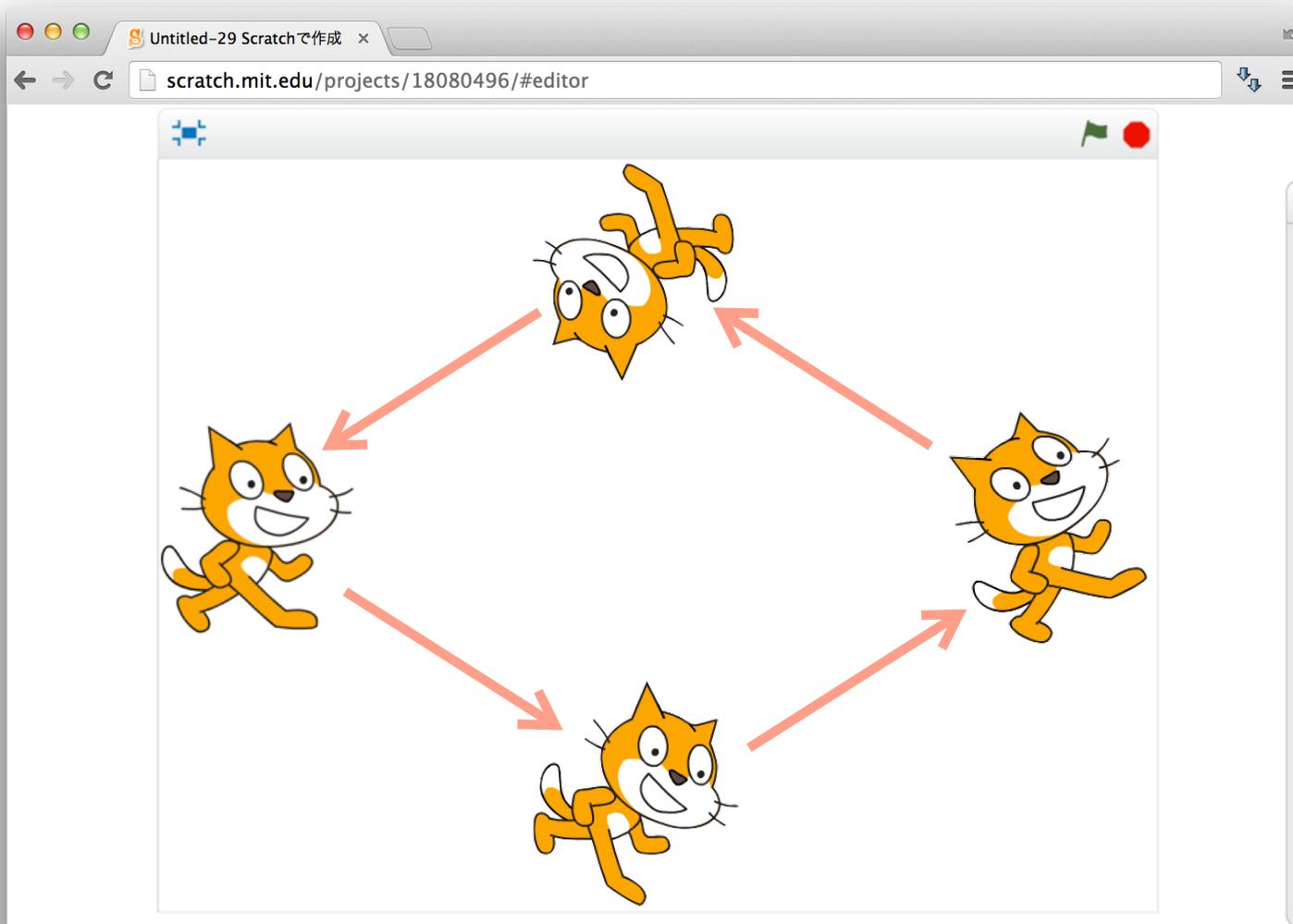


02.ネコバウンドゲームを作ろう！





今日のポイント！

「動き」ブロックを学ぼう！

10 歩動かす

y座標を 0 にする

x座標を 10 ずつ変える

もし端に着いたら、跳ね返る

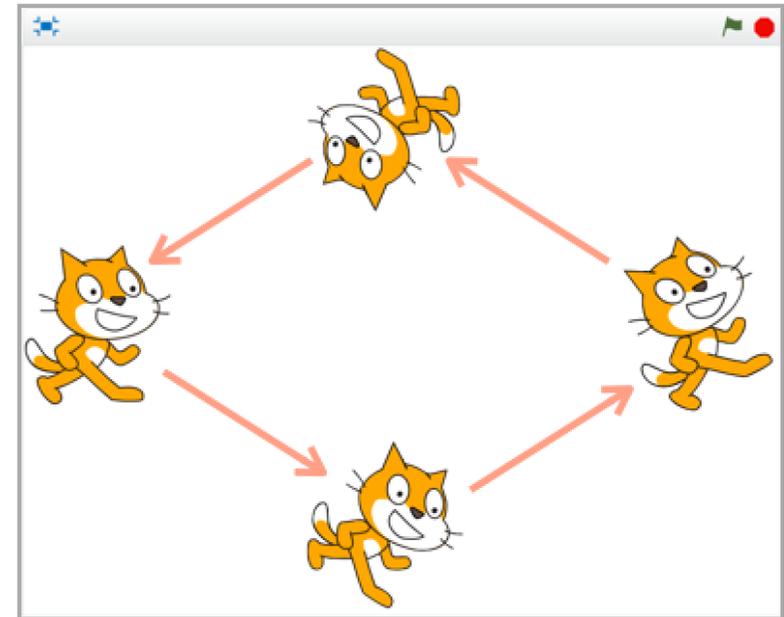
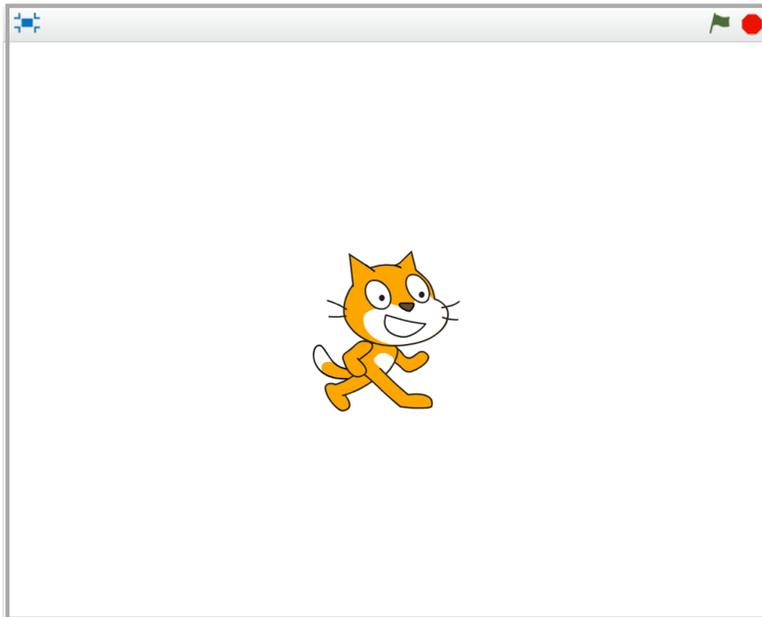
マウスのポインター ▾ へ行く

15 度回す

90 ▾ 度に向ける

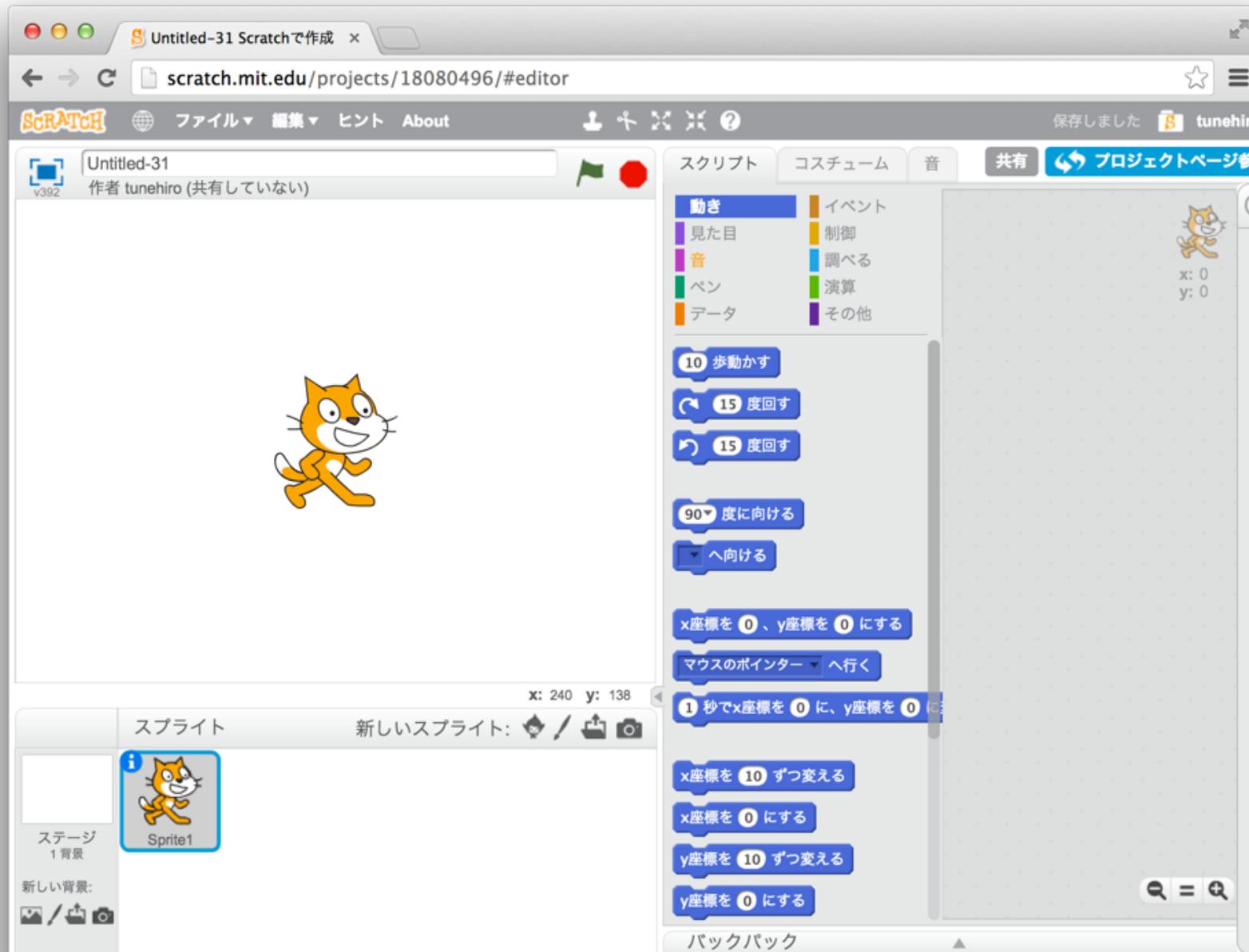
「動き」ブロックとは、上のような青いブロックのことだよ！
このブロックは、スプライトを右に動かしたり、回転させたり、
他にも色々な動きをつけることができるんだ。

今回は、下のようなゲームができるんだ！



ネコが壁に跳ね返ってバウンドするゲームになるよ！

4 ネコがいる画面を出そう



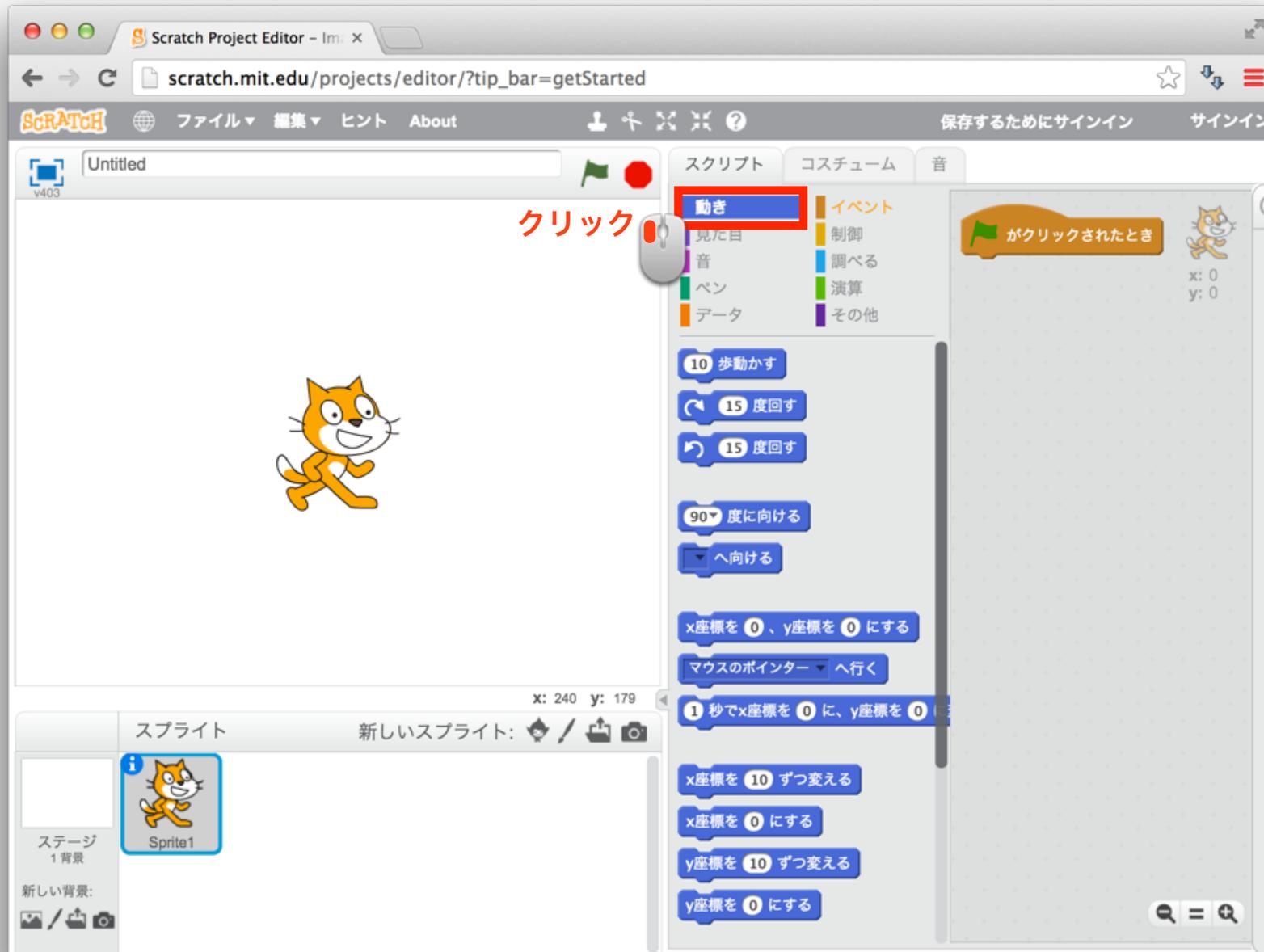
5 「イベント」をクリックしよう



6 ブロックをスクリプトエリアに置いてみよう



7 「動き」をクリックしよう



8 「動き」ブロックを組み合わせてみよう

Scratch editor interface showing a project titled "Untitled-32" with a cat sprite on stage. The "Scripts" palette is open, and a "Click when clicked" block is being dragged. A red dashed box highlights a "15 degrees" block, and a red arrow points to it. A mouse cursor is positioned over the "15 degrees" block. A red text box on the right says "左ボタンをおしながら、移動しよう" (Hold the left button and move).



今日のポイント！

スプライトを回転させるブロックを覚えよう



このブロックはスプライトを右回転させることができるブロックだよ！

使い方

①右回転する角度を増やしたいときは中の数字を大きくする



②逆に回転させたいときは、数字の前に-をつける



10^{せいぎよ}「制御」をクリックしよう



11 さらにブロックを組み合わせてみよう

Scratch editor interface showing a script block being edited. The script block contains a 'Click when clicked' event, a 'Repeat 15 times' loop, and a 'Forever' loop. A red dashed box highlights the 'Forever' loop block, and a red arrow points to it with the text '左ボタンをおしながら、「ずっと」の下へ!'.

12「動き」をクリックしよう



13 ブロックの中に他のブロックをいれよう

Scratch editor screenshot showing a script block: "Click when clicked" (Event) -> "Repeat 15 times" (Loop) -> "Move 10 steps" (Motion). A red box highlights the "Move 10 steps" block in the Scripts palette, and a red arrow points to its position inside the "Repeat" loop. A red text box explains that the "Move 10 steps" block should be placed inside the "Repeat" loop while holding the left mouse button.

「10歩動かす」を
左ボタンをおしながら、
「ずっと」の中へ!



今日のポイント！

スプライトを前に動かすブロックを覚えよう

10 歩動かす

このブロックはスプライトを前に動かすことができるブロックだよ！

使い方

①前に移動する距離を増やしたいときは中の数字を大きくする



②後ろに移動させたいときは、数字の前に-をつける



15 中にいれたブロックにブロックを組み合わせてみよう

Scratch editor interface showing a script for a cat sprite. The script includes a 'when clicked' event, a 'repeat 15 times' loop, and a 'move 10 steps' block. A red dashed box highlights the 'move 10 steps' block, and a red arrow points to it. A red box highlights the 'when edge is reached, turn around' block. A red mouse cursor is positioned over the 'move 10 steps' block. A red dotted line connects the mouse cursor to the 'when edge is reached, turn around' block. A red text box with a white background contains the instruction: '左ボタンをおしながら、「10歩動かす」の下へ!'.



今日のポイント！

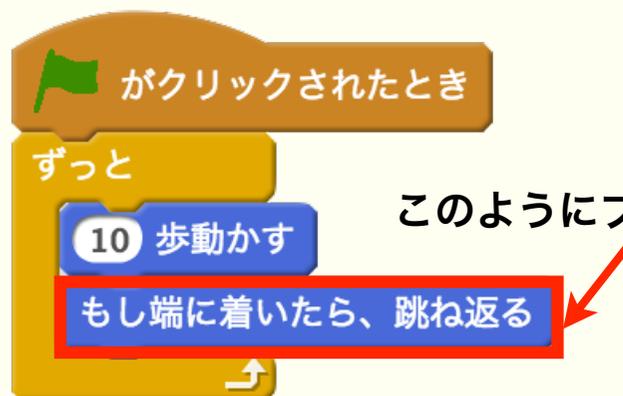
スプライトを跳ね返させるブロックを覚えよう

もし端に着いたら、跳ね返る

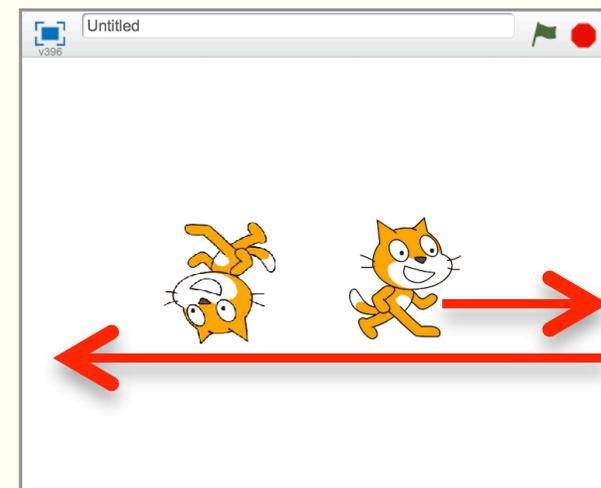
このブロックはスプライトが端にぶつくと跳ね返るようにするブロックだよ！

使い方

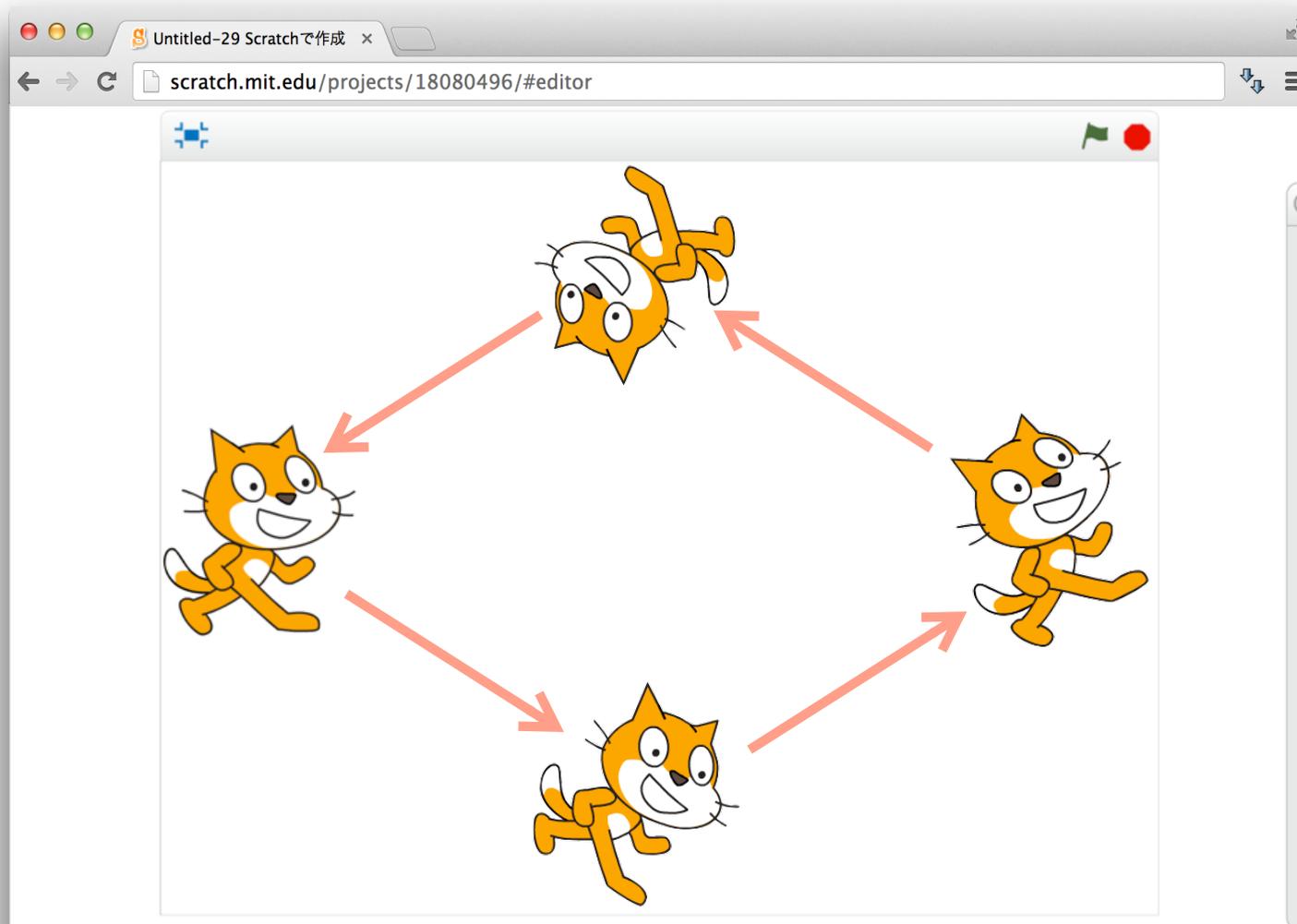
ネコが端にぶつくと、跳ね返るようになるよ！



このようにブロックを付けてみよう！



ネコバウンドゲーム完成



お
スタートボタンを押して遊んでみよう！