

## 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



Scratch 3.29.1

3 「イベント」をクリックします。

4 「<sup>お</sup>が押されたとき」ブロックをスクリプトエリアにドラッグします。

Detailed description: This screenshot shows the Scratch 3.29.1 interface. On the left sidebar, the 'イベント' (Events) category is highlighted with a red box. In the main script area, a yellow 'が押されたとき' (When clicked) block is being dragged from the 'イベント' category into the script area. A red box highlights this block, and an arrow points to its placement in the script area. Another red box highlights the 'イベント' category in the sidebar, with an arrow pointing to the 'が押されたとき' block in the script area.

5 「<sup>み</sup><sup>め</sup>見た目」をクリックします。

6 「<sup>かく</sup>隠す」ブロックをドラッグしてつなげます。

ををクリックしてすぐにはまだ「<sup>か</sup><sup>き</sup>の木」は無いので、「<sup>かく</sup>隠す」で<sup>み</sup>見えなくします。

Detailed description: This screenshot shows the Scratch 3.29.1 interface. On the left sidebar, the '見た目' (Looks) category is highlighted with a red box. In the main script area, a purple '隠す' (Hide) block is being dragged from the '見た目' category into the script area. A red box highlights this block, and an arrow points to its placement in the script area. Another red box highlights the '見た目' category in the sidebar, with an arrow pointing to the '隠す' block in the script area. A yellow callout box contains the text: 'ををクリックしてすぐにはまだ「かきの木」は無いので、「隠す」で見えなくします。' (When you click it, it's not there yet, so use 'hide' to make it disappear.)

**7** 「イベント」をクリックします。

**8** 「背景が背景1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、「背景2」に変更します。

背景2が変わったときに「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。

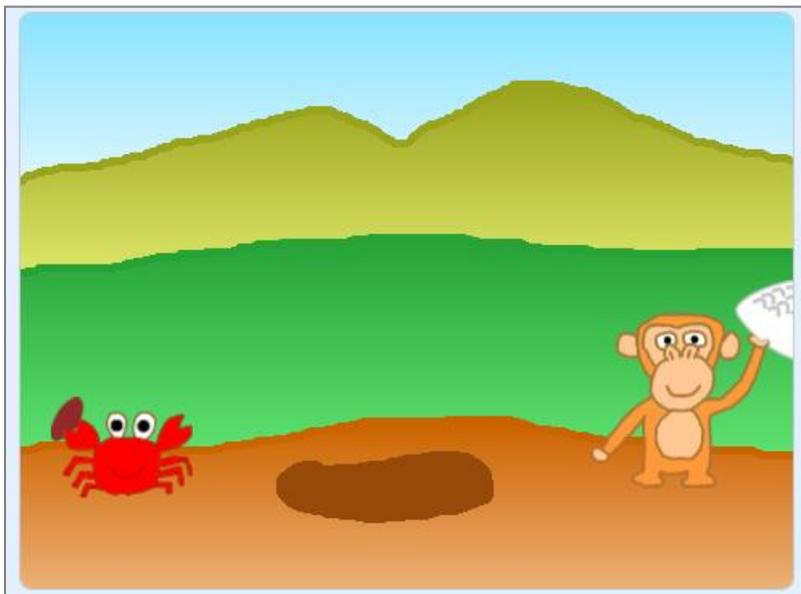
**10** 「コスチュームをコスチューム4にする」ブロックをドラッグしてつなげ、「コスチューム1」に変更します。

最初は、「かきのめ」のコスチュームにしましょう。



## やってみよう 13

-  をクリックしたときに、「かたいかき」のを<sup>かく</sup>隠しましょう。
-  をクリックしたときに、<sup>はいけい</sup>背景を「<sup>はいけい</sup>背景1」にしましょう。
- 「かに」の<sup>さいご</sup>スクリプトが<sup>お</sup>最後まで終わったら<sup>はいけい</sup>ステージの<sup>はいけい</sup>背景を「<sup>か</sup>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」のを<sup>ひょうじ</sup>表示しましょう。
-  をクリックして<sup>うご</sup>動きを<sup>かくにん</sup>確認しましょう。

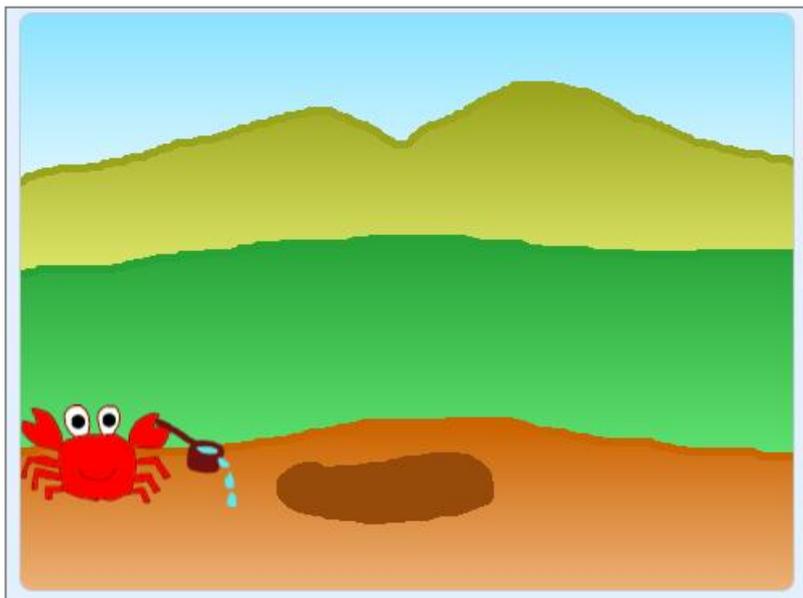


こんな<sup>がめん</sup>画面で  
と  
止まりました  
か？

<sup>かいとうれい</sup>解答例は<sup>かんまつ</sup>巻末にあります、<sup>み</sup>見ないで<sup>がんば</sup>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。

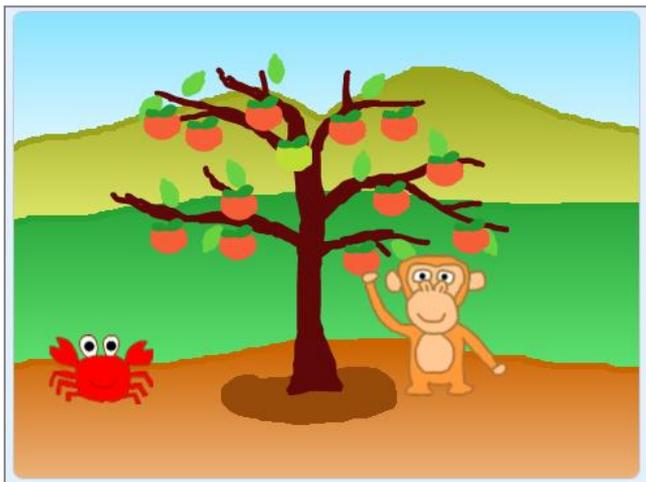


こんな画面で  
とまりましたか？

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。

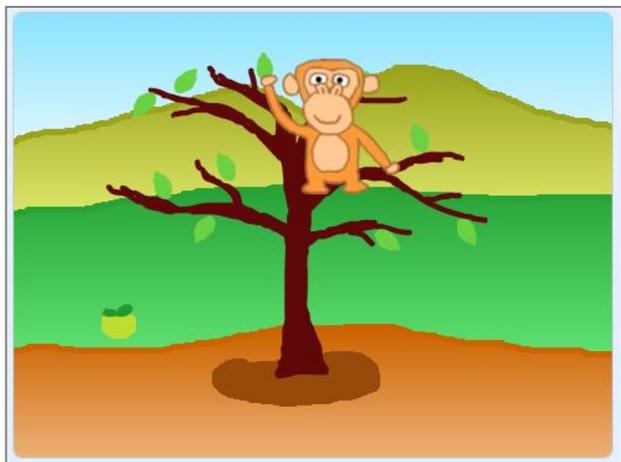


解答例は巻末にあります。見ないで頑張ってみましょう。

## 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>うへ</sup>に移動<sup>いどう</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<sup>き</sup>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<sup>あたま</sup>頭<sup>いどう</sup>まで移動する。
7. 当<sup>あ</sup>たった<sup>おと</sup>ときの<sup>なに</sup>音を<sup>な</sup>何か鳴らす。
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. かにが画面の左<sup>がめん</sup>端<sup>ひだりはし</sup>まで移動<sup>いどう</sup>して消える<sup>き</sup>。
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<sup>かいとうれい</sup>は巻末<sup>かんまつ</sup>にあります<sup>み</sup>が、見<sup>み</sup>ないで頑<sup>がん</sup>張<sup>ば</sup>ってみましよう。

# 第3章 さるかにがっせん<sup>だい まく</sup>第3幕

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

### 1. かにさんの家の中を背景にしましょう<sup>いえ なか はいけい</sup>



## 2. <sup>まど</sup>窓から<sup>み</sup>見える<sup>けしき</sup>景色だけをコピーしましょう

