
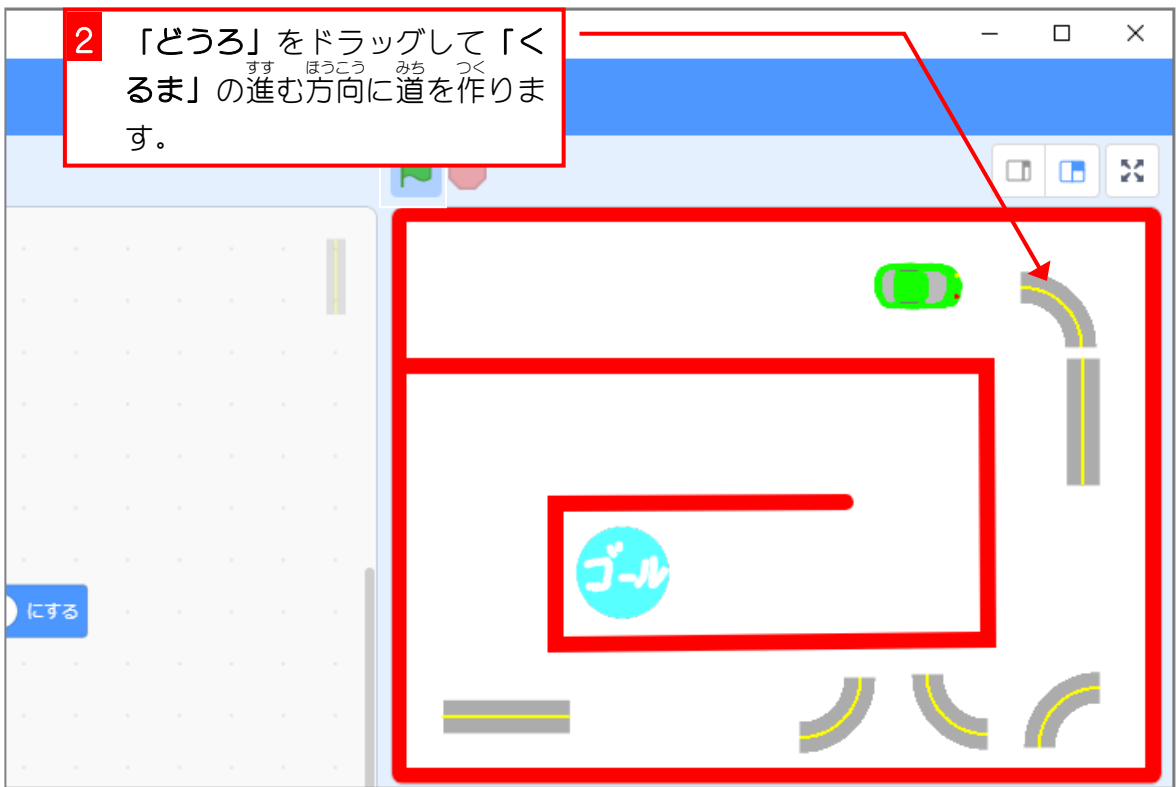
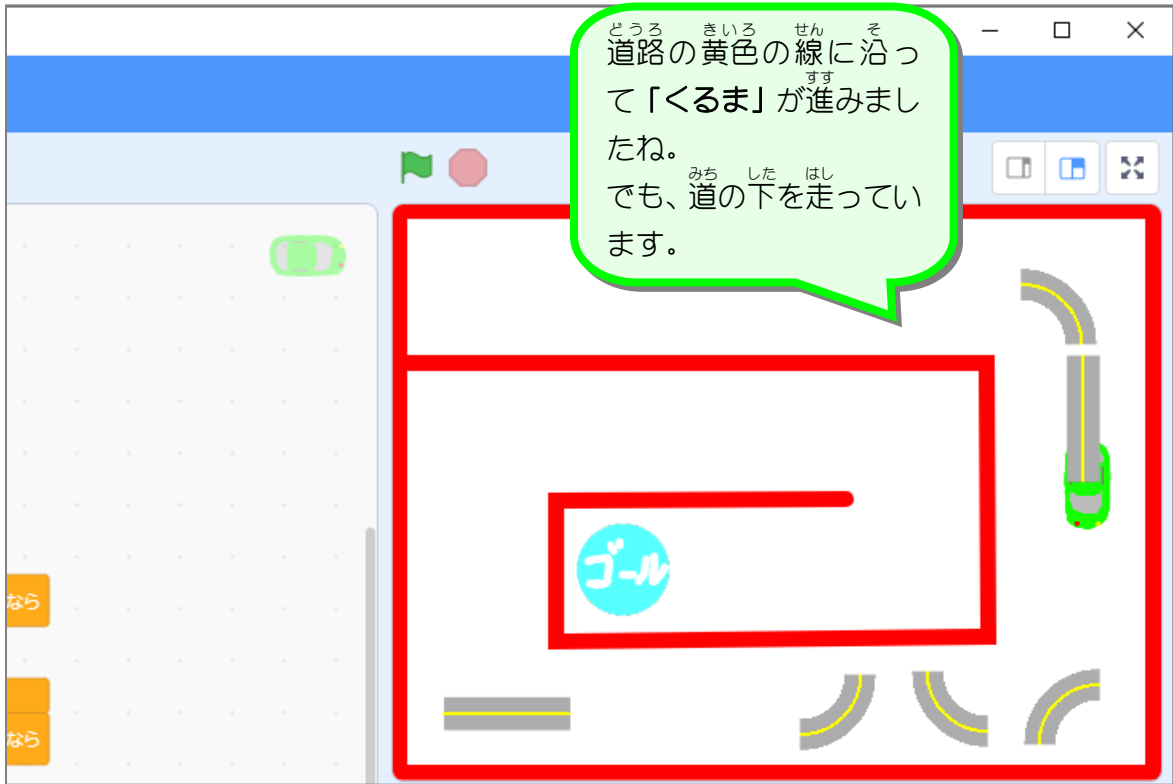


# STEP 4. ここまでの動きを確認しよう うご かくにん

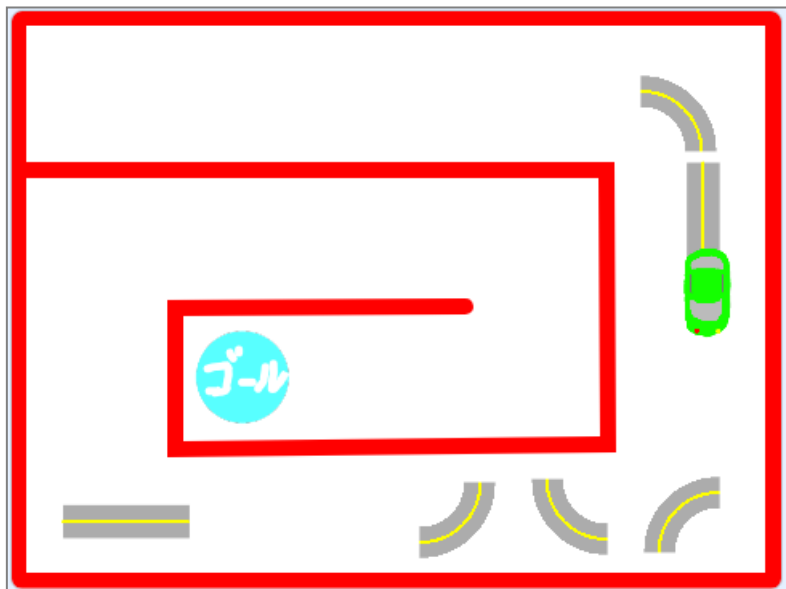
1.  をクリックして「くるま」を走らせましょう はし





## やってみよう 10

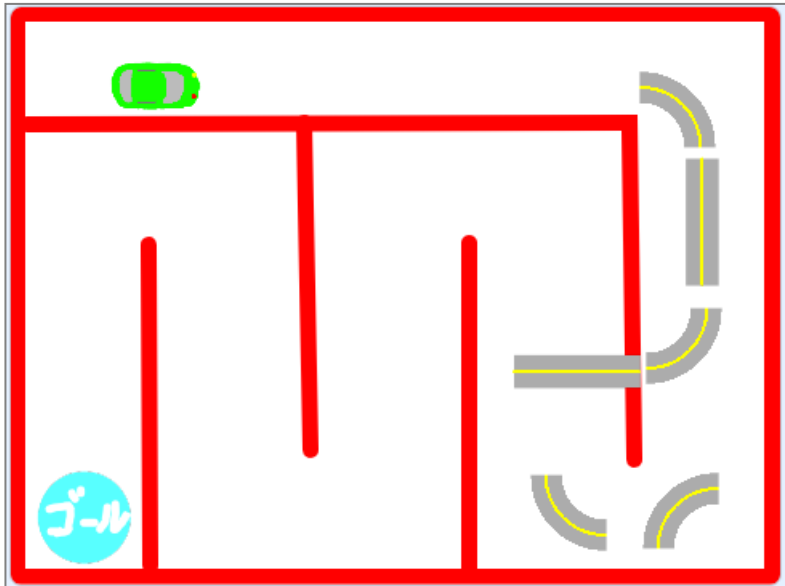
- 「くるま」はいつも「どうろ」の上を走るようにしましょう。  
 (「最前面へ移動する」ブロックを使うといいね。)



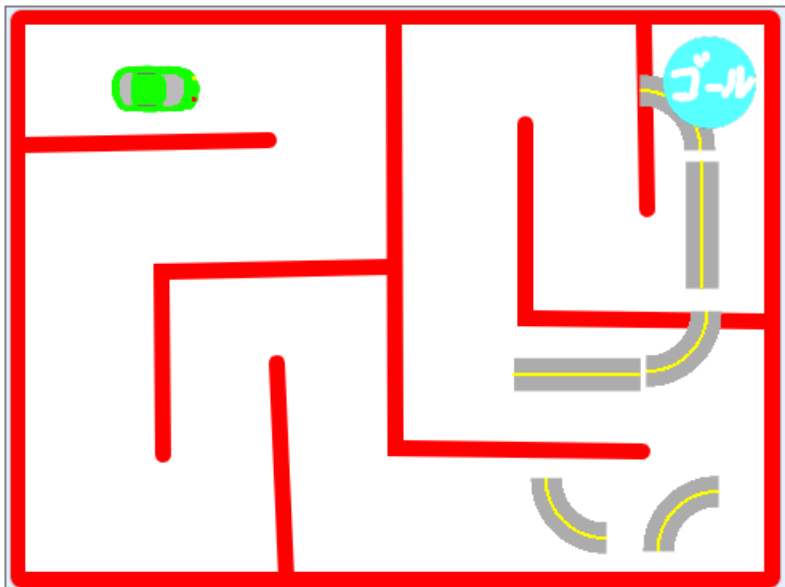
解答例は巻末にありますが、見ないで頑張ってみましょう。

# やってみよう 11

- 「くるま」が「ゴール」まで進むと、「くるま」をスタートの位置に戻し、「背景を背景1にする」ブロックを使って背景を次の背景に変えましょう。  
(赤い壁を越えて最短のルートでゴールさせましょう。)
- 背景を次の背景に変えた後3秒後に「くるま」が動き出すようにしましょう。
- 背景が「背景2」になったときに、「ゴール」を図の位置に移動しましょう。




- 背景が「背景3」になったときに、「ゴール」を図の位置に移動しましょう。



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。

# STEP 5. ゲームクリアを表示しよう ひょうじ

## 1. 「ゲームクリア」のをつくりましょう



1 ゲームクリアのをかきましょう。

2 なまえSpriteの名前を「ゲームクリア」にへんこう変更しましょう。



3 「コード」をクリックします。

4  をクリックしたときにかく隠すスクリプトをつくります。

2. 背景が「背景3」の時にゴールすると「ゲームクリア」と表示し、「くるま」を止めましょう



4 <sup>えんざん</sup>「演算」をクリックします。

5 「 =50」ブロックをドラッグし「もし なら」にはめます。

6 <sup>しら</sup>「調べる」をクリックします。

7 「ステージの背景#」ブロックをドラッグし「 =50」にはめます。

8 「3」に<sup>へんこう</sup>変更します。

9 「イベント」をクリックします。

10 「メッセージ1を送る」ブロックをドラッグしつなぎます。

11 「ゲームクリア」に変更します。

このスクリーンショットはScratch 3のコードエディタを示しています。左側のパレットで「イベント」カテゴリが選択されています。メインエディタには「このスプライトがクリックされたとき」イベントトリガーの下に「メッセージ1を送る」ブロックが追加されています。右側のスクリプト領域には、既存の「もしゴールに触れたなら」ブロックの下に「ゲームクリアを送る」ブロックが追加されています。また、「ゲームクリア」ブロックは「ゲームクリア」に変更されています。

12 「制御」をクリックします。

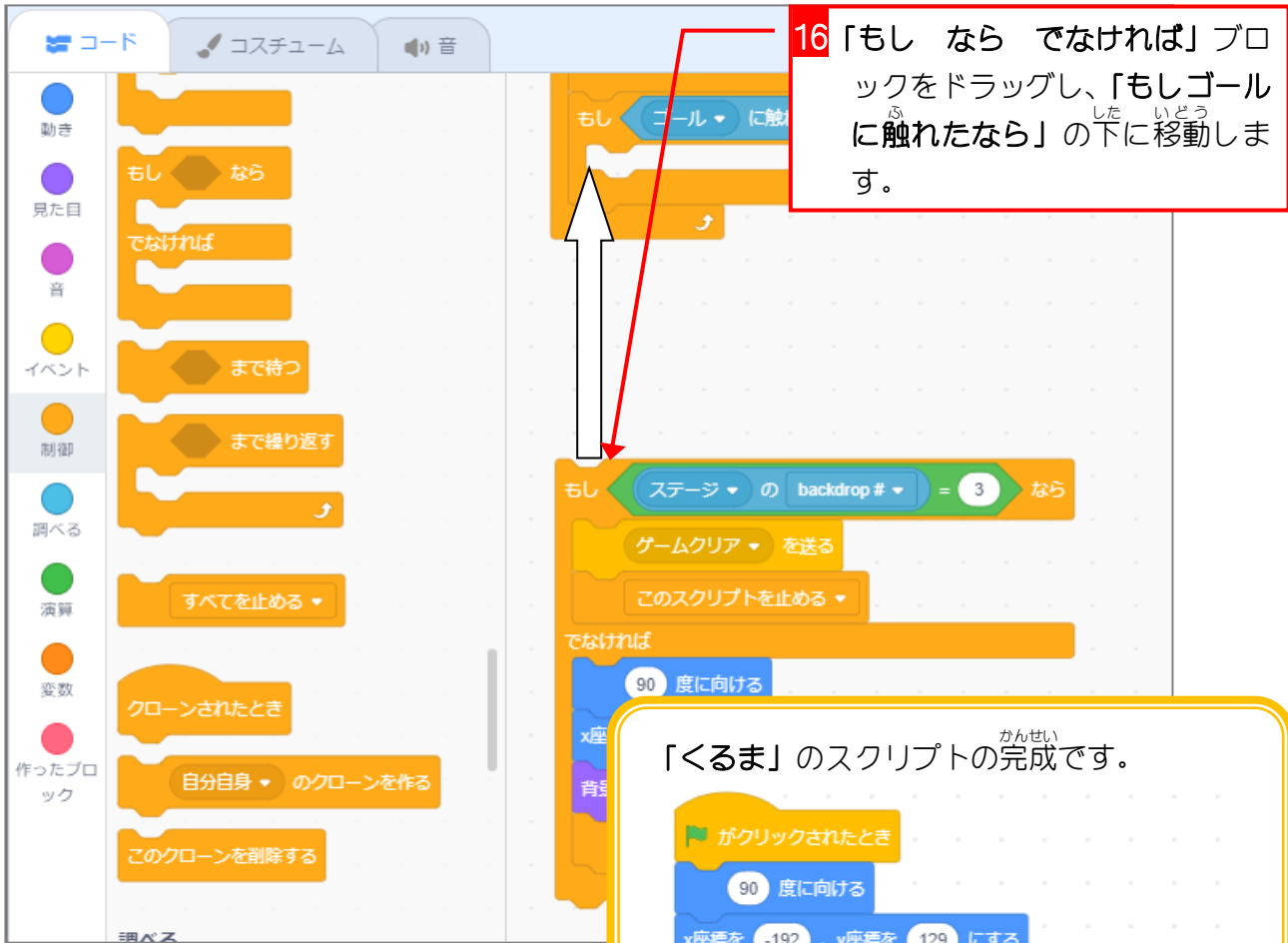
13 「すべてを止める」ブロックをドラッグしつなぎます。

14 「このスクリプトを止める」に変更します。

このスクリーンショットはScratch 3のコードエディタを示しています。左側のパレットで「制御」カテゴリが選択されています。メインエディタには「すべてを止める」ブロックが追加されています。右側のスクリプト領域には、「ゲームクリアを送る」ブロックの下に「このスクリプトを止める」ブロックが追加されています。また、「このスクリプトを止める」ブロックは「このスクリプトを止める」に変更されています。







16 「もし なら でなければ」ブロックをドラッグし、「もしゴールに接触したら」の下に移動します。



「くるま」のスクリプトの完成です。

