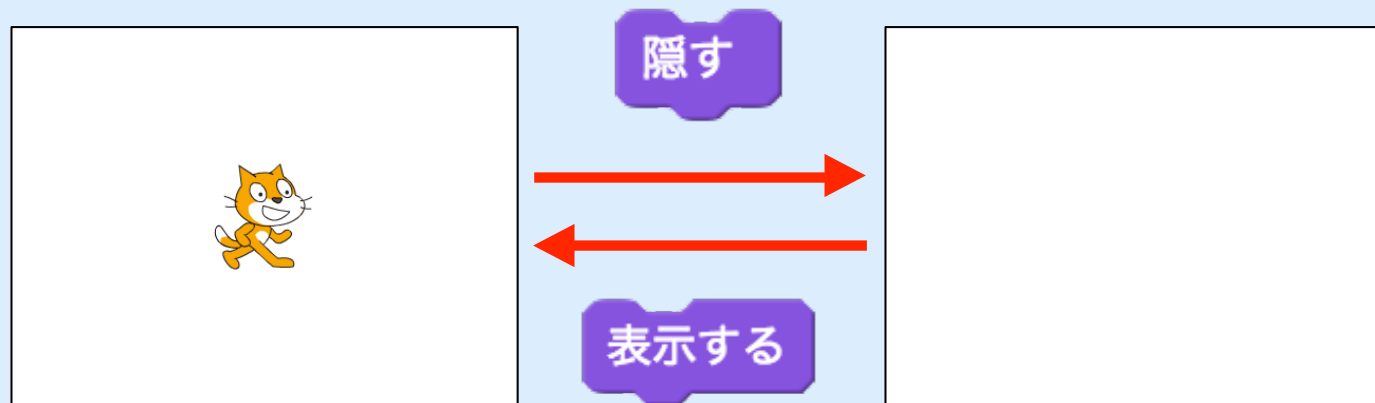


10.ネズミ探しゲームを作ろう！



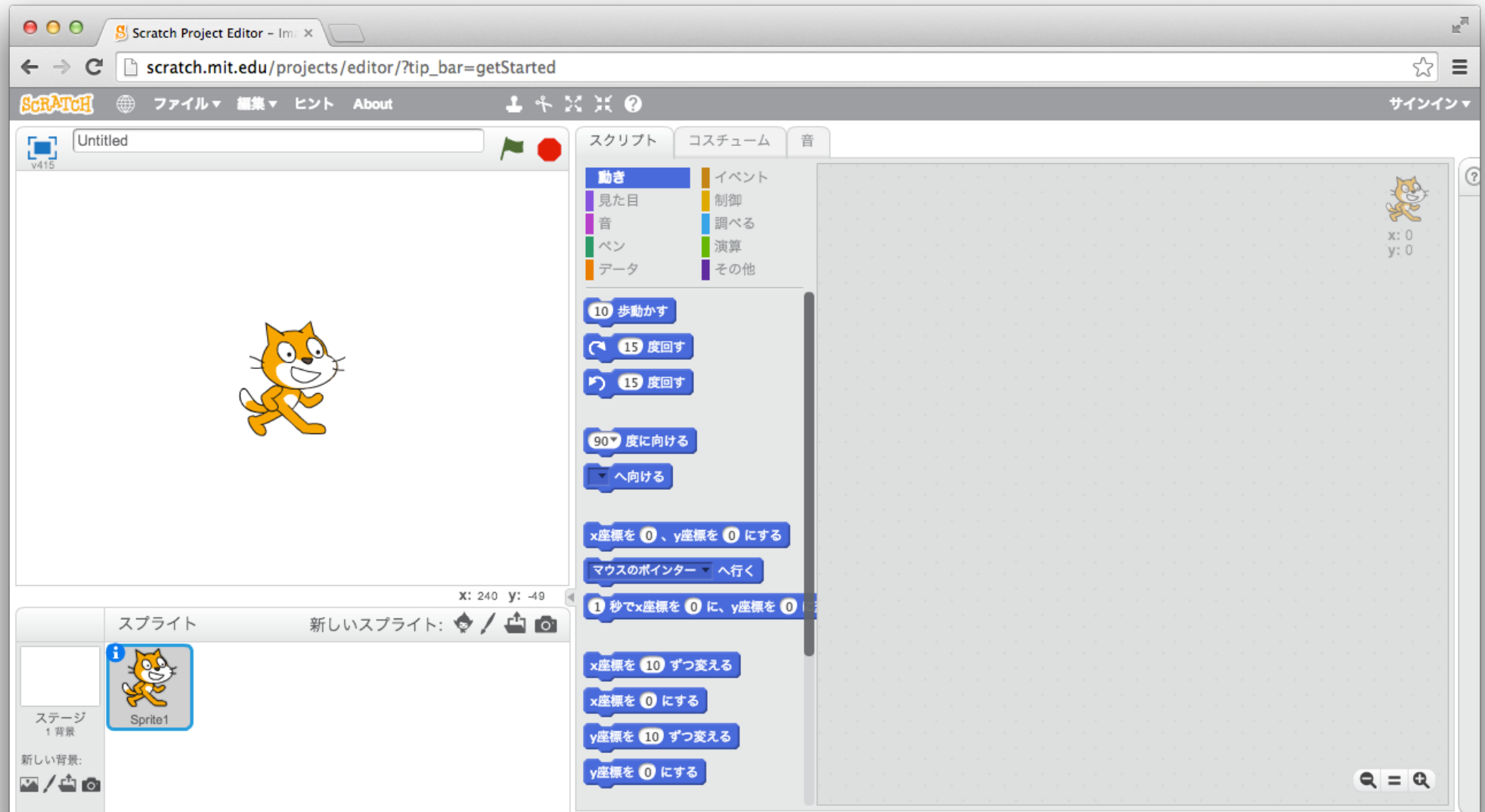


スプライトを出したり隠したりするブロックを覚えよう！

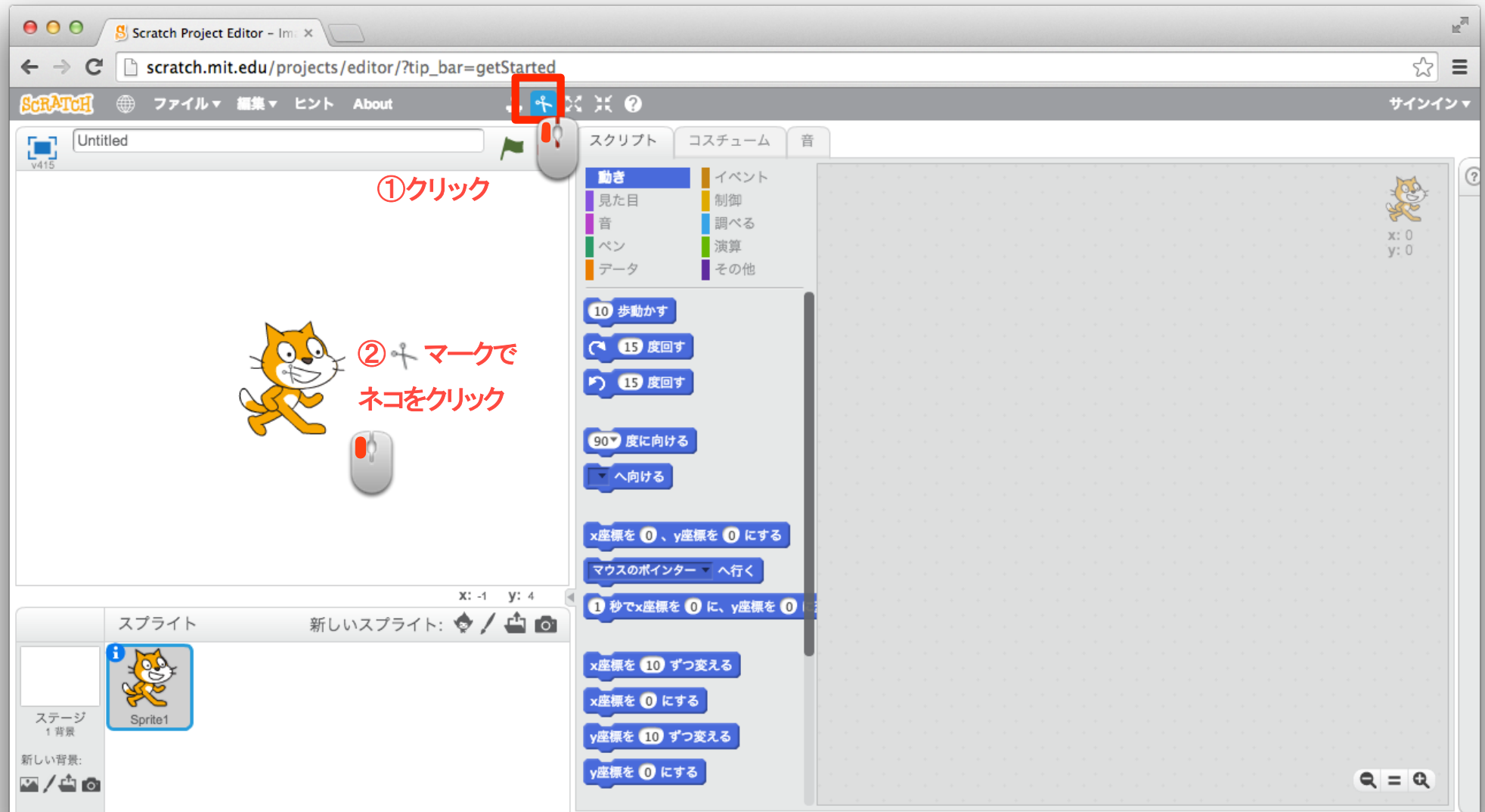


「見た目」ブロックの中の「表示する」「隠す」ブロックでは、
スプライトを出したり隠したりすることができるんだ！
この二つのブロックはよく使うので覚えよう！

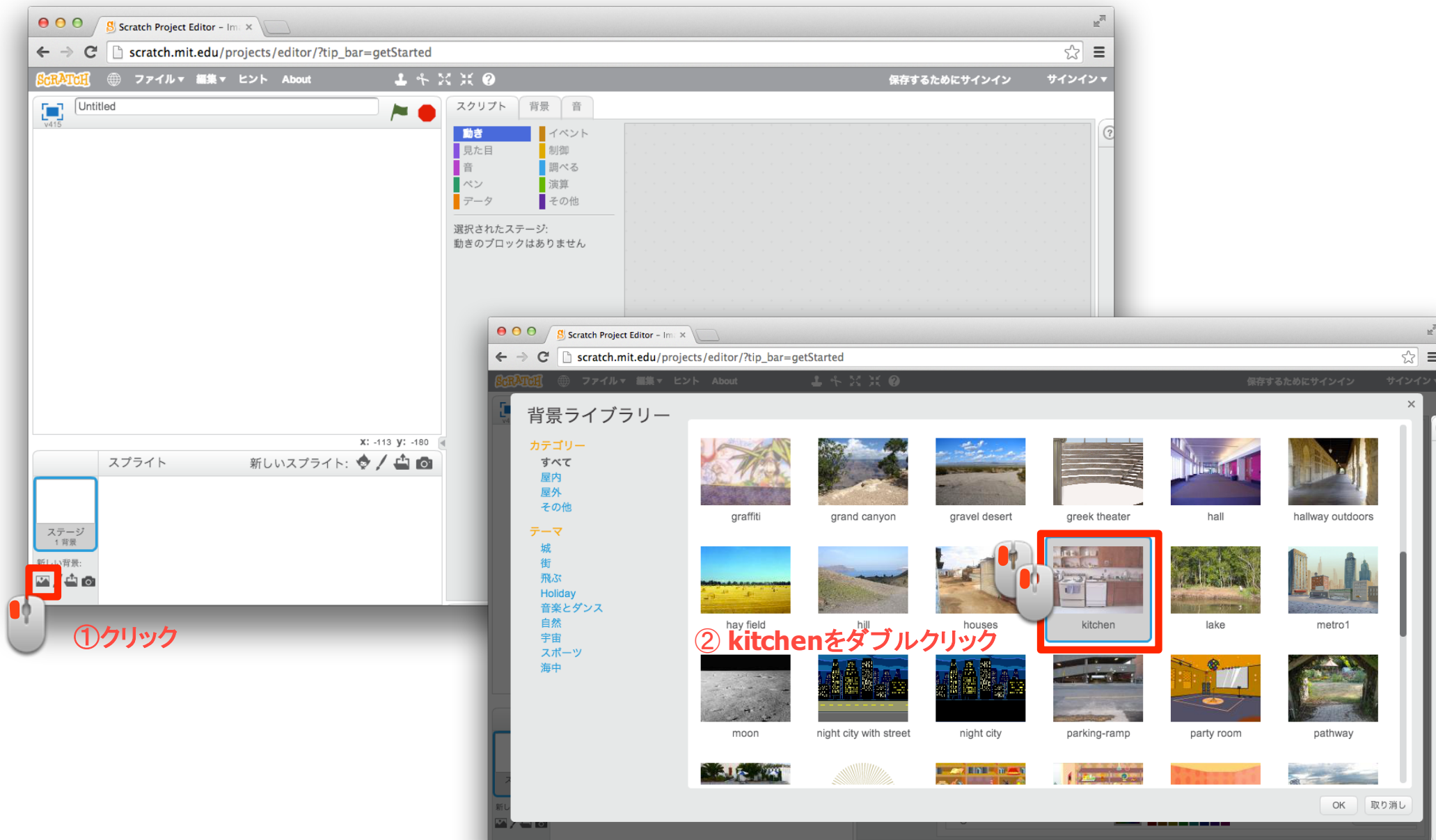
3 ネコがいる画面を出そう



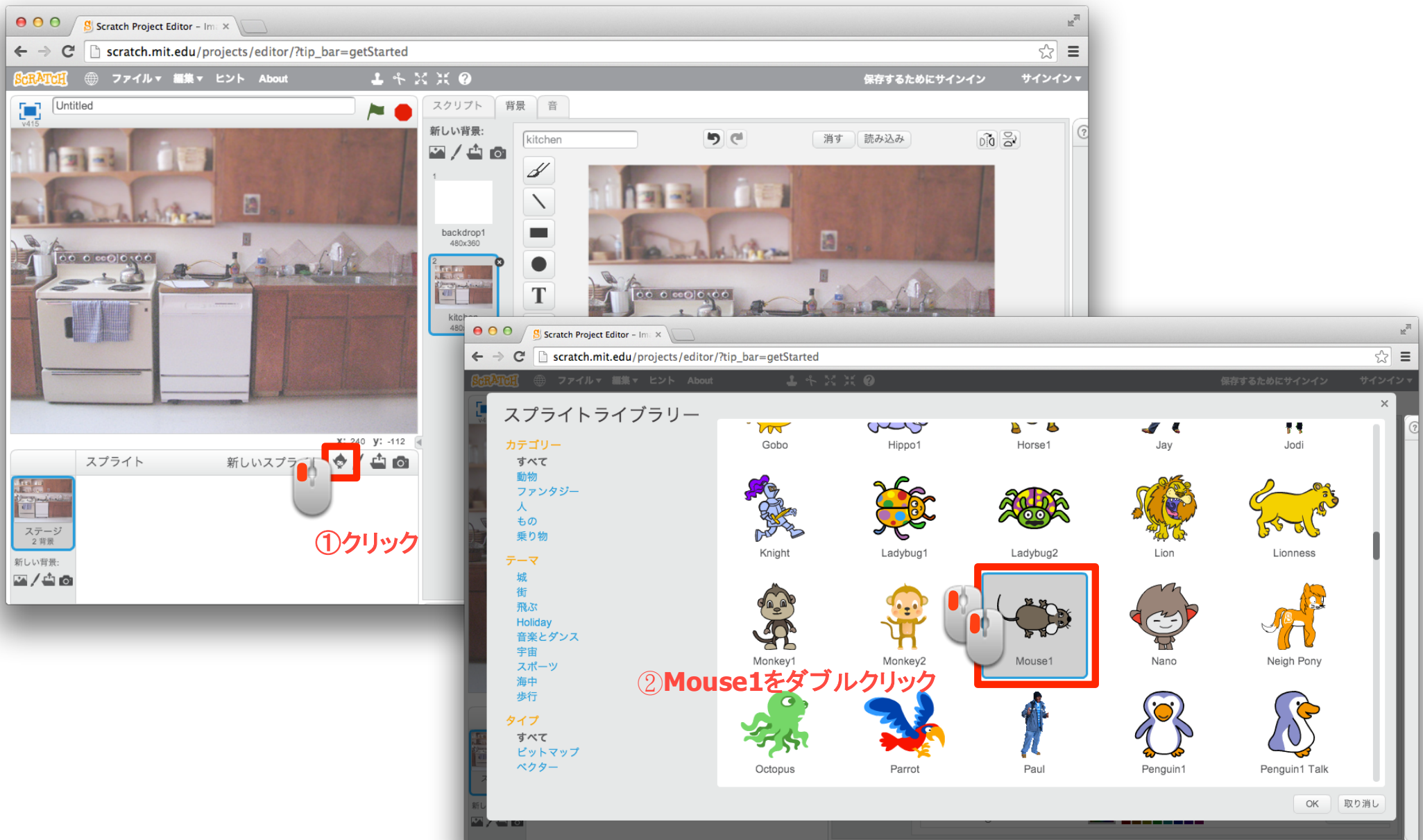
4 ネコを消そう



5 ステージを追加しよう



6 スプライトを追加しよう



7 「イベント」ブロックを置こう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main workspace displays a kitchen scene with a mouse sprite on a counter. The 'Scripts' palette on the left is open, and the 'Events' block is highlighted with a red box. A red arrow points to the 'Events' block in the palette, with the text '①クリック' (1 Click) next to it. Another red arrow points to the 'Click when green flag is clicked' block in the workspace, with the text '②左ボタンをおしながら、移動しよう' (2 Press the left button while moving). The 'Click when green flag is clicked' block is also highlighted with a red box. The 'Scripts' palette shows various event blocks: 'Click when green flag is clicked', 'Click when this sprite is clicked', 'Click when background changes to kitchen', 'Click when volume is > 10', 'Click when message1 is received', 'Click when message1 is sent', and 'Click when message1 is sent and wait'.

8 「見た目」ブロックを組み合わせよう



9 「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

Untitled v415

① クリック コスチューム 音

動き イベント 制御 調べる 演算 その他

見た日 音 ペン データ

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 -41、y座標を 45 にする

マウスのポインター へ行く

1 秒でx座標を -41 に、y座標を 45 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

がクリックされたとき
隠す
x座標を -41、y座標を 45 にする

x: -41
y: 45

②左ボタンをおしながら、移動しよう

スプライト 新しいスプライト: Mouse1

ステージ 2 背景
新しい背景:

10 「動き」ブロックを組み合わせよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a kitchen scene with a mouse cursor. The script area on the right contains the following blocks:

- がクリックされたとき (When clicked)
- 隠す (Hide)
- x座標を 1 から 10 までの乱数、y座標を 1 から 10 までの乱数 にする (Set x coordinate to random number between 1 and 10, y coordinate to random number between 1 and 10)

Red annotations highlight the '演算' (Operators) category in the block palette and the '1 から 10 までの乱数' (random number) blocks. A red mouse cursor icon is shown on the stage with the text: ②左ボタンをおしながら、移動しよう (Click the left button and move).

11 「演算」ブロックを設定しよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main workspace displays a script block: "when clicked" (がクリックされたとき) followed by "hide" (隠す) and "set x and y coordinates to random numbers" (x座標を -240 から 240 までの乱数、y座標を -180 から 180 までの乱数にする). The range values -240, 240, -180, and 180 are highlighted with red boxes. Red arrows point to these values with the following text:

- ① 「-240から240」 に変える
- ② 「-180から180」 に変える

12 「制御」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

Untitled v415

スク립ト コスチューム 音

動き 見た目 制御 イベント 演算 その他

1 クリック

2 ずっと

3 もし なら

4 もし なら

5 でなければ

6 まで待つ

7 まで繰り返す

8 すべて を止める

がクリックされたとき

隠す

x座標を -240 から 240 までの乱数、y座標を -180 から 180 までの乱数 にする

ずっと

もし なら

x: -41 y: 45

①クリック

②左ボタンをおしながら、2つブロックを移動しよう

スプライト 新しいスプライト: [] [] [] []

ステージ 2 背景

新しい背景: [] [] [] []

Mouse1

13 「調べる」ブロックを組み合わせよう

Scratch Project Editor - Im...
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 v415

スク립ト コスチューム 音

① クリック

調べる

に当たった

色に当たった

色が 色に当たった

までの距離

What's your name? と聞いて待つ

答え

スペース キーが押された

マウスが押された

マウスのx座標

マウスのy座標

音量

ビデオの モーション の このス

ビデオを 入 にする

ビデオの透明度を 50% にする

タイム

がクリックされたとき

隠す

x座標を -240 から 240 までの乱数、y座標を -180 から 180 までの乱数 にする

ずっと

に当たった なら

② 左ボタンをおしながら、
ブロックを移動しよう

新しいスプライト:

スプライト

新しいスプライト:

ステージ
2 背景

新しい背景:

Mouse1

x: 240 y: 58

14 「調べる」ブロックを設定しよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main workspace displays a kitchen scene with a mouse character on a counter. The 'Scripts' palette on the left is open, showing the 'Click when clicked' block selected. The 'Click when clicked' block is highlighted with a red box, and a red arrow points to it from a text box that says: ▼ボタンを押して、「マウスのポインター」を選ぼう. The script block in the workspace contains the following code: a 'Click when clicked' block, a 'Hide' block, and a 'Set x coordinate to random number between -240 and 240, and y coordinate to random number between -180 and 180' block. The 'Click when clicked' block is highlighted with a red box, and a red arrow points to it from the text box.

16 「見た目」ブロックを設定しよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a kitchen background with a mouse character. The 'Scripts' tab is active, showing a script starting with 'When clicked' and 'Hide'. A 'Forever' loop contains a 'When mouse pointer clicks' block, followed by 'Show' and a 'Say "見つかった!" for 2 seconds' block. The text '見つかった!' is highlighted in red, and a red arrow points to it with the instruction 'このブロックの文字を「見つかった!」に変える'. The 'Looks' tab is also visible, showing various options for color, opacity, and size.

17 「動き」ブロックを組み合わせよう

Scratch Project Editor - Im...
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

①クリック

がクリックされたとき

隠す

x座標を -240 から 240 までの乱数、y座標を -180 から 180 までの乱数 にする

ずっと

もし マウスのポインター に触れた なら

表示する

見つかった 1 と 2 秒言う

x座標を -41、y座標を 45 にする

②左ボタンをおしながら、移動しよう

x座標を -41、y座標を 45 にする

マウスのポインター へ行く

1 秒でx座標を -41 に、y座標を 45 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:

ステージ 2 背景

新しい背景:

Mouse1

x: 240 y: -23

18 「演算」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

Untitled v415

①クリック

演算

1 から 10 までの乱数

がクリックされたとき

隠す

x座標を -240 から 240 までの乱数、y座標を -180 から 180 までの乱数にする

ずっと

もし マウスのポインターに触れた なら

表示する

見つかった! と 2 秒言う

x座標を 1 から 10 までの乱数、y座標を 1 から 10 までの乱数にする

②左ボタンをおしながら、
2回ブロックを移動しよう

スクリプト コスチューム 音

動き イベント

見たり 制御

音

ペン

データ

+

-

*

/

1 から 10 までの乱数

<

=

>

かつ

または

ではない

hello と world

letter 1 of world

world の長さ

を で割った余り

Sprite: Mouse1

Stage: 2 Backgrounds

x: 240 y: -30

19 「演算」ブロックを組み合わせよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main workspace displays a script for a mouse character. The script starts with a 'when clicked' event, followed by a 'hide' block, and then a 'set x and y coordinates to random values' block. A 'forever' loop contains a 'when mouse pointer is over' event, a 'show' block, a 'say Hello! for 2 seconds' block, and another 'set x and y coordinates to random values' block. The range values in the second 'set x and y coordinates' block are highlighted with red boxes. Red arrows point from these boxes to explanatory text below the script.

① 「-240から240」
に変わる

② 「-180から180」
に変わる

20 「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

Untitled

①クリック

見たい目

②左ボタンをおしながら、移動しよう

がクリックされたとき

隠す

x座標を -240 から 240 までの乱数、y座標を -180 から 180 までの乱数 にする

ずっと

もし マウスのポインター に触れた なら

表示する

見つけた! と 2 秒言う

x座標を -240 から 240 までの乱数、y座標を -180 から 180 までの乱数 にする

隠す

表示する

隠す

コストュームを mouse2 にする

次のコストュームにする

背景を kitchen 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:

ステージ
2 背景

Mouse1

新しい背景:

ネズミ探しゲーム完成！



スタートボタンをクリックして画面上で
マウスポインターを動かしてネズミを見つけよう！




スプライトを隠すブロックを覚えよう！

隠す

このブロックでスプライトを隠すことができるよ！



今回のゲームのようにブロックを組み合わせれば、 がクリックされたら、スプライトがどこへかくれたかわからなくなるように、いろいろな場所に隠せるよ！