

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 「^おが押されたとき」ブロックをスクリプトエリアにドラッグします。

The image shows the Scratch 3.29.1 interface. In the left sidebar, the 'イベント' (Events) category is highlighted with a red box. In the script area, the 'が押されたとき' (When clicked) block is highlighted with a red box. A red box with the number '3' points to the 'イベント' category, and another red box with the number '4' points to the 'が押されたとき' block. A white arrow points from the 'が押されたとき' block in the sidebar to the 'が押されたとき' block in the script area.

5 「^み^め見た目」をクリックします。

6 「^{かく}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「^か^きの木」は無いので、「^{かく}隠す」で^み見えなくします。

The image shows the Scratch 3.29.1 interface. In the left sidebar, the '見た目' (Looks) category is highlighted with a red box. In the script area, the '隠す' (Hide) block is highlighted with a red box. A red box with the number '5' points to the '見た目' category, and another red box with the number '6' points to the '隠す' block. A white arrow points from the '隠す' block in the sidebar to the '隠す' block in the script area. A yellow box contains a note about the 'かき木' (Caciki tree) being hidden.

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。

背景が はいけい 背景1 はいけい になったとき

このスプライトが押されたとき

背景が はいけい 背景2 はいけい になったとき

背景が はいけい 背景2 はいけい 変わったときに「かきの木」を き 表示 ひょう 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。

背景が はいけい 背景1 はいけい になったとき





コスチュームを はいけい コスチューム4 はいけい にする

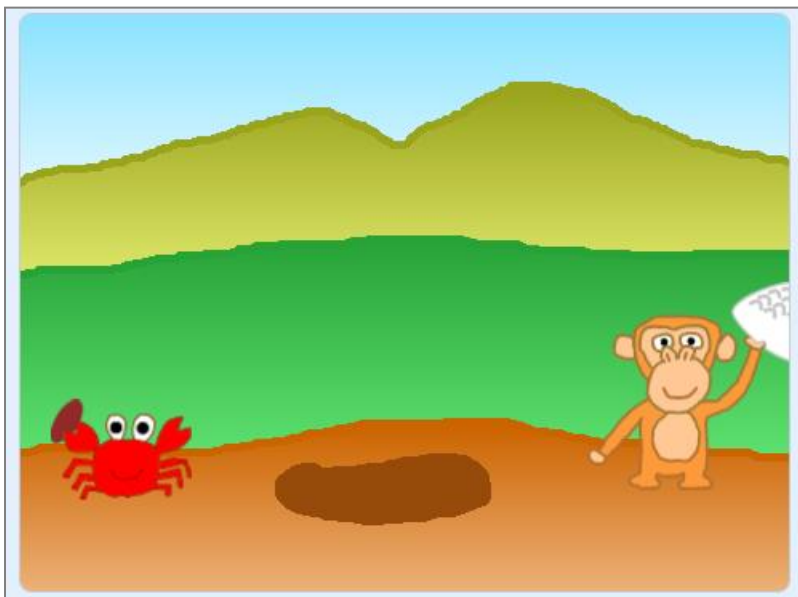
最初は、「かきのめ」のコスチュームにしましょう。



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。座標の数字は、今のかきの木の位置を表しているのだから、テキストと違っていてもいいんだよ。「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」のをかく隠しましょう。
-  をクリックしたときに、はいけい背景を「はいけい背景1」にしましょう。
- 「かに」のさいごスクリプトが最後までお終わったらステージのはいけい背景を「はいけい背景2」にか変えましょう。
-  をクリックしたときに、「かに」と「さる」のをひょうじ表示しましょう。
-  をクリックしてうご動きをかくにん確認しましょう。

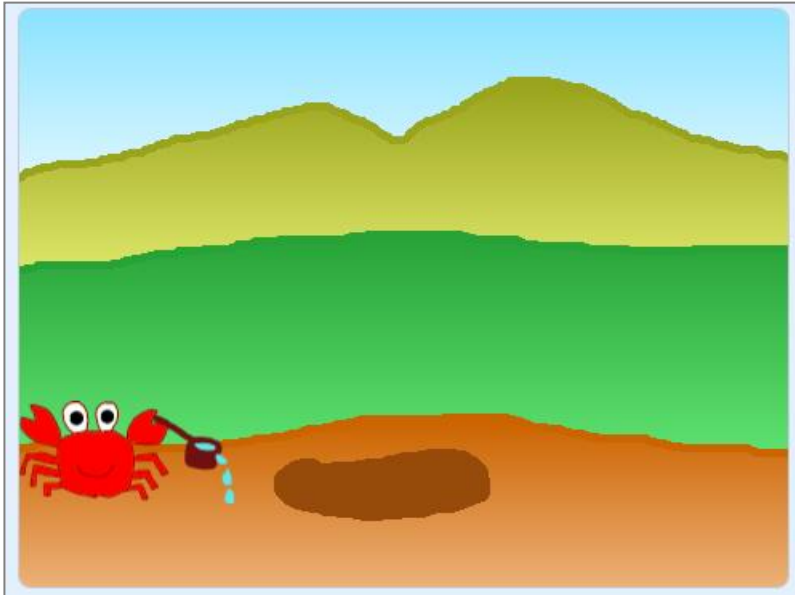


こんながめん画面で
と
止まりました
か？

かいとうれい 解答例は巻末にありますが、かんまつ見ないでみ頑がん張ばってみましょう。

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。

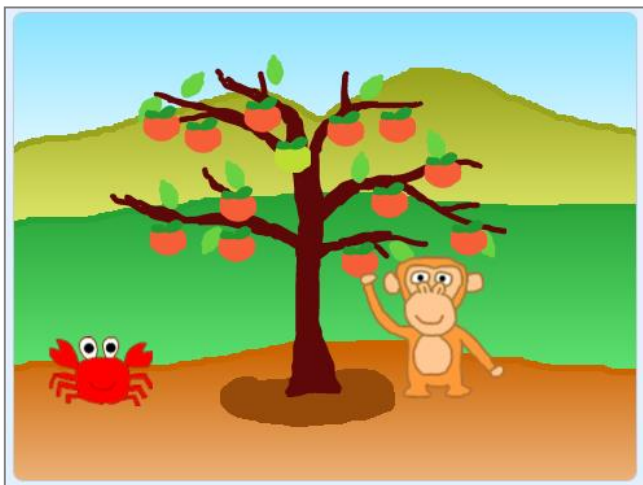


こんな画面で
とまりましたか？

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^{わたし}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。

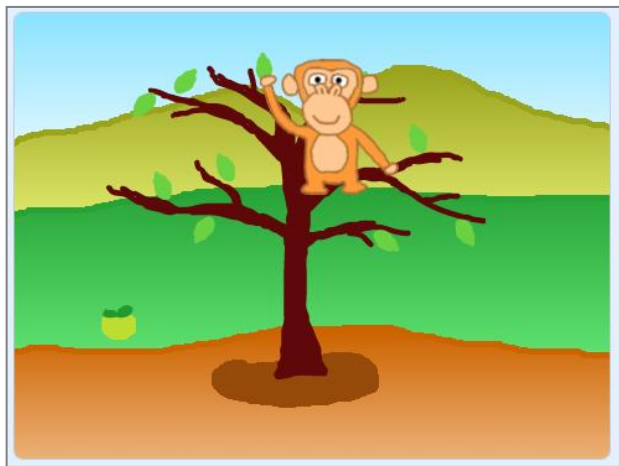


解答例は巻末にあります。見ないで頑張ってみましょう。

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^{うへ}に移動^{いどう}する。
(「かたいかき」をさわるところまで移動^{いどう}します。)
2. 「さる」が「うまいうまい」という。
3. 「かきの木」の^きコスチュームを「コスチューム3」にする。
4. 「かに」が「私^{わたし}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^{あたま}頭^{いどう}まで移動^{いどう}する。
7. 当^あたった^{おと}ときの音^{なに}を何か^な鳴らす。
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^{がめん}の左^{ひだり}端^{はし}まで移動^{いどう}して消^きえる。
11. かきの木^きのコスチュームを「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^{かいとうれい}は巻末^{かんまつ}にあります^みが、見^みないで頑^{がん}張^ばってみましょう。

第3章 さるかにがっせん^{だい まく}第3幕

STEP 1. 第3幕の背景を作ろう^{だい まく はいけい つく}

1. かにさんの家の中を背景にしましょう^{いえ なか はいけい}



2. ^{まど}窓から^み見える^{けしき}景色だけをコピーしましょう

