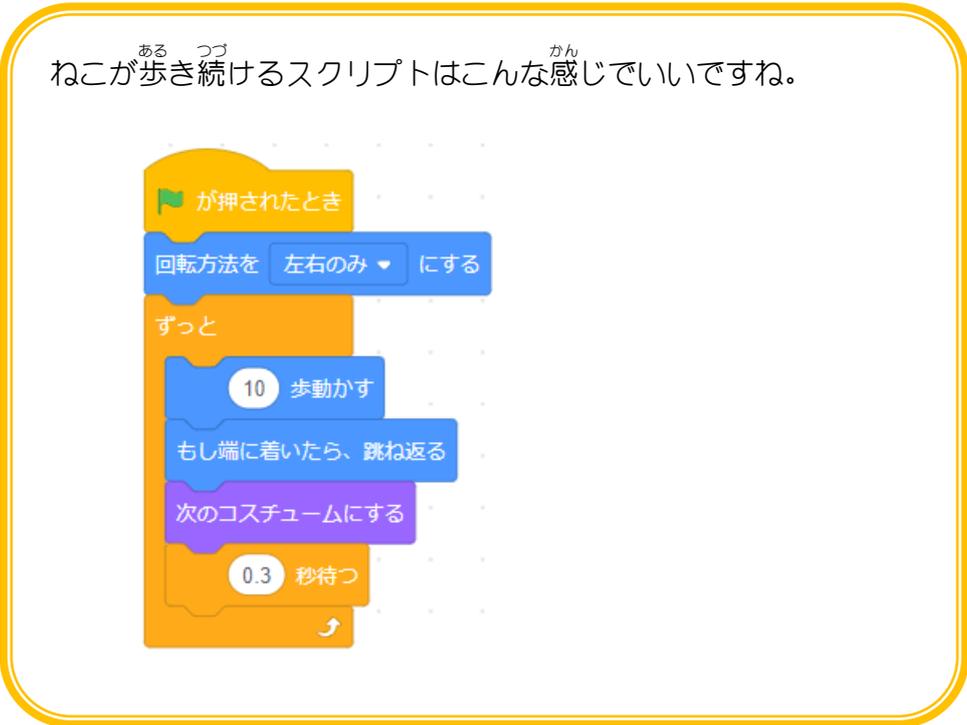


■第2章■ ねこから逃げる その1

STEP 1. ねこが歩き回るスクリプトを作りましょう

1. ねこのスクリプトを作りましょう



2. あるはじほうこうか 歩き始めの方向を変えましょう

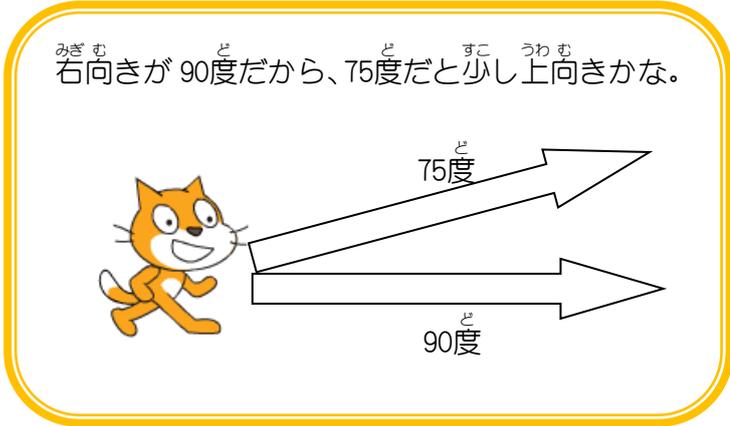
ねこが歩き始める方向を、ま横ではなく少し上に向けましょう。

1 「動き」をクリックします。

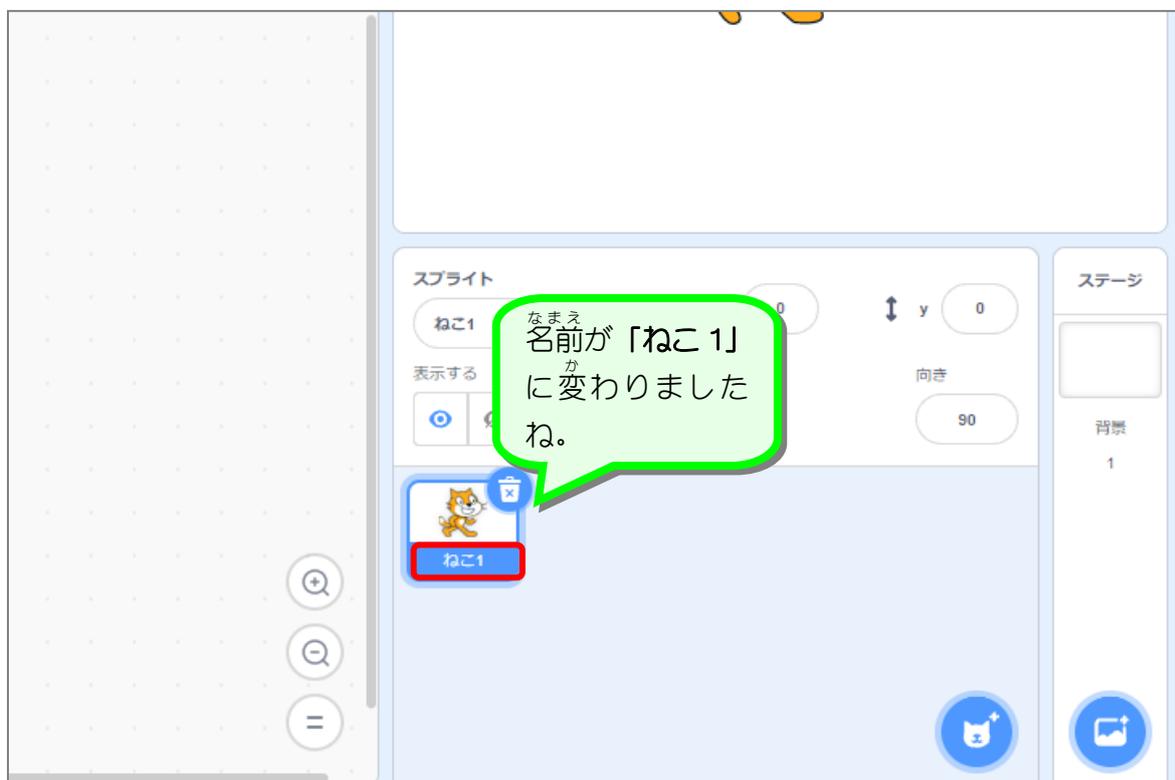
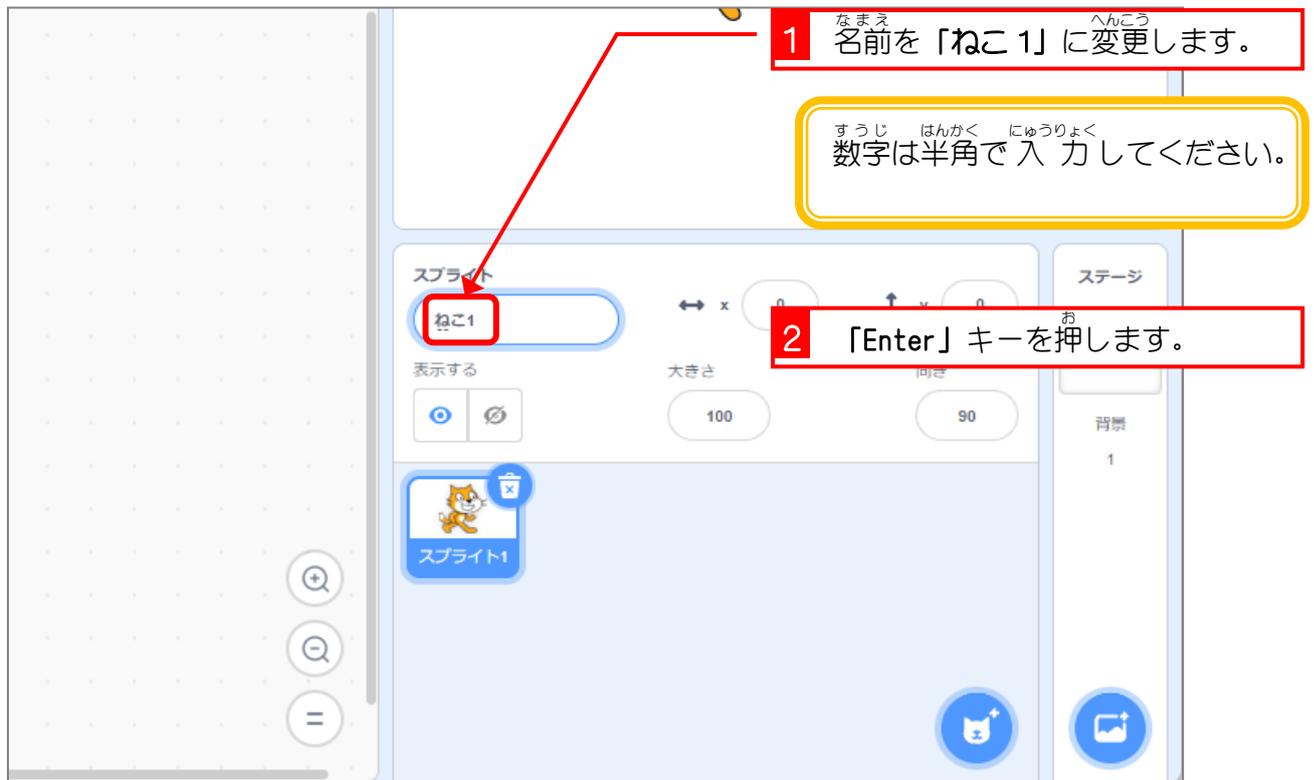
2 「90度に向ける」ブロックを「旗が押されたとき」ブロックの下にドラッグします。

3 「90度に向ける」ブロックの数字のところをクリックします。

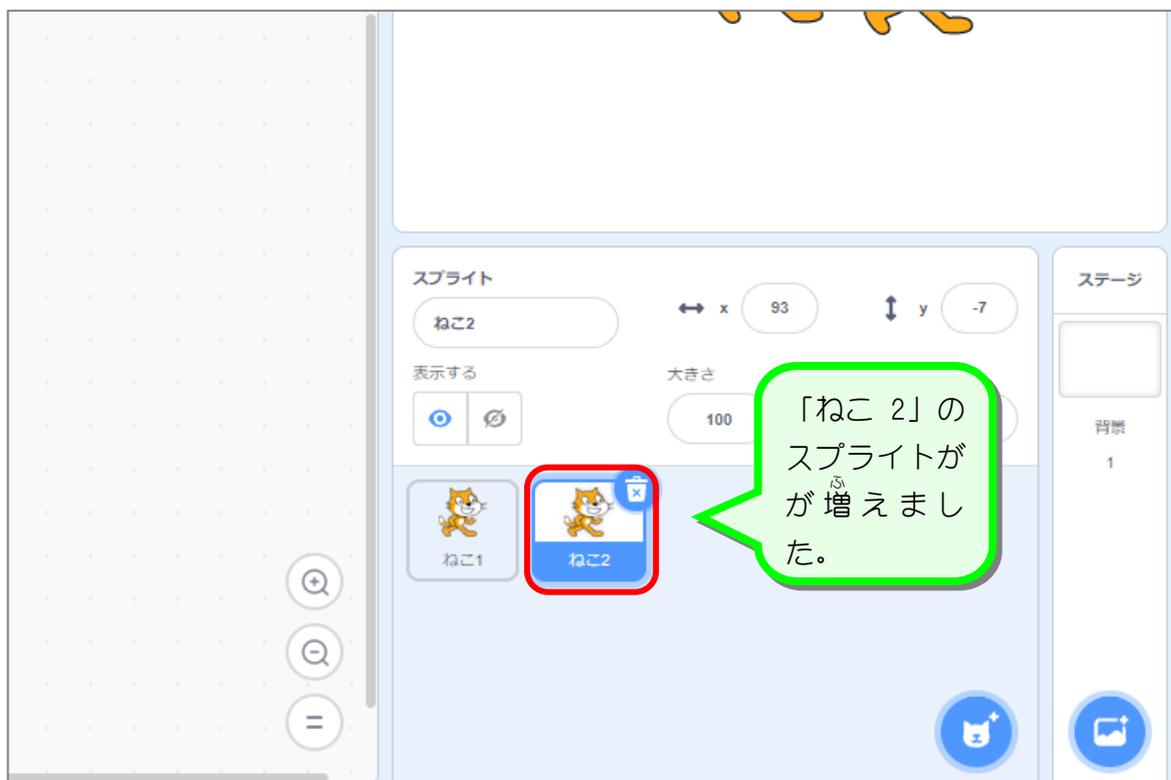
4  を少しだけ上にドラッグして「75度に向ける」に変更します。



3. ^{なまえ}ねこのスプライトの^か名前を「ねこ1」に変えましょう



4. ねこのを増やしましょう



5. 「ねこ 2」の最初の角度を 120 度にしましょう



Scratch 3.29.1

Scratch ファイル 編集 チュートリアル Scratchのプロジェクト

コード コスチューム 音

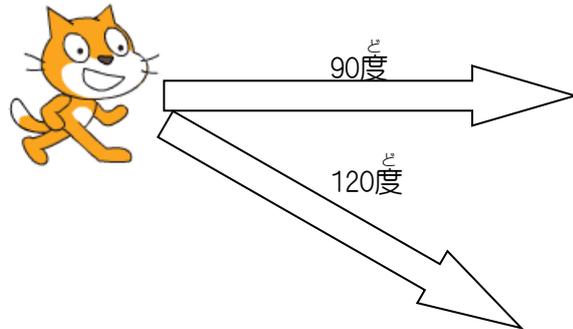
動き
見たい目
音
イベント
制御
調べる
演算

どこかの場所へ行く
x座標を 93、y座標を -7 にする
1秒でどこかの場所へ行く
1秒でx座標を 93 に、y座標を
90度に向ける
マウスのポインターへ向ける
0.3秒待つ

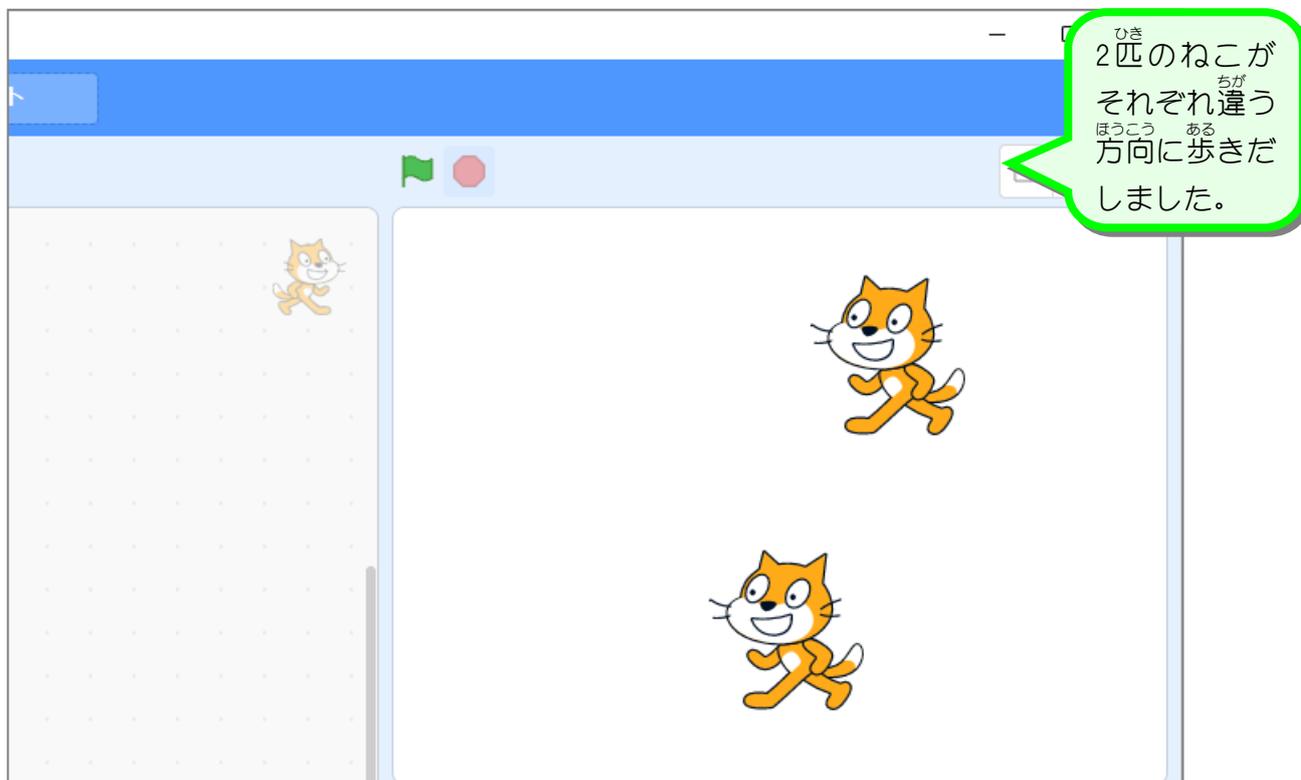
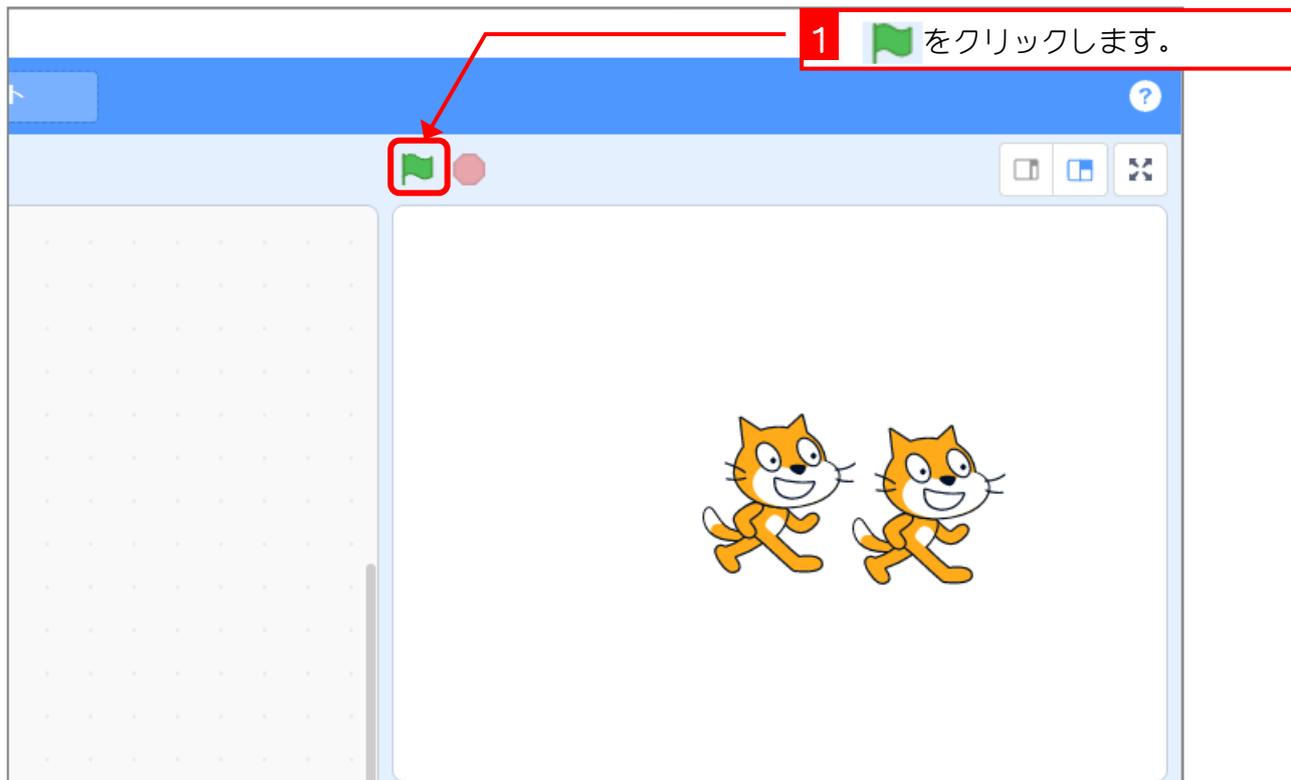
1 「75度に向ける」ブロックの数字のところをクリックします。

2 を少しだけ下にドラッグして「120度に向ける」に変更します。

右向きが 90 度だから、120 度だと少し下向きだね。



6. ^{うご}ねこの^{たし}動きを確かめましょう



STEP 2. ネズミのを追加しよう

1. ライブラリーにあるネズミのを追加しよう



やってみよう

- ネズミ (Mouse1) のの名前を「ネズミ」に変更しよう。



STEP 3. マウスポインターに向かって歩かせよう

1. ネズミが歩くスクリプトを作りましょう

壁にぶつかってもそのまま歩き続けるようにしましょう。



ネズミが歩き続けるスクリプトはこんな感じでいいですね。



2. ネズミがマウスのポインターに向かって^むある^{ある}歩くようにしましょう

The image shows the Scratch 3.29.1 interface. On the left, the 'Code' tab is selected. A red box highlights the '動き' (Motion) category in the left sidebar. Another red box highlights the 'マウスのポインターへ向ける' (Point towards mouse pointer) block in the '動き' category. A white arrow points from this block to the main workspace. In the workspace, a script block 'が押されたとき' (When green flag clicked) contains a 'ずっと' (Forever) loop with the following blocks: 'マウスのポインターへ向ける' (Point towards mouse pointer), '10歩動かす' (Move 10 steps), '次のコスチュームにする' (Next costume), and '0.1秒待つ' (Wait 0.1 seconds). Two red callout boxes provide instructions: Box 1 points to the '動き' category and says '「動き」をクリックします。' (Click 'Motion'). Box 2 points to the 'マウスのポインターへ向ける' block in the workspace and says '「マウスのポインターへ向ける」ブロックを「10歩動かす」ブロックの前にドラッグします。' (Drag the 'Point towards mouse pointer' block to the front of the 'Move 10 steps' block).

1 「動き」をクリックします。

2 「マウスのポインターへ向ける」ブロックを「10歩動かす」ブロックの前にドラッグします。

3. ネズミの動き^{うご}を確かめ^{たし}ましょう

The image shows the Scratch 3.29.1 interface. A red box highlights the green flag icon in the top-left corner of the workspace. A red callout box points to it and says '1 旗をクリックします。' (Click the flag). The workspace contains a mouse character and two cat characters.

1 旗をクリックします。