
- 「かに」のスク립トが最後まで終わったらステージの背景を「背景2」に変えましょう。
-  をクリックしたときに、「かに」と「さる」のスプライトを表示しましょう。
-  をクリックして動きを確認しましょう。

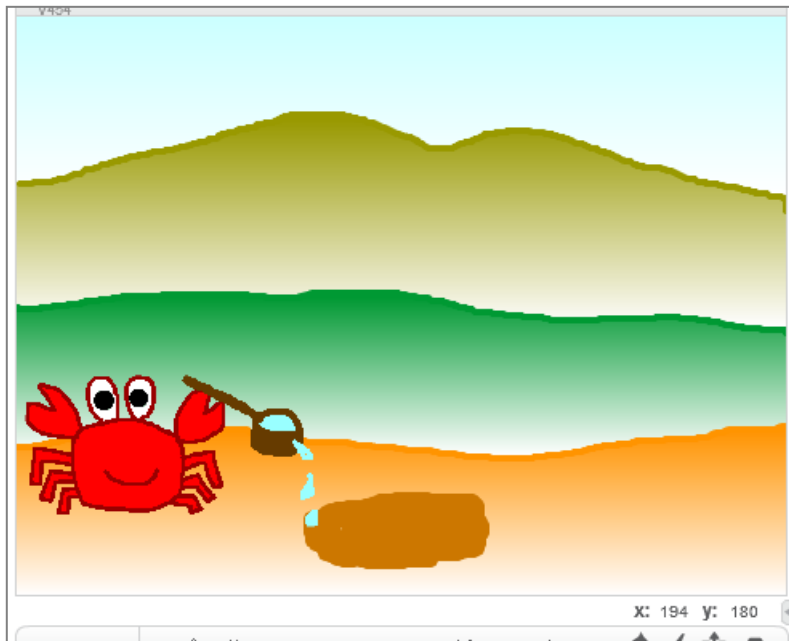


こんな画面で  
とまりましたか？

解答例は巻末にありますが、見ないで頑張ってみましょう。

## やってみよう 14

- 背景が「背景2」になったときに、「かに」のコスチュームを「コスチューム4」にしましょう。
- 背景が「背景2」になったときに、「かに」の向きを90度に向けましょう。
- 背景が「背景2」になったときに、「さる」のコスチュームを「コスチューム1」にしましょう。
- 背景が「背景2」になったときに、「さる」の向きを-90度に向け、そのあとスプライトをかく隠しましょう。
-  をクリックして動きを確認しましょう。



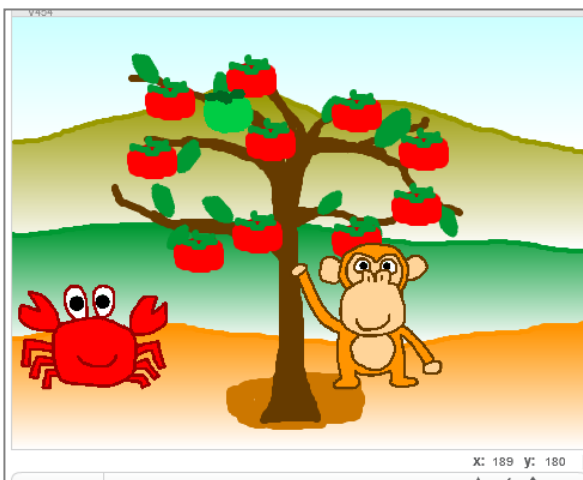
こんな画面で  
とまりましたか？

解答例は巻末にありますが、見ないで頑張ってみましょう。

# やってみよう 15

■ 第2幕の動きを次の流れに従ってプログラムしよう。(時間は調整してくださいね。)

1. 背景が「背景2」になったときに、かにが「はやくめを出せ かきのたね」という。
2. 「かきの木」を表示する。
3. 「かに」が「はやく木になれ かきのめよ」という。
4. 「かきの木」のコスチュームを「コスチューム2」にする。
5. 「かに」が「はやくみがなれ かきの木よ」という。
6. 「かきの木」のコスチュームを「コスチューム4」にし、「かたいかき」を表示する。
7. 「かに」が「わ～ いっぱいできたぞ」という。
8. 「かに」のコスチュームを「コスチューム1」にする。
9. 「かに」が「でもものぼれないや」という。
10. 「さる」が画面の右端から現れ、「かきの木」の所まで移動する。
11. 「さる」が「私<sup>わたし</sup>がとってあげましょう」という。
12. 「かに」が「ありがとう」という。

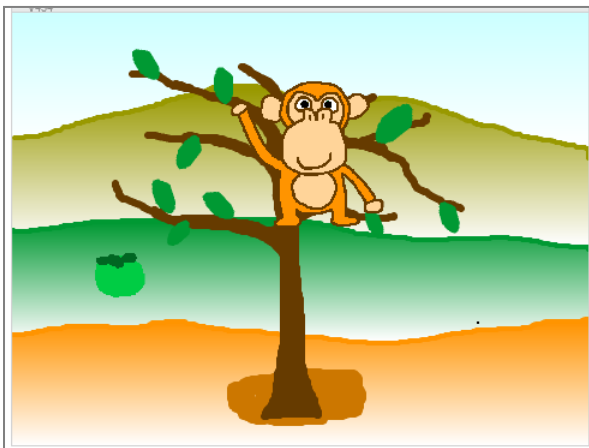


解答例は巻末にありますが、見ないで頑張ってみましょう。

## やってみよう 16

■ 第2幕の続きを次の流れに従ってプログラムしよう。

1. 「さる」が「かきの木」の上<sup>き</sup>に移動<sup>うへ</sup>する。  
(「かたいかき」をさわるところまで移動<sup>いどう</sup>します。)
2. 「さる」が「うまいうまい」という。
3. 「かきの木」のコスチュームを「コスチューム3」にする。
4. 「かに」が「私<sup>わたし</sup>にもとっておくれよ」という。
5. 「さる」が「これでどうだ」という。
6. かたいかきがかにの頭<sup>あたま</sup>まで移動<sup>いどう</sup>する。
7. 当た<sup>あ</sup>ったときの音<sup>おと</sup>を何か鳴<sup>な</sup>らす。
8. かにのコスチュームを「コスチューム5」にする。
9. かにが「いたたた」という。
10. かにが画面<sup>がめん</sup>の左端<sup>ひだりはし</sup>まで移動<sup>いどう</sup>して消<sup>き</sup>える。
11. かきの木<sup>き</sup>のコスチュームを「コスチューム2」にする。
12. さるが「あ～ おなかがいっぱいだ」という。



解答例は巻末にあります。見<sup>み</sup>ないで頑張<sup>がんば</sup>ってみましょう。



# 第3章 ■ さるかにがっせん<sup>だい まく</sup>第3幕

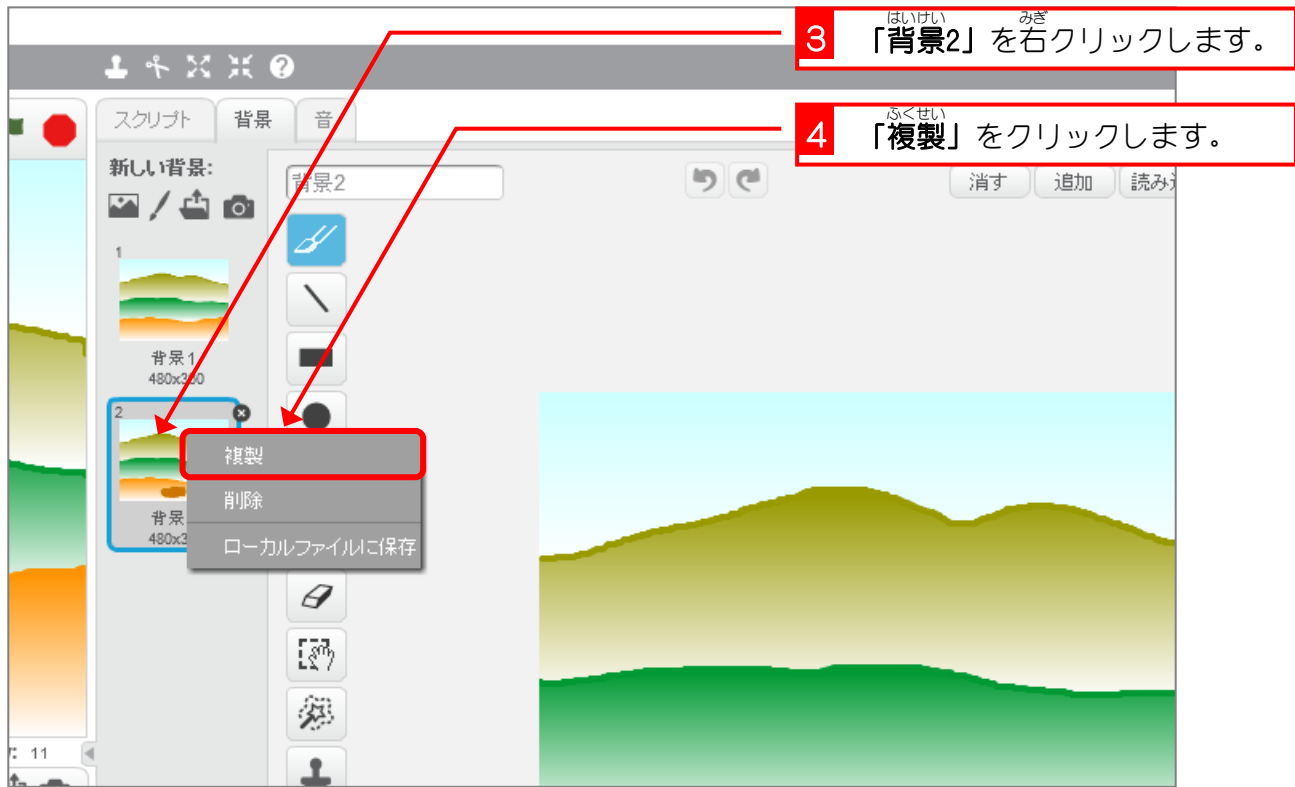
## STEP 1. <sup>だい まく はいけい つく</sup> 第3幕の背景を作ろう

**1 「ステージ」をクリックします。**

Scratchの「ステージ」編集画面。右側のメニューで「背景」を選択し、下部の「スプライト」パネルで「背景」タブをクリックする。背景パレットには「ステージ」背景が選択されている。

**2 「背景」をクリックします。**

Scratchの「スクリプト」パネル。右側のメニューで「背景」を選択し、下部の「スクリプト」パネルで「背景」タブをクリックする。背景パレットには「背景2」が選択されている。



---

1. 窓から見える景色だけを残しましょう

---

