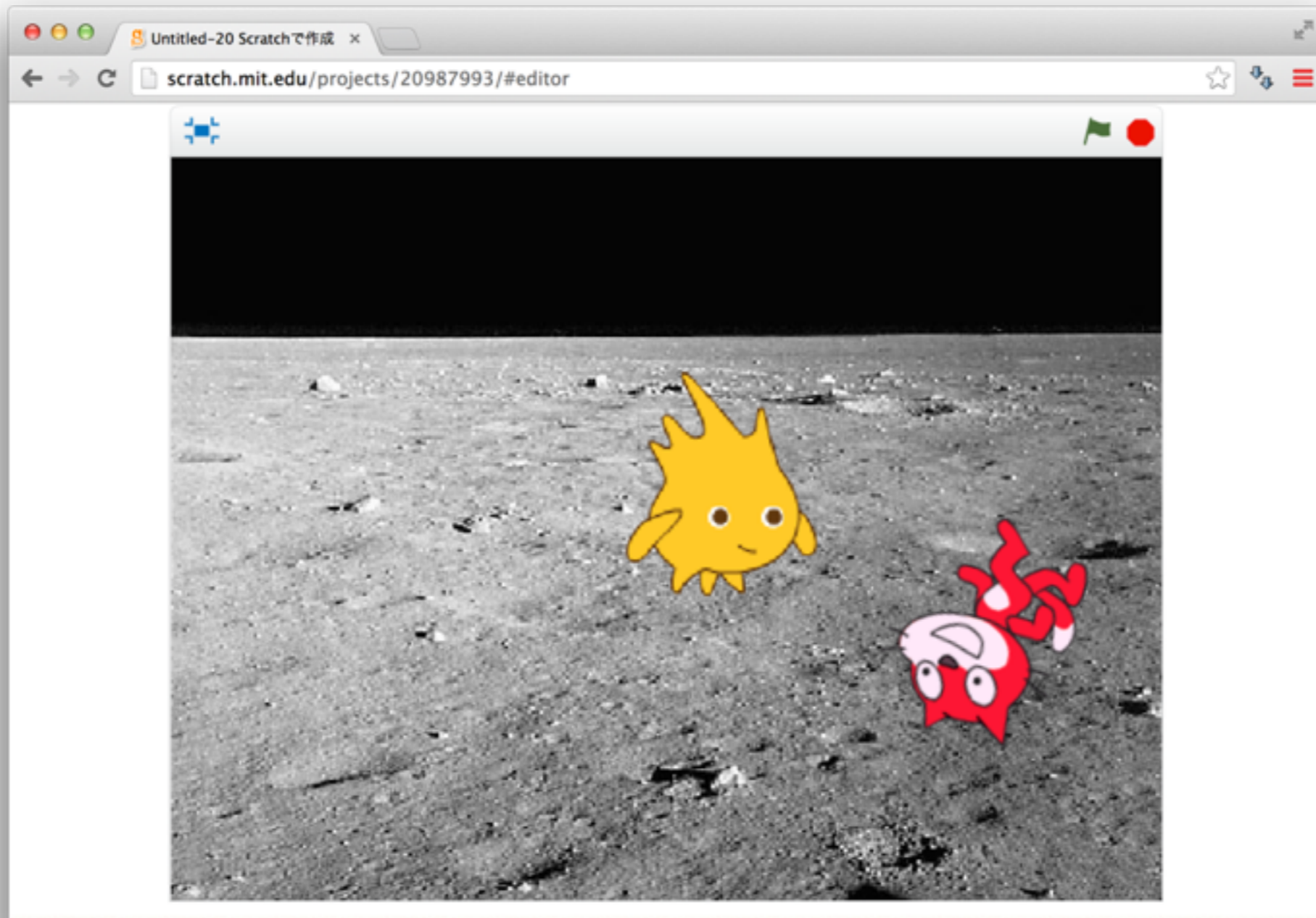
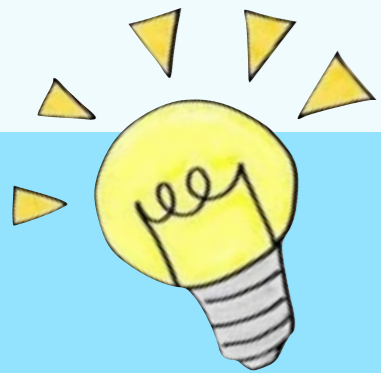


05. 暴れん坊ネコを作ろう！





今日のポイント！

今まで使ったブロックを思い出そう！

1 秒待つ

10 歩動かす

次のコスチュームにする

ずっと

15 度回す

もし端に着いたら、跳ね返る

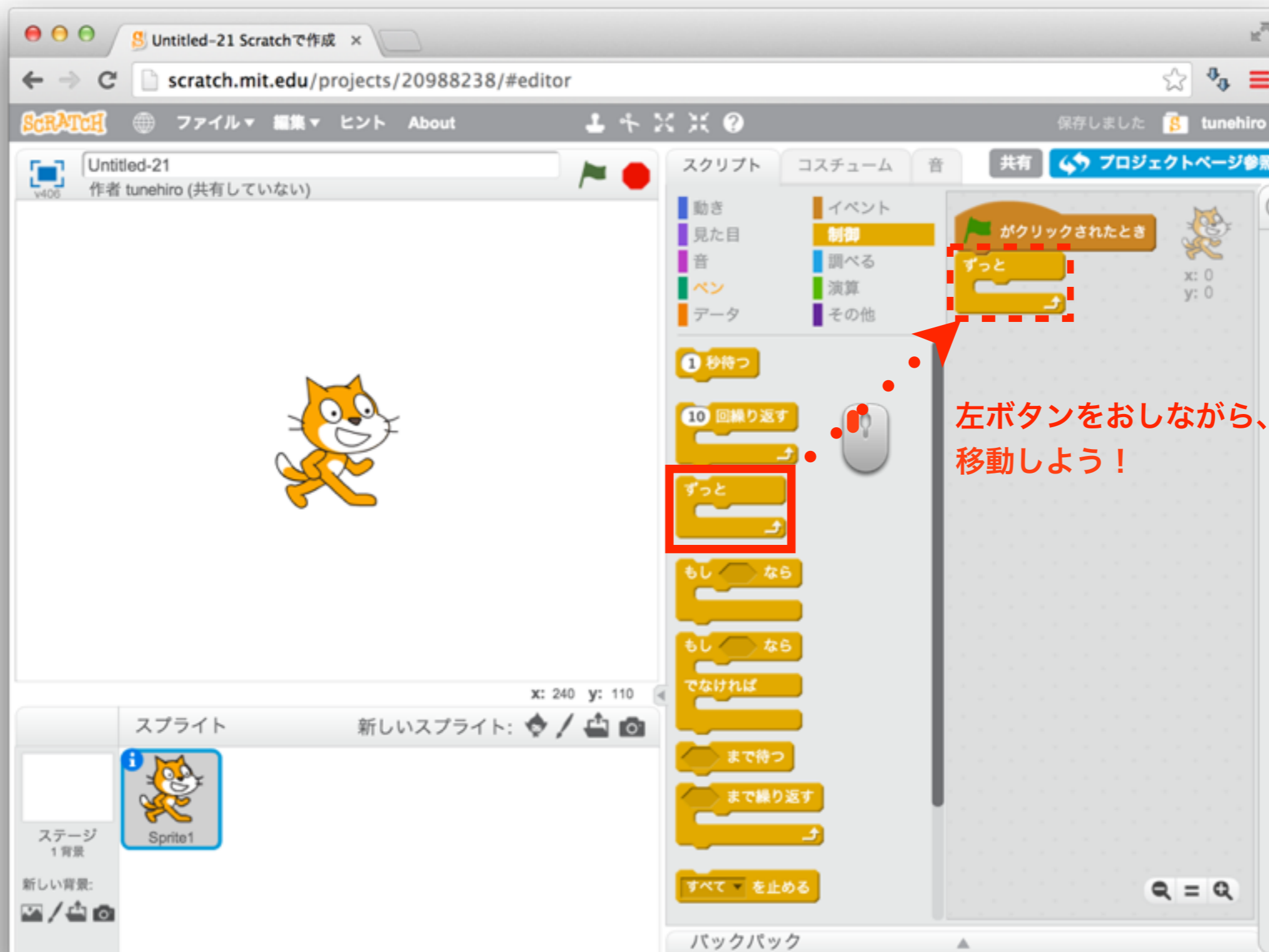
今まで3種類のブロックを使ったよね！

「動き」ブロック、「見た目」ブロック、「制御」ブロックの3つだよね！
これたのブロックは、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。

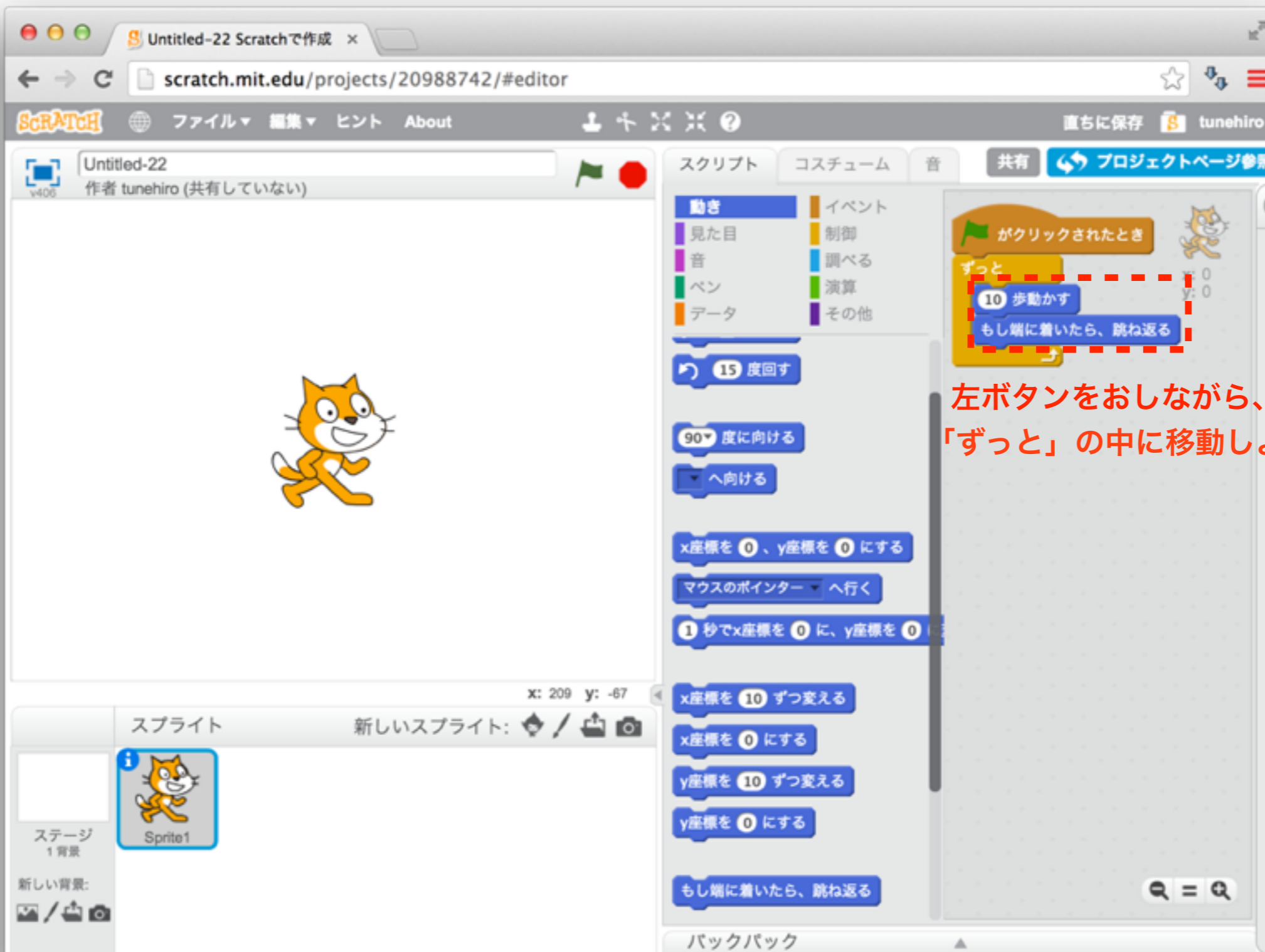
3 「イベント」ブロックを置こう



4 「制御」ブロックを置こう

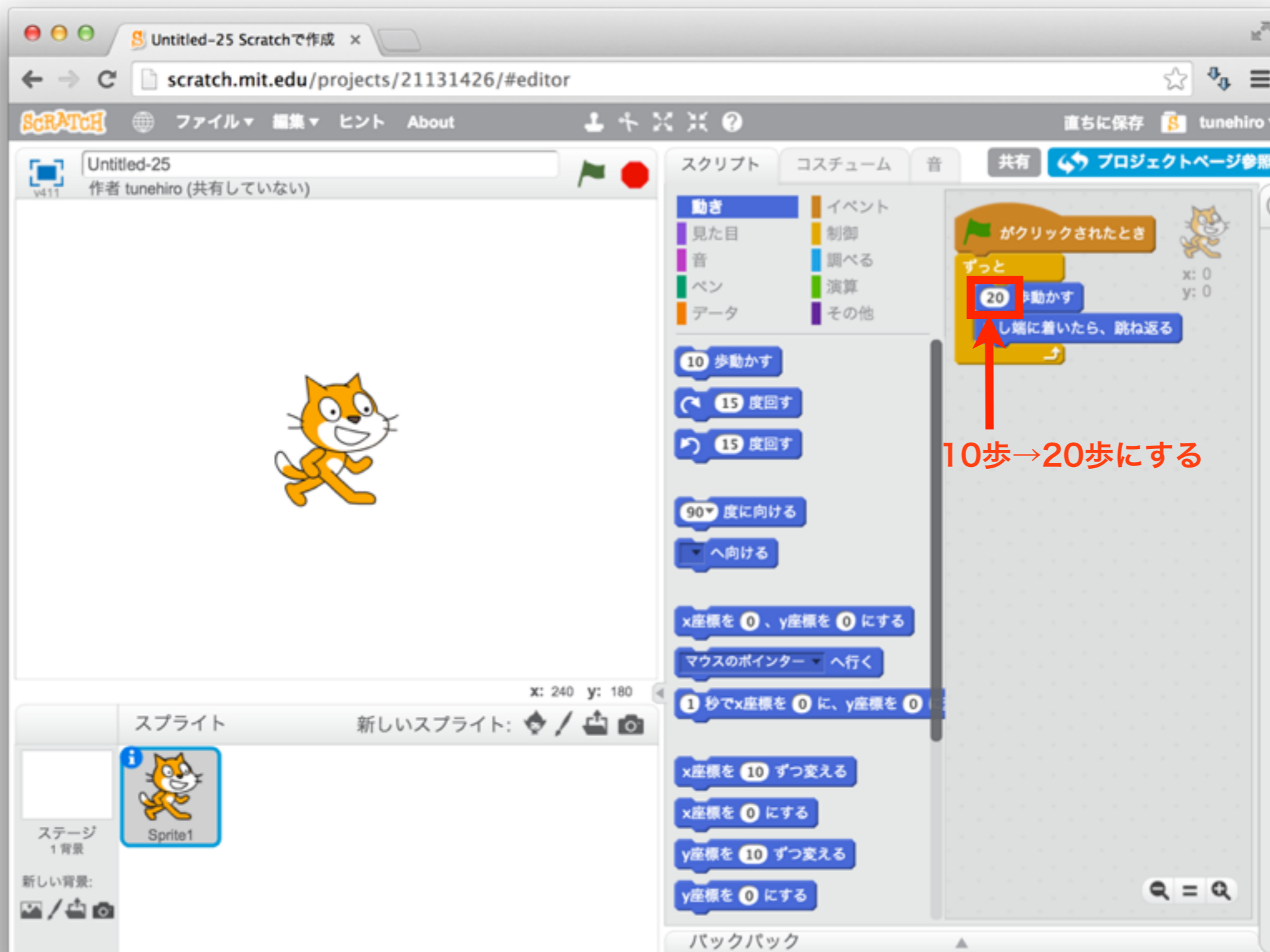


5 「動き」ブロックを2つ置こう



左ボタンをおしながら、
「ずっと」の中に移動しよう！

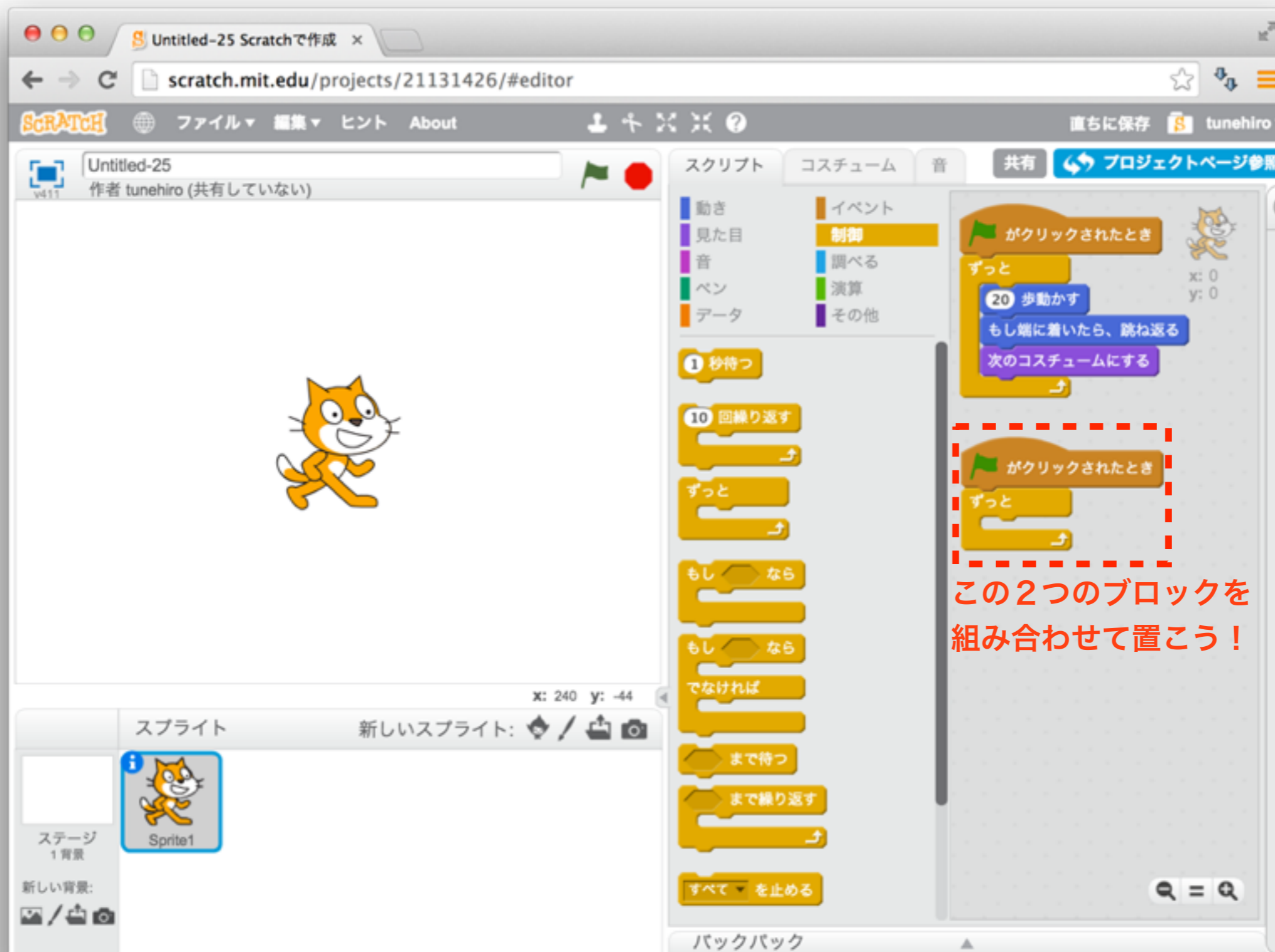
6 動く歩数を変えよう



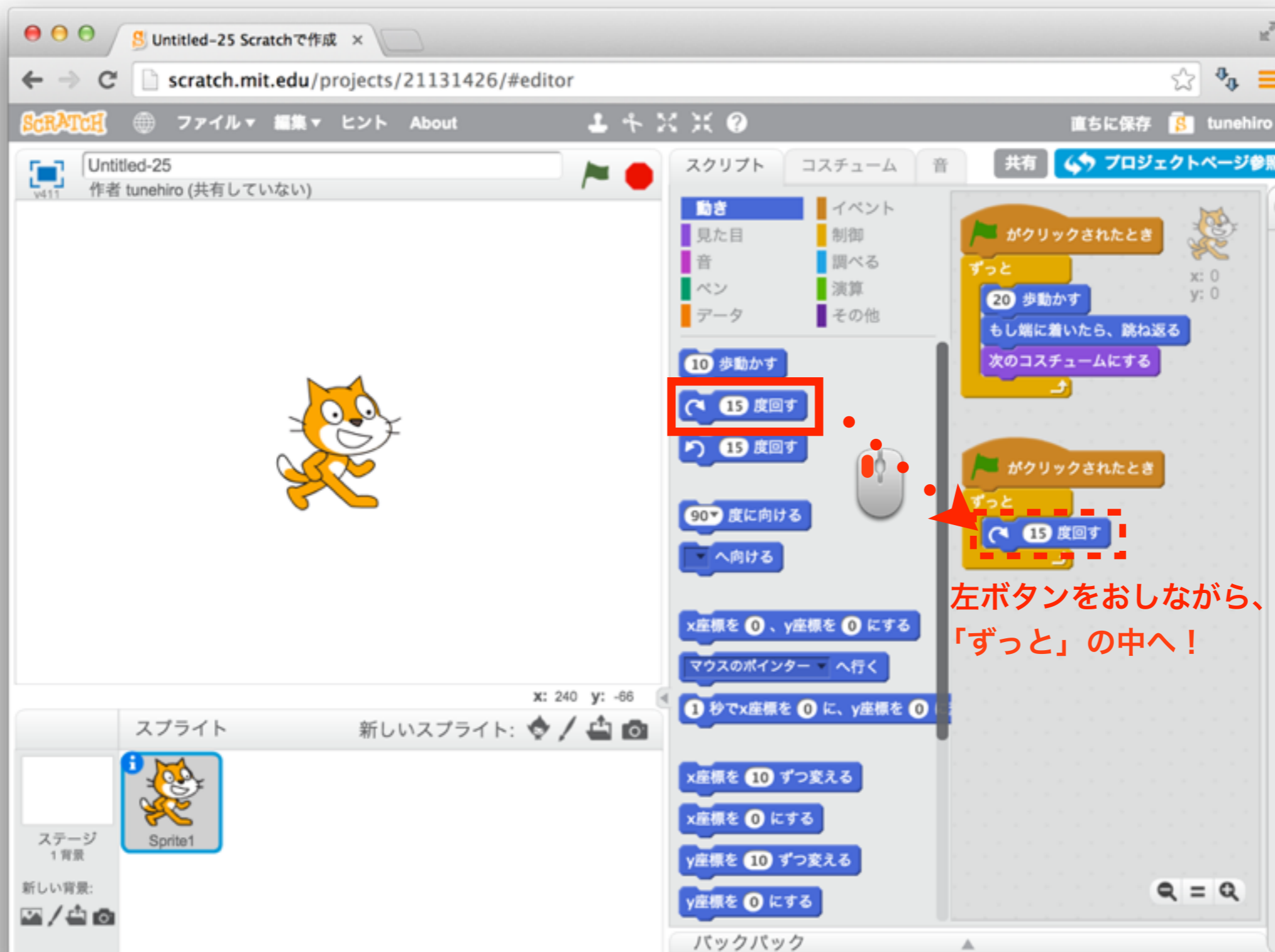
7 コスチュームを変えるブロックを置こう



8 同じようにブロックを置こう



9 スプライトを回転させるブロックを置こう



10 スプライトの色を変えるブロックを置こう

The screenshot shows the Scratch editor interface. The main stage displays the Scratch cat sprite. The script area on the right contains several blocks. A block '色 の効果を 25 ずつ変える' is highlighted with a red dashed box. A red arrow points to the mouse button with the text '左ボタンをおしながら、移動しよう!'. The 'スプライト' (Sprite) panel at the bottom left shows the 'Sprite1' selected. The '色 の効果を 25 ずつ変える' block is also highlighted with a solid red box.

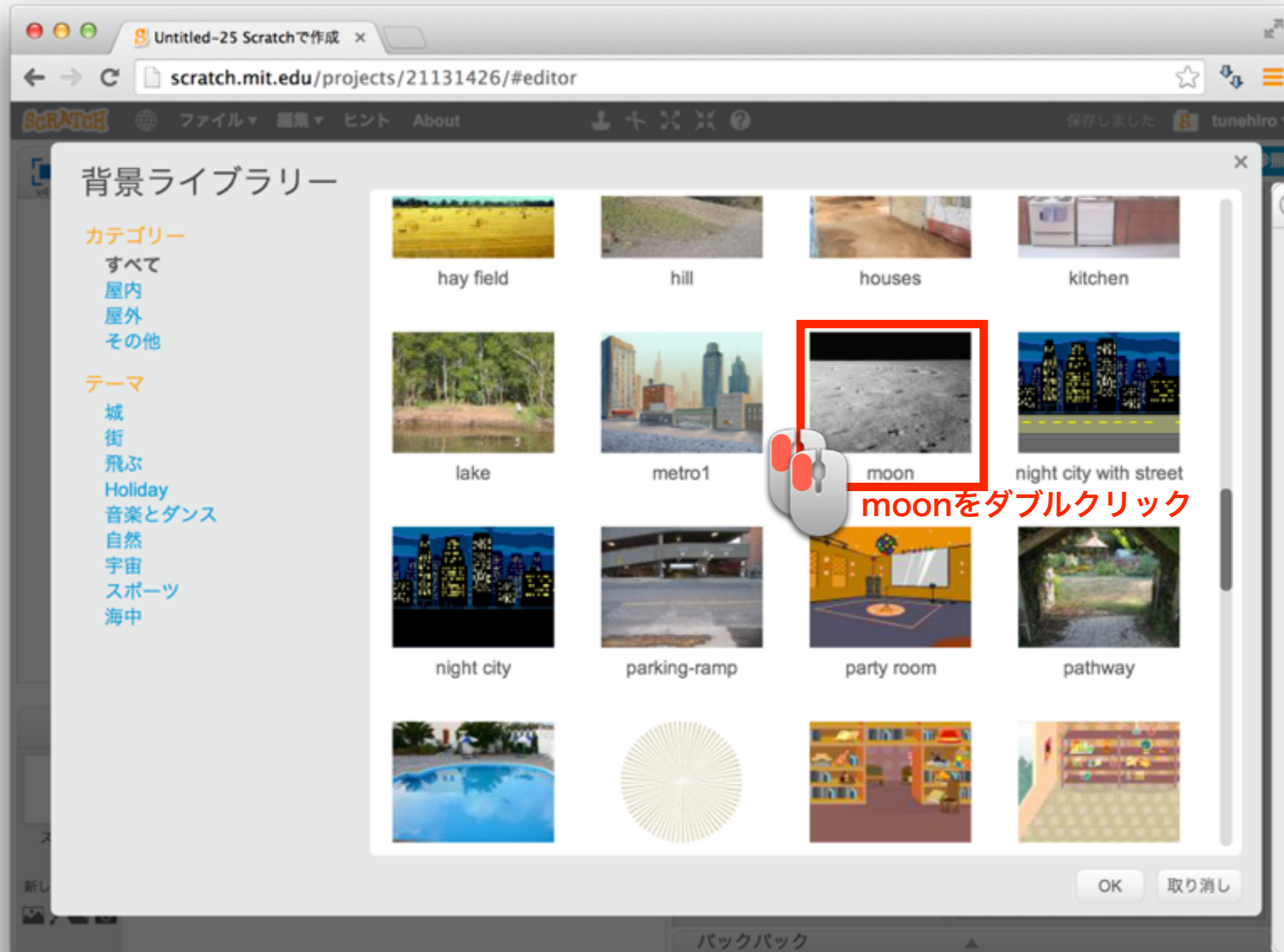
11 背景を変えよう

The screenshot shows the Scratch editor interface. The stage area contains a cat sprite. The script area on the right contains the following code blocks:

- がクリックされたとき (When clicked)
- ずっと (Forever loop)
- 20 歩動かす (Move 20 steps)
- もし端に着いたら、跳ね返る (If edge reached, bounce)
- 次のコスチュームにする (Next costume)
- がクリックされたとき (When clicked)
- ずっと (Forever loop)
- 15 度回す (Turn 15 degrees)
- 色の効果を 25 ずつ変える (Change color effect by 25)

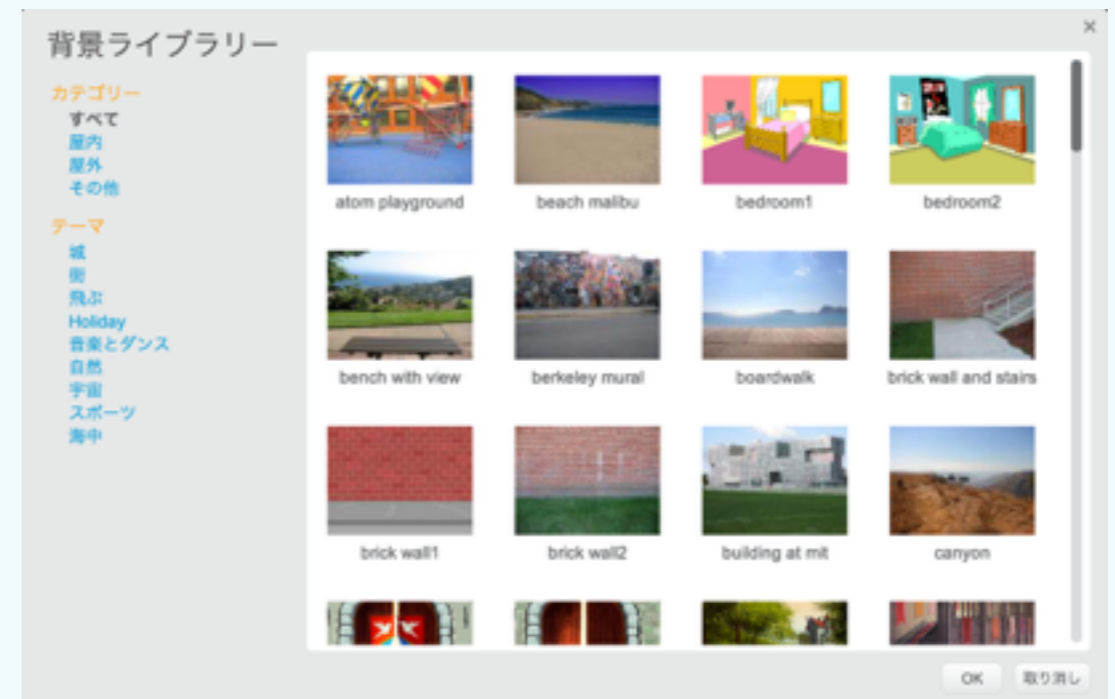
The bottom left corner of the interface shows the '新しい背景' (New background) button, which is highlighted with a red box and the word 'クリック' (Click) written in red text next to it.

12 背景を変えよう



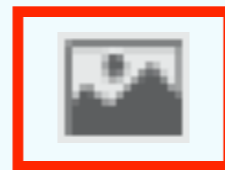
今日のポイント！

背景の換え方を覚えよう



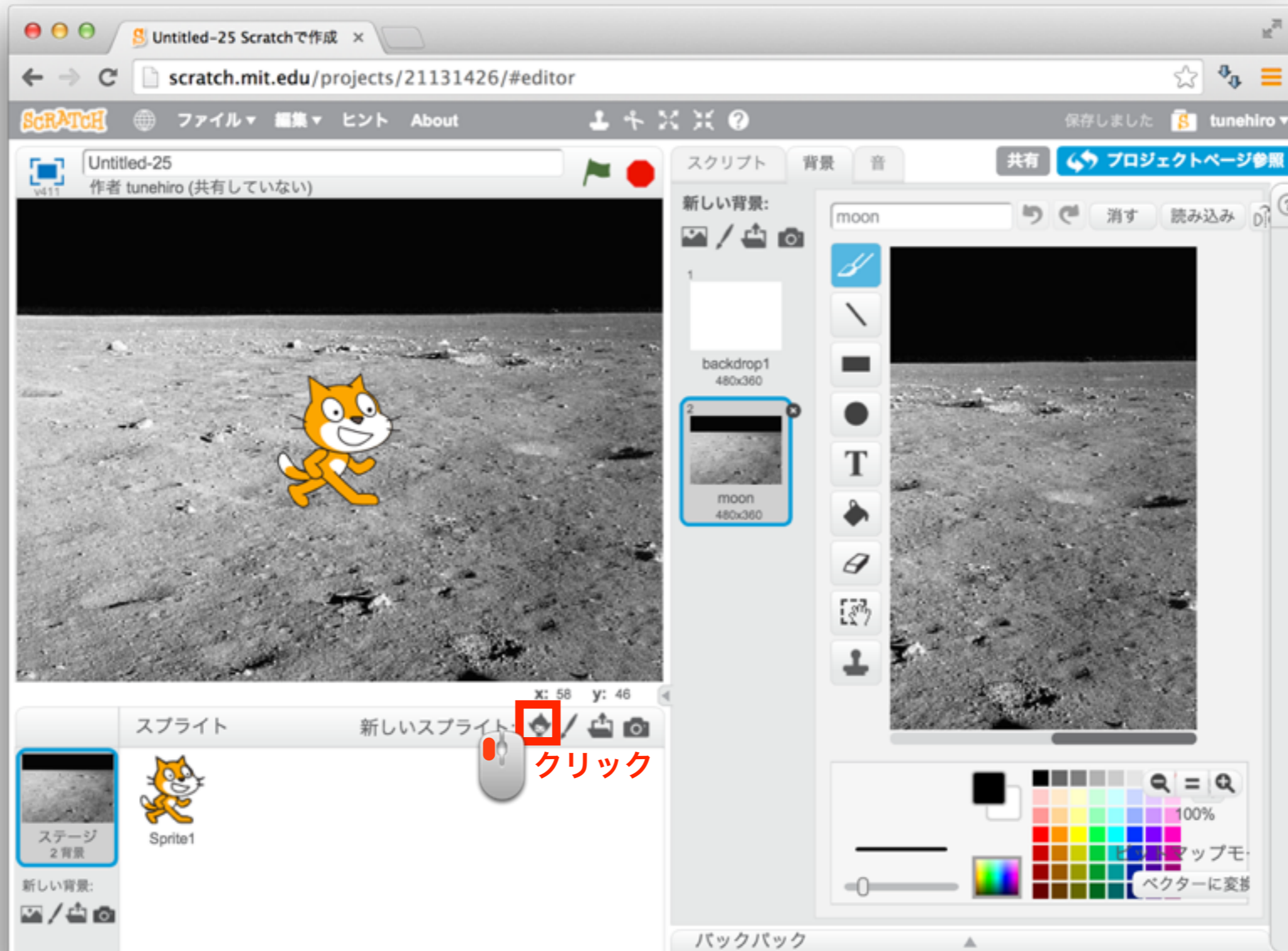
スプライトエリアから背景を変えよう！

たくさんの背景が選べるよ！

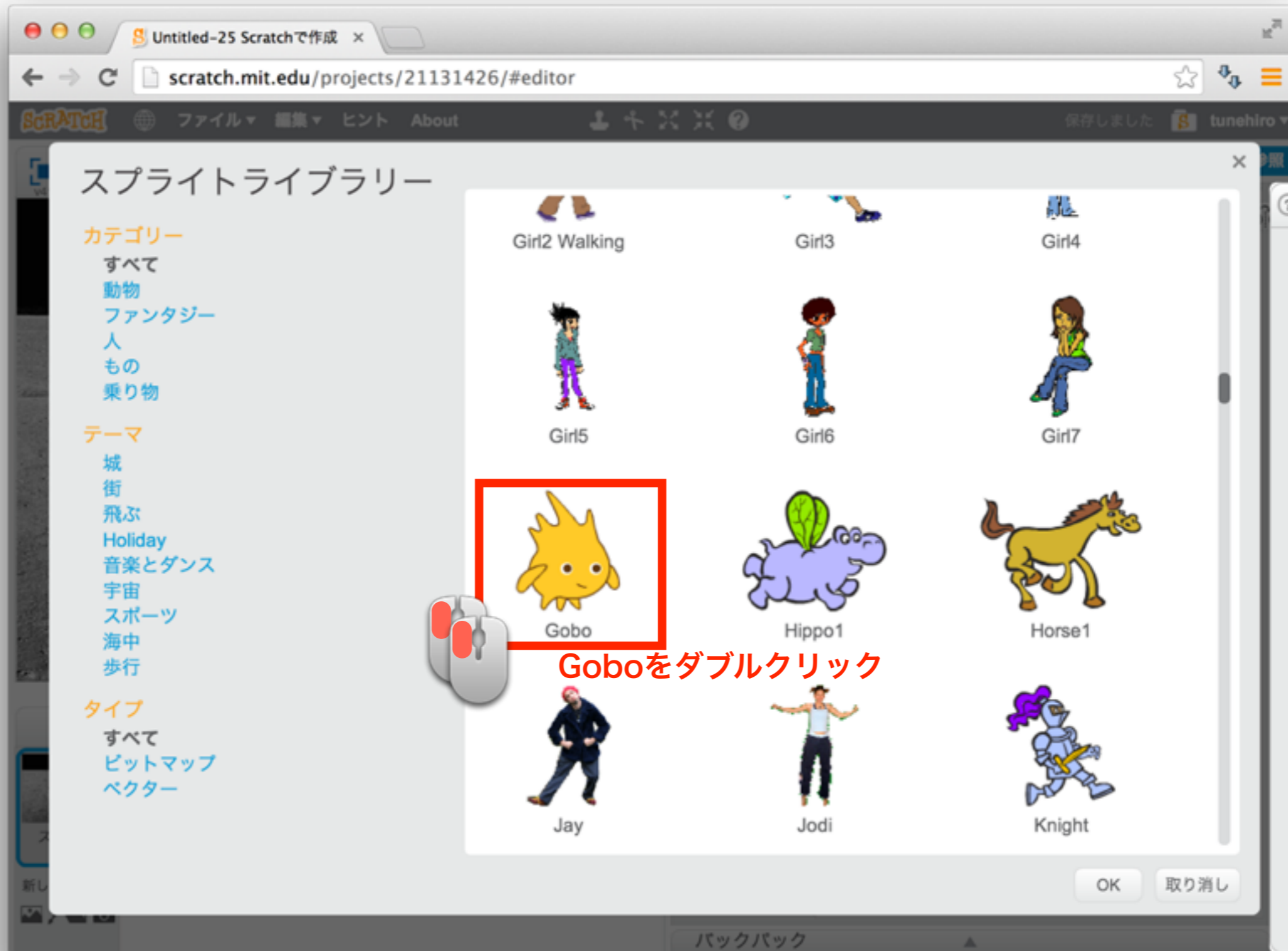


このマークが背景を変える場所だよ！
背景を変えることで、ステージの見た目が変わって、
オリジナルのゲームがどんどん作れるよ！

14 スプライトを増やそう



15 スプライトを増やそう



16 再生してみよう



17 停止させよう

ネコが動いたかな？



もう一つのスプライトにもブロックをいれていこう！

18 「イベント」ブロックを置こう



19 「見た目」ブロックを置こう

Scratch editor interface showing a project titled "Untitled-25". The stage displays a blue cat-like sprite and a yellow sun-like sprite on a moon background. The "Looks" (見た目) block category is selected in the "Scripts" (スクリプト) palette. A "Hide" (隠す) block is highlighted in red in the palette and also placed on the stage under a "When clicked" (がクリックされたとき) event block. A red arrow points to the "Hide" block on the stage with the text "左ボタンをおしながら、移動しよう！" (Hold the left button and move!). The "Looks" palette also shows other blocks like "Show" (表示する), "Change costume" (コスチュームを), "Change color effect" (色の効果を), and "Change size" (大きさを). The "Sprites" (スプライト) palette at the bottom shows the "Gobo" sprite selected.

20 時間を止めるブロックを置こう

The screenshot shows the Scratch editor interface. The main stage displays a blue cat-like character and a yellow sun-like character on a grey, cratered background. The 'Scripts' palette on the right contains several blocks, with a 'wait 1 second' block highlighted in red. A red dashed box surrounds the 'wait 1 second' block in the script area, and a red arrow points to it from the text '左ボタンをおしながら、移動しよう！'. The 'wait 1 second' block is also highlighted in red in the palette. The 'wait 1 second' block is currently attached to a 'when clicked' event block. The 'wait 1 second' block is currently attached to a 'when clicked' event block. The 'wait 1 second' block is currently attached to a 'when clicked' event block.

21 「見た目」ブロックを置こう

Scratch editor interface showing a project titled "Untitled-25" with a blue cat sprite and a yellow gobo sprite on a moon background. The "Scripts" block palette is open, and a "表示する" (Show) block is highlighted with a red box. A red arrow points to the "表示する" block with the text "左ボタンをおしながら、移動しよう！" (Hold the left button and move!). The "表示する" block is also highlighted with a red dashed box in the script area.

22 動きがずっと続くようにするブロックを置こう

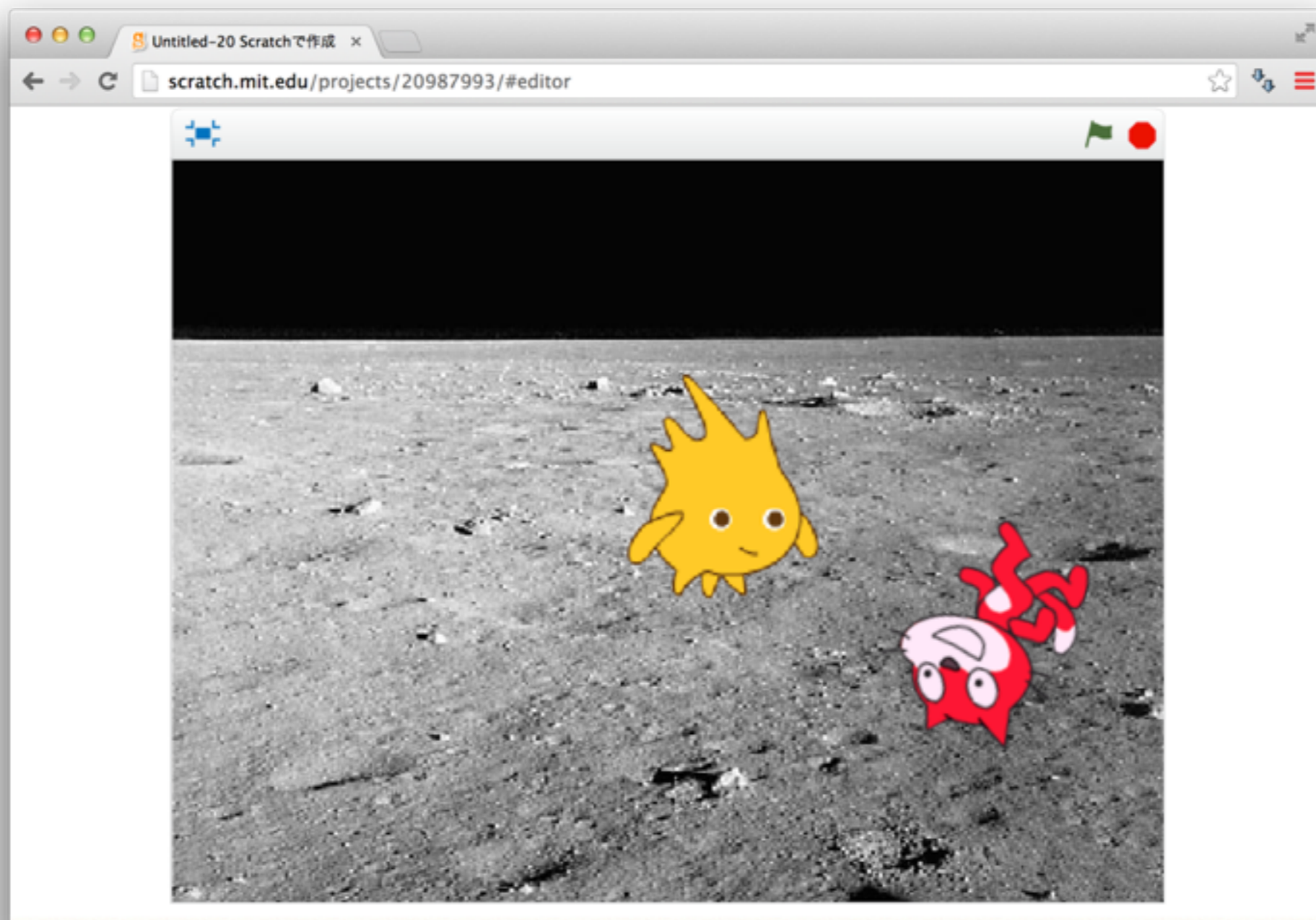


23 「動き」ブロックを2つ置こう

Scratch editor interface showing a project titled "Untitled-25" with a blue cat sprite and a yellow character (Gobo) on a moon background. The "Scripts" block palette is open, and a "when clicked" event block is selected. The event block contains a "hide" block, a "wait 1 second" block, and a "show" block. A "move 10 steps" block is highlighted with a red dashed box. A red text annotation points to this block.

左ボタンをおしながら、「ずっと」の中に移動しよう！

暴れん坊ネコゲーム完成



スタートボタン^おを押して遊んでみよう！