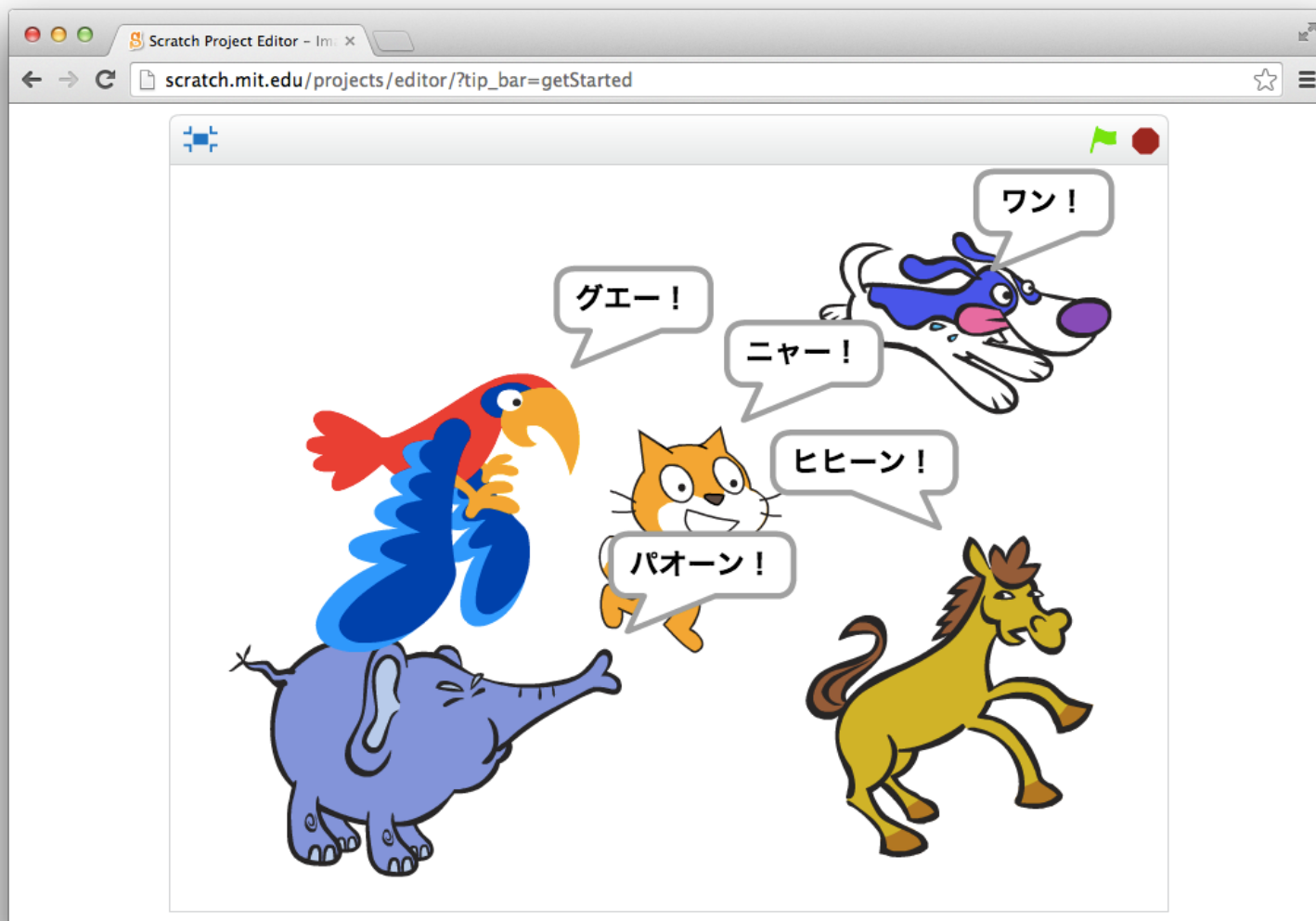


03.動物園ゲームを作ろう！



今日のポイント！



「見た目」ブロックを学ぼう！

Hello! と 2 秒言う

Hmm... と 2 秒考える

次のコスチュームにする

表示する

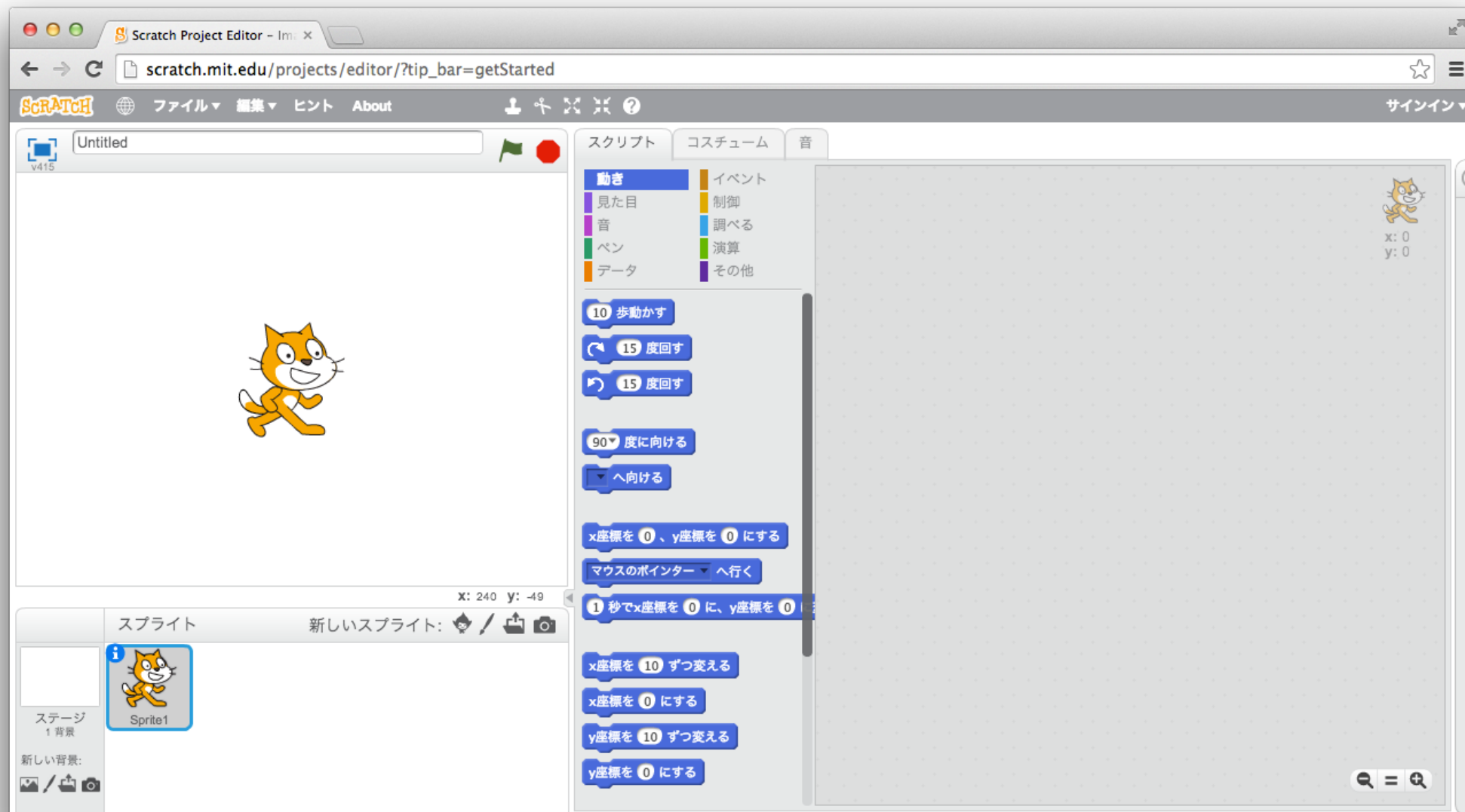
隠す

大きさを 10 ずつ変える

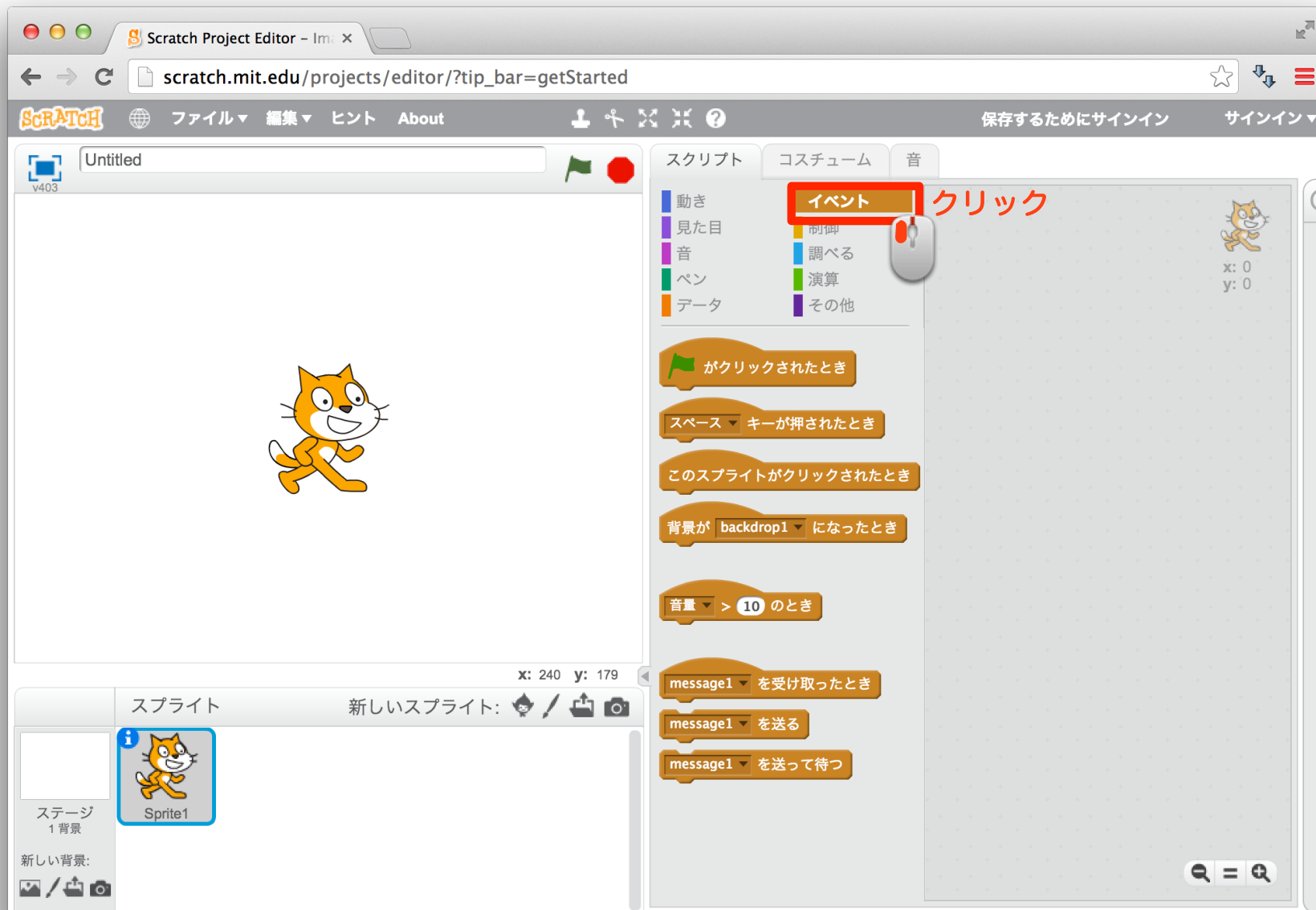
色 の効果を 25 ずつ変える

「見た目」ブロックとは、上のような紫色のブロックのことだよ！
このブロックは、スプライトの色色を変えたり、画面から隠したりできるよ。
他にもスプライトや背景の見見見見た目目を変えることができるんだ。

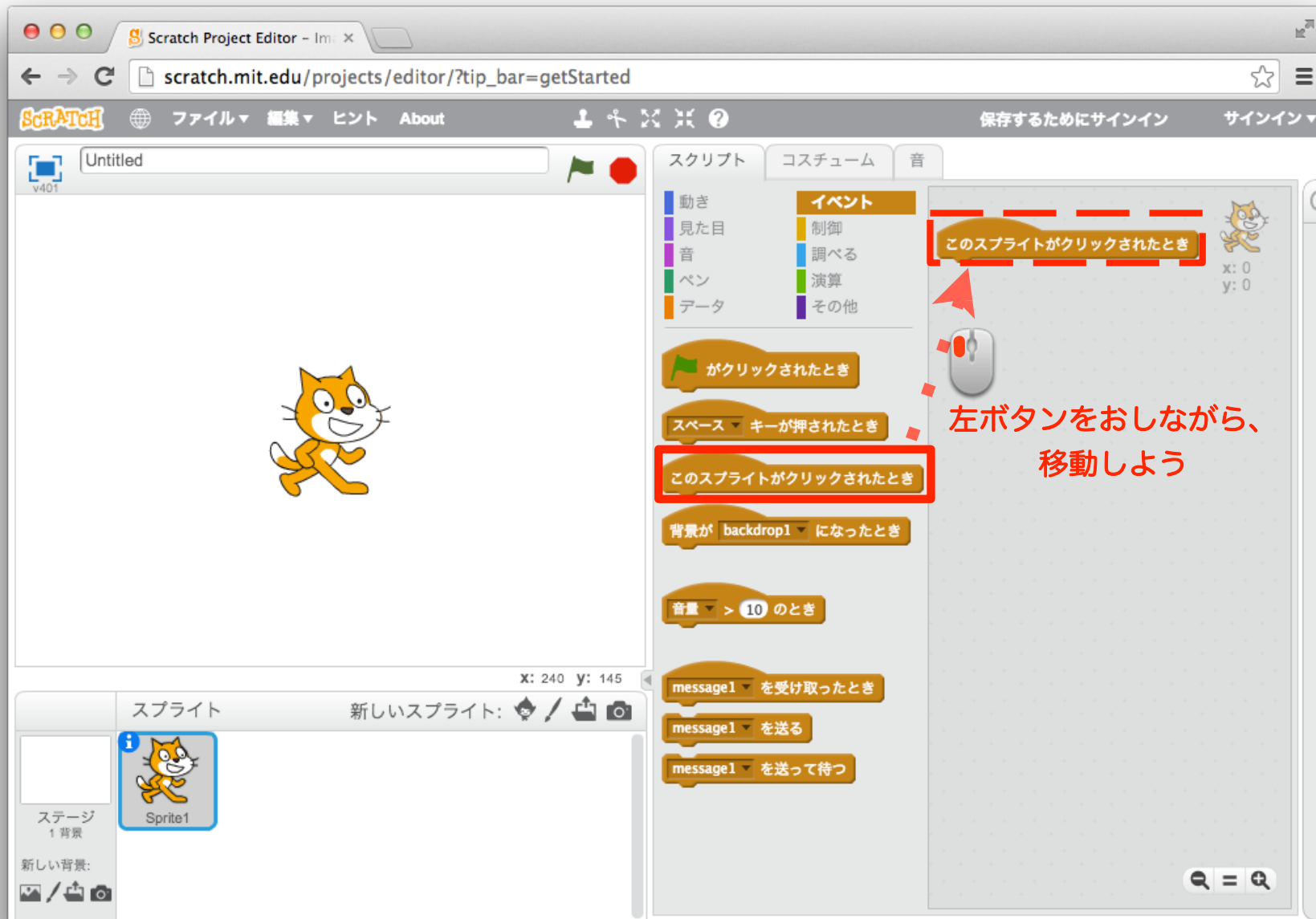
3 ネコがいる画面を出そう



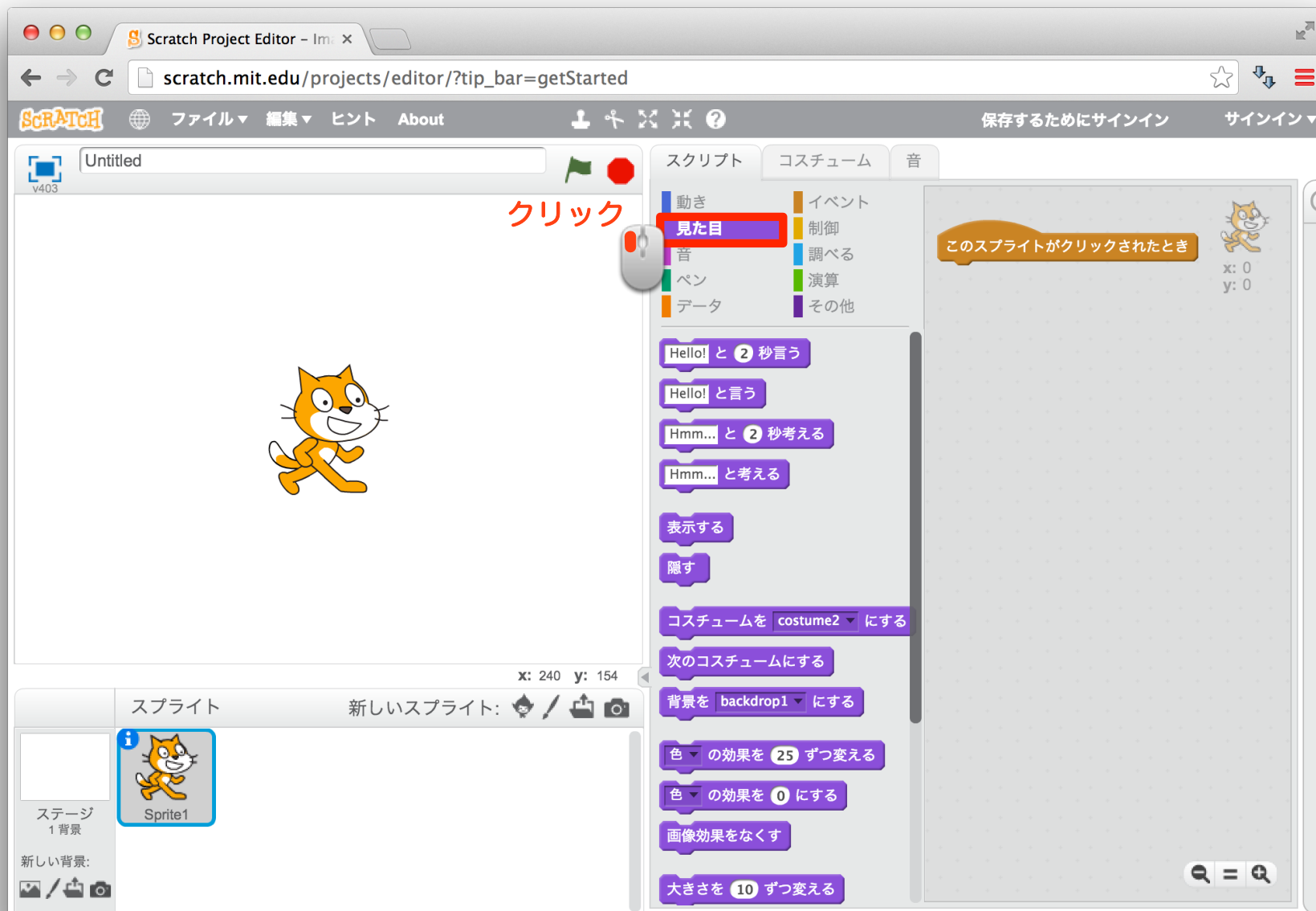
4 「イベント」をクリックしよう



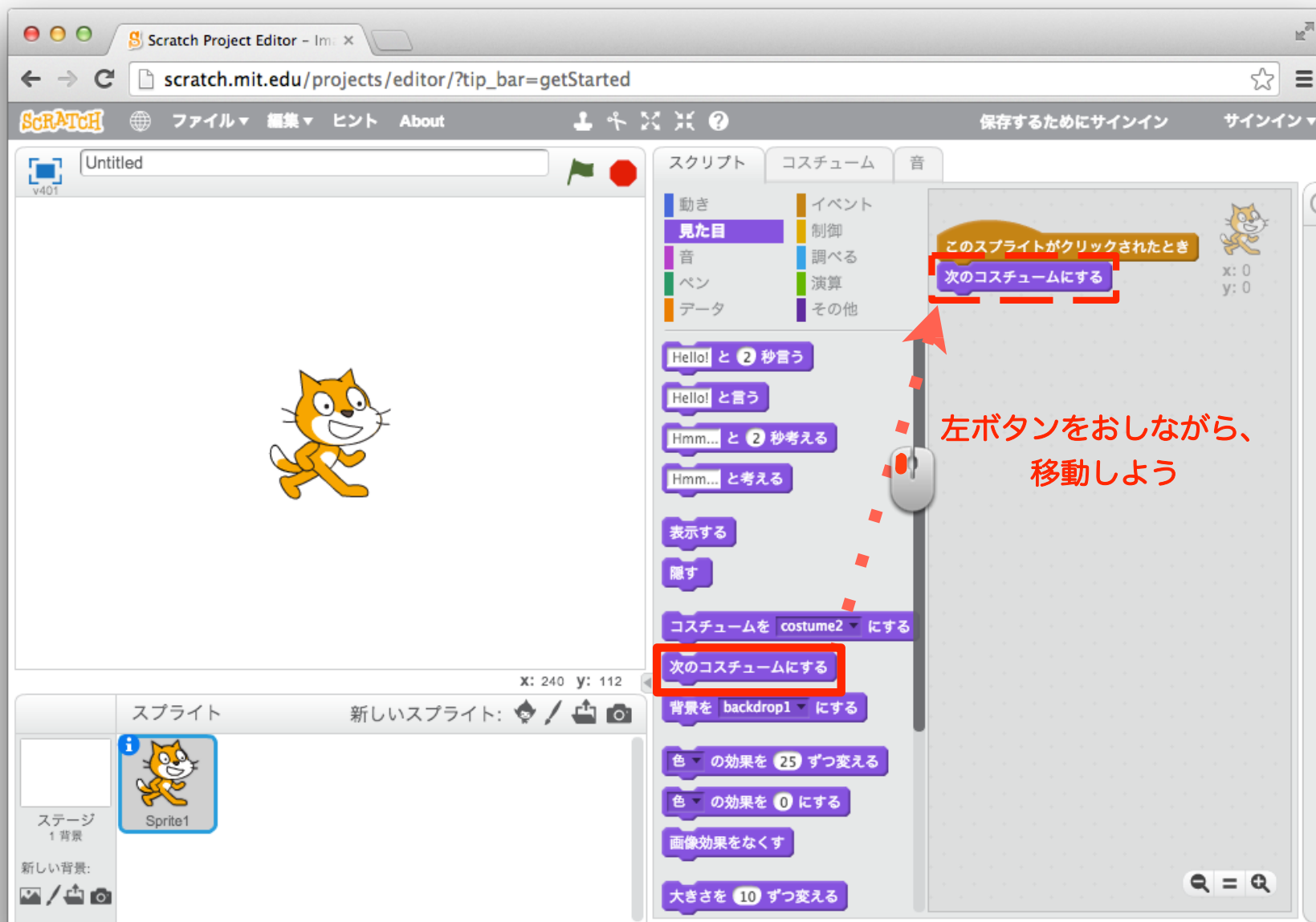
5 ブロックをスクリプトエリアに置いてみよう



6 「見た目」をクリックしよう



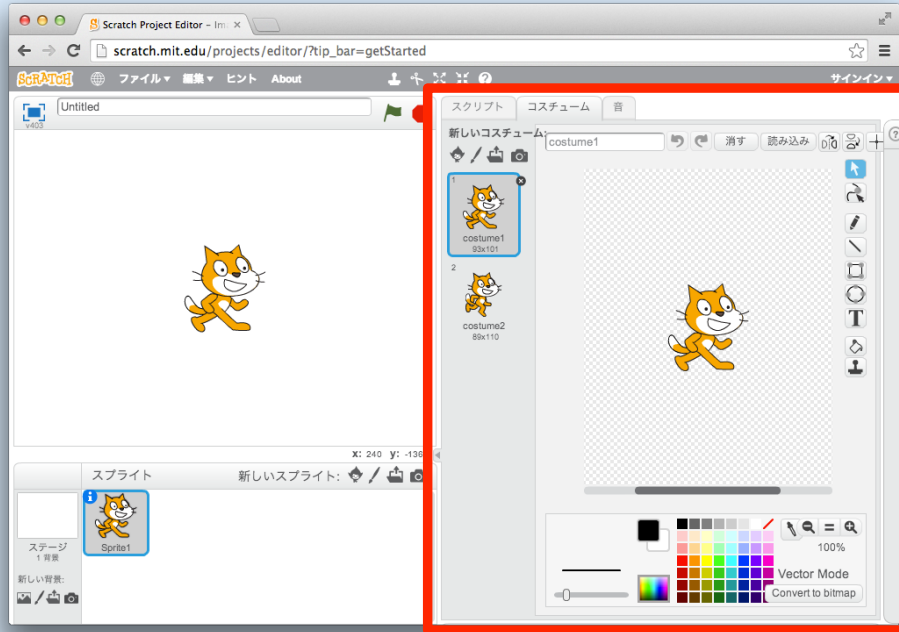
7 「見た目」ブロックを組み合わせよう



今日のポイント！



コスチュームって何？

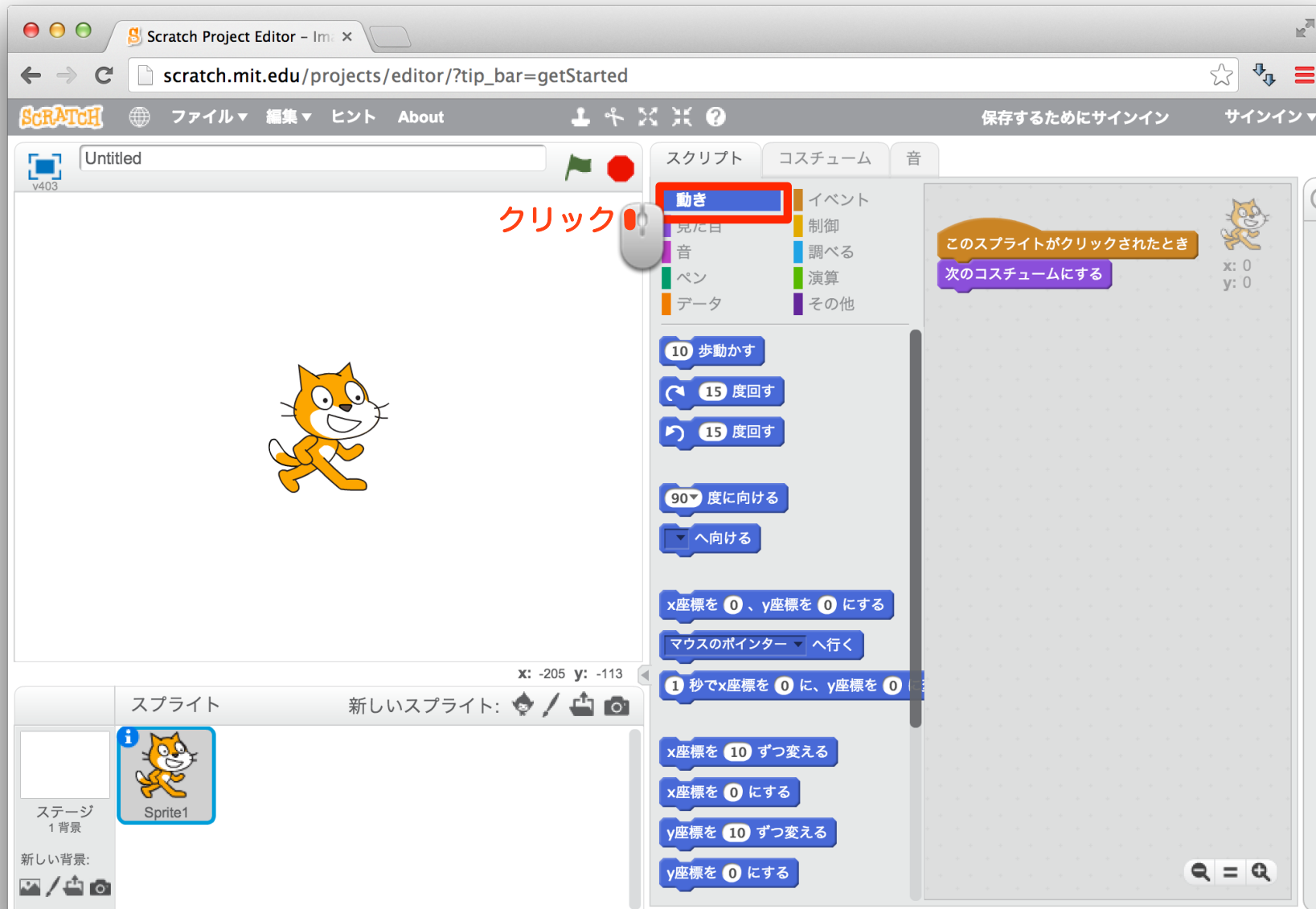


コスチュームとは、
一つのキャラクターが変身できる姿だ！
コスチュームを変えることで、
キャラクターの見た目を
一瞬で変えることができるのだ！

次のコスチュームにする

このブロックはコスチュームを変えることができるブロックだ！

9 「動き」をクリックしよう



10 「動き」ブロックを組み合わせよう

Scratch Project Editor - Im: X
scratch.mit.edu/projects/editor/?tip_bar=getStarted

Scratch ファイル 編集 ヒント About 保存するためにサインイン サインイン

動き
見た目
音
ペン
データ

イベント
制御
調べる
演算
その他

このスプライトがクリックされたとき
次のコスチュームにする
10 歩動かす

左ボタンをおしながら、
移動しよう

Sprite1
x: 240 y: 97

11 「見た目」をクリックしよう

Scratch Project Editor - Im. x

scratch.mit.edu/projects/editor/?tip_bar=getStarted

SCRATCH ファイル 編集 ヒント About

保存するためにサインイン サインイン

Untitled v403

クリック

動き イベント
見た目 制御
音 調べる
ペン 演算
データ その他

このスプライトがクリックされたとき
次のコスチュームにする
10 歩動かす

Hello! と 2 秒言う
Hello! と言う
Hmm... と 2 秒考える
Hmm... と考える
表示する
隠す
コスチュームを costume2 にする
次のコスチュームにする
背景を backdrop1 にする
色の効果を 25 ずつ変える
色の効果を 0 にする
画像効果をなくす
大きさを 10 ずつ変える

スプライト 新しいスプライト:

Sprite1

ステージ 1 背景
新しい背景:

x: 240 y: 150

12 「見た目」ブロックを組み合わせよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage area contains the Scratch cat sprite. The right-hand side features a 'Scripts' block palette with various categories like '動き' (Motion), '見た目' (Looks), '音' (Sound), 'ペン' (Pen), 'データ' (Data), 'イベント' (Events), '制御' (Control), '調べる' (Cycles), '演算' (Math), and 'その他' (Other). A 'Hello! と 2 秒言う' (Say Hello! for 2 seconds) block is highlighted with a red box in the palette. A red arrow points from this block to a script area on the right, where the same block is being placed. A red text box with the instruction '左ボタンをおしながら、移動しよう' (Hold the left button while moving) is positioned next to the arrow. The script area also contains other blocks like 'このスプライトがクリックされたとき' (When this sprite is clicked), '次のコスチュームにする' (Next costume), and '10 歩動かす' (Move 10 steps).

13 「見た目」ブロックを組み合わせよう

Scratch Project Editor - Im: X
scratch.mit.edu/projects/editor/?tip_bar=getStarted

Scratch ファイル 編集 ヒント About

保存するためにサインイン サインイン

スクリプト コスチューム 音

動き イベント
見た目 制御
音 調べる
ペン 演算
データ その他

このスプライトがクリックされたとき
次のコスチュームにする
10 歩動かす
Hello! と 2 秒言う

Hello! と 2 秒言う
Hello! と言う
Hmm... と 2 秒考える
Hmm... と考える
表示する
隠す
コスチュームを costume2 にする
次のコスチュームにする
背景を backdrop1 にする
色の効果を 25 ずつ変える
色の効果を 0 にする
画像効果をなくす
大きさを 10 ずつ変える

Sprite1
x: 240 y: 69

こここのHello!をネコの鳴き声に書きかえよう!

Hello! と 2 秒言う
Nyaa! と 2 秒言う

14 「動き」をクリックしよう

Scratch Project Editor - Im. x

scratch.mit.edu/projects/editor/?tip_bar=getStarted

Scratch ファイル 編集 ヒント About

保存するためにサインイン サインイン

Untitled v403

動き

クリック

このスプライトがクリックされたとき

次のコスチュームにする

10 歩動かす

ニャー! と 2 秒言う

x: 0 y: 0

x座標を 0、y座標を 0 にする

マウスのポインターへ行く

1 秒でx座標を 0 に、y座標を 0

x座標を 10 ずつ変える

x座標を 0 にする

y座標を 10 ずつ変える

y座標を 0 にする

スプライト 新しいスプライト:

Sprite1

ステージ 1 背景

新しい背景:

x: 240 y: 176

15 「動き」ブロックを組み合わせよう

Scratch Project Editor - Im: X
scratch.mit.edu/projects/editor/?tip_bar=getStarted

Scratch ファイル 編集 ヒント About

保存するためにサインイン サインイン

動き
見た目
音
ペン
データ

イベント
制御
調べる
演算
その他

このスプライトがクリックされたとき
次のコスチュームにする
10 歩動かす
キャラクター1 と 2 秒言う
10 歩動かす

①左ボタンをおしながら、
移動しよう

②10歩にマイナスをつけて-10歩にしよう

10 歩動かす
-10 歩動かす

スプライト
新しいスプライト:

Sprite1

ステージ
1 背景

新しい背景:

X: 240 Y: 18

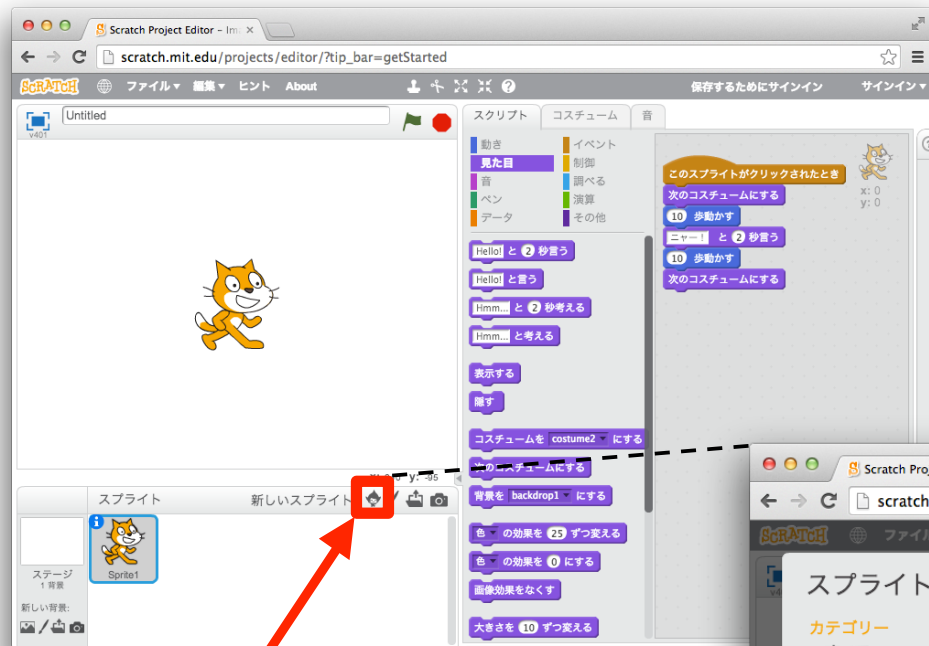
16 「見た目」ブロックを組み合わせよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage area contains the Scratch cat sprite. The right-hand side features a 'Scripts' block palette with categories like '動き' (Motion), '見た目' (Looks), 'イベント' (Events), '制御' (Control), '調べる' (Sensing), '演算' (Operators), and 'その他' (Other). The 'Looks' category is selected, and the '次のコスチュームにする' (Next costume) block is highlighted with a red box. A red arrow points to the vertical handle of this block, with the text '①クリック' (1 Click) and '左ボタンをおしながら、移動しよう' (Click and hold the left button to move). The script area on the right shows a sequence of blocks: 'このスプライトがクリックされたとき' (When this sprite is clicked), '次のコスチュームにする' (Next costume), '10 歩動かす' (Move 10 steps), 'ニャー! と 2 秒言う' (Say 'Nyaa!' for 2 seconds), '-10 歩動かす' (Move -10 steps), and another '次のコスチュームにする' (Next costume) block. The 'Sprite1' is visible in the 'Sprites' area at the bottom left.

17 ゲームを再生してみよう

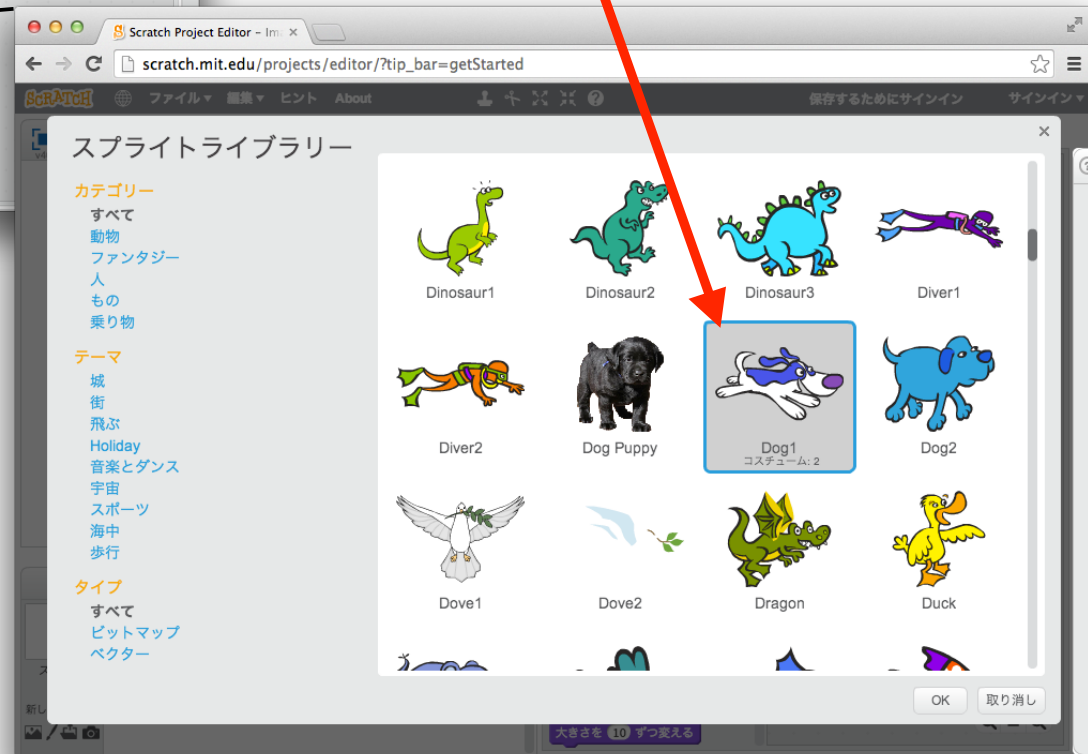


18 他のスプライトを追加しよう



① この
ボタンを押そう！

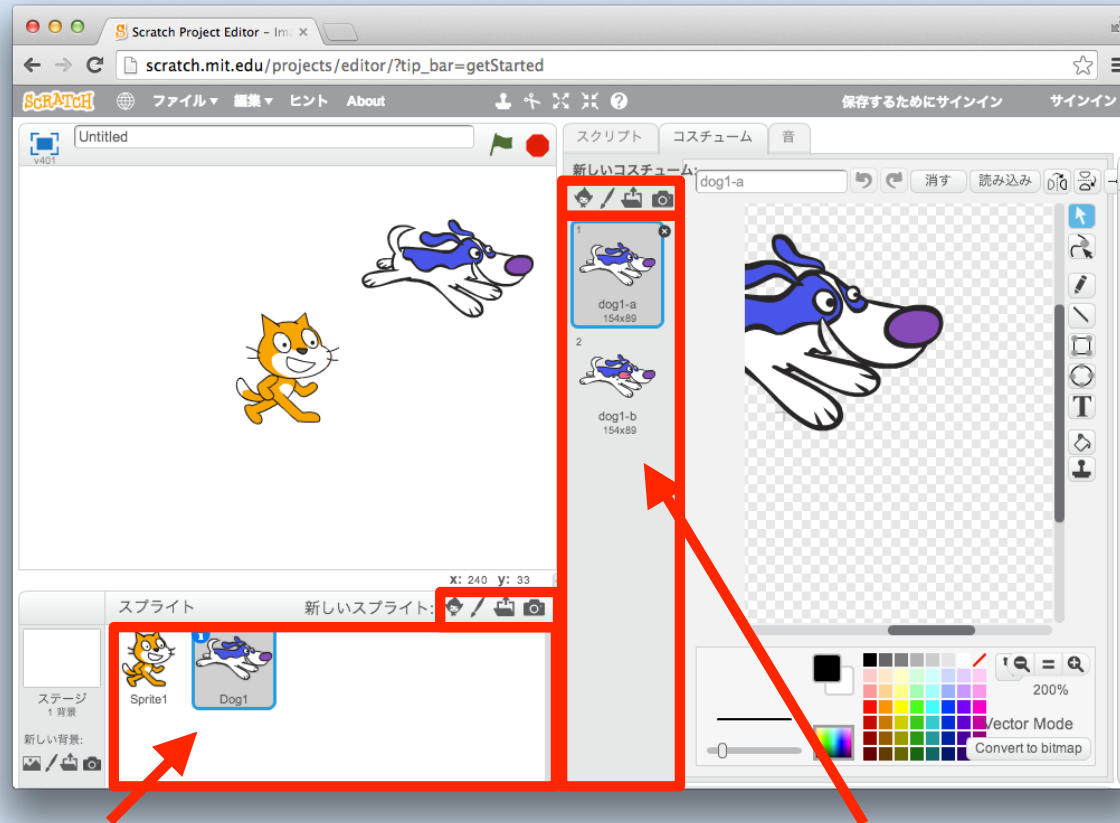
② イヌをダブルクリックして
スプライトを追加しよう！



今日のポイント！



スプライトとコスチュームの違いは？



スプライトは、左上の画面に表示するキャラクターのこと！増やせば、たくさんのキャラクターを左上の画面に置けるよ！

コスチュームは、一つのスプライトが変身できる姿だよ！増やしても、左上の画面では変わらないけど、スプライトが変身できる姿が増えるんだ！

20 イヌが追加できたかな？



21 イヌにもブロックを作ろう！



Scratch Project Editor - Im... x

scratch.mit.edu/projects/editor/?tip_bar=getStarted

ScrATCH ファイル 編集 ヒント About

保存するためにサインイン サインイン

Untitled v403

動き イベント 制御 調べる 演算 その他

このスプライトがクリックされたとき

次のコスチュームにする

10 歩動かす

ワン! と 10 秒言う

-10 歩動かす

次のコスチュームにする

10 歩動かす

15 度回す

15 度回す

90 度に向ける

へ向ける

x座標を 138 、y座標を 52 にする

マウスのポインター へ行く

1 秒でx座標を 138 に、y座標を 52 にする

x座標を 10 ずつ変える

x座標を 0 にする

y座標を 10 ずつ変える

y座標を 0 にする

スプライト 新しいスプライト:    

Sprite1 Dog1

ステージ 1 背景

新しい背景:   

22 他のスプライトも追加しよう

Scratch Project Editor - Im... x

scratch.mit.edu/projects/editor/?tip_bar=getStarted

ScrATCH ファイル 編集 ヒント About

保存するためにサインイン サインイン

Untitled v403

動き イベント
見た目 制御
音 調べる
ペン 演算
データ その他

10 歩動かす
15 度回す
15 度回す
90 度に向ける
へ向ける
x座標を -139、y座標を 63 にす
マウスのポインターへ行く
1 秒でx座標を -139 に、y座標を
x座標を 10 ずつ変える
x座標を 0 にする
y座標を 10 ずつ変える
y座標を 0 にする

スプライト 新しいスプライト:

Sprite1 Dog1 Elephant Horse1 Parrot

ステージ
1 背景

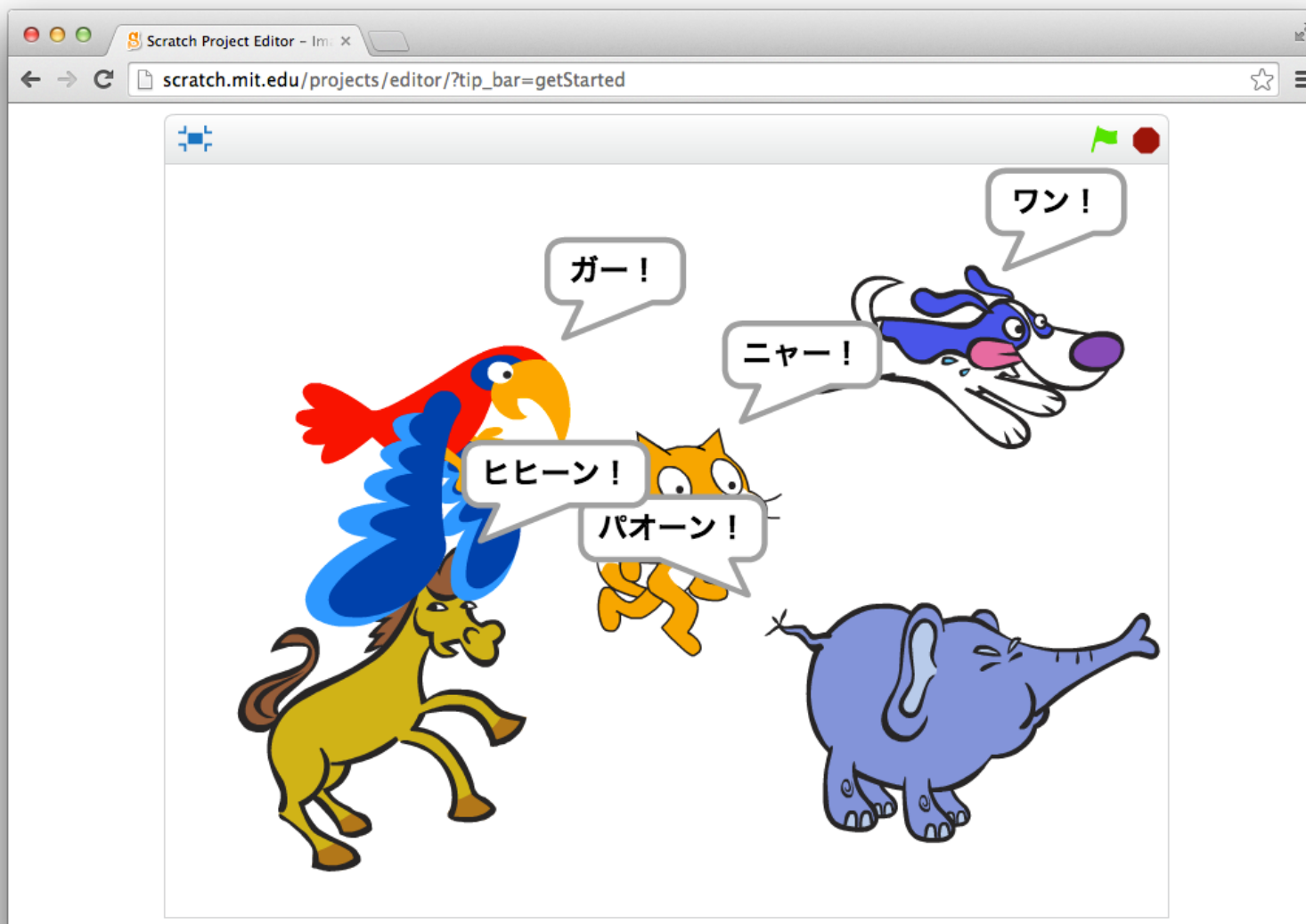
新しい背景:

ウマとゾウとオウムも追加しよう!

23 他のスプライトにもブロックを作ろう



動物園ゲーム完成！



スタートボタンを押して、遊んでみよう！