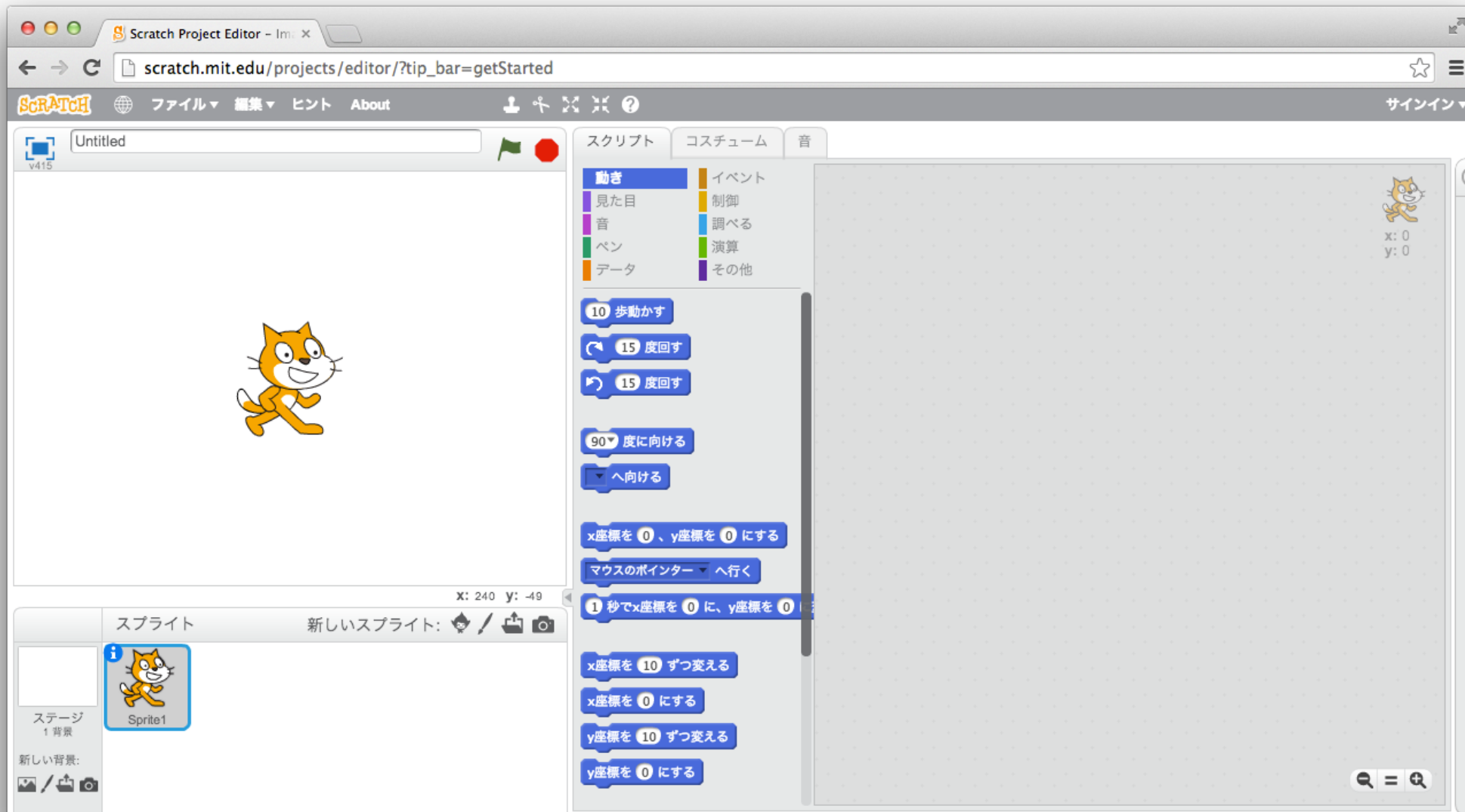


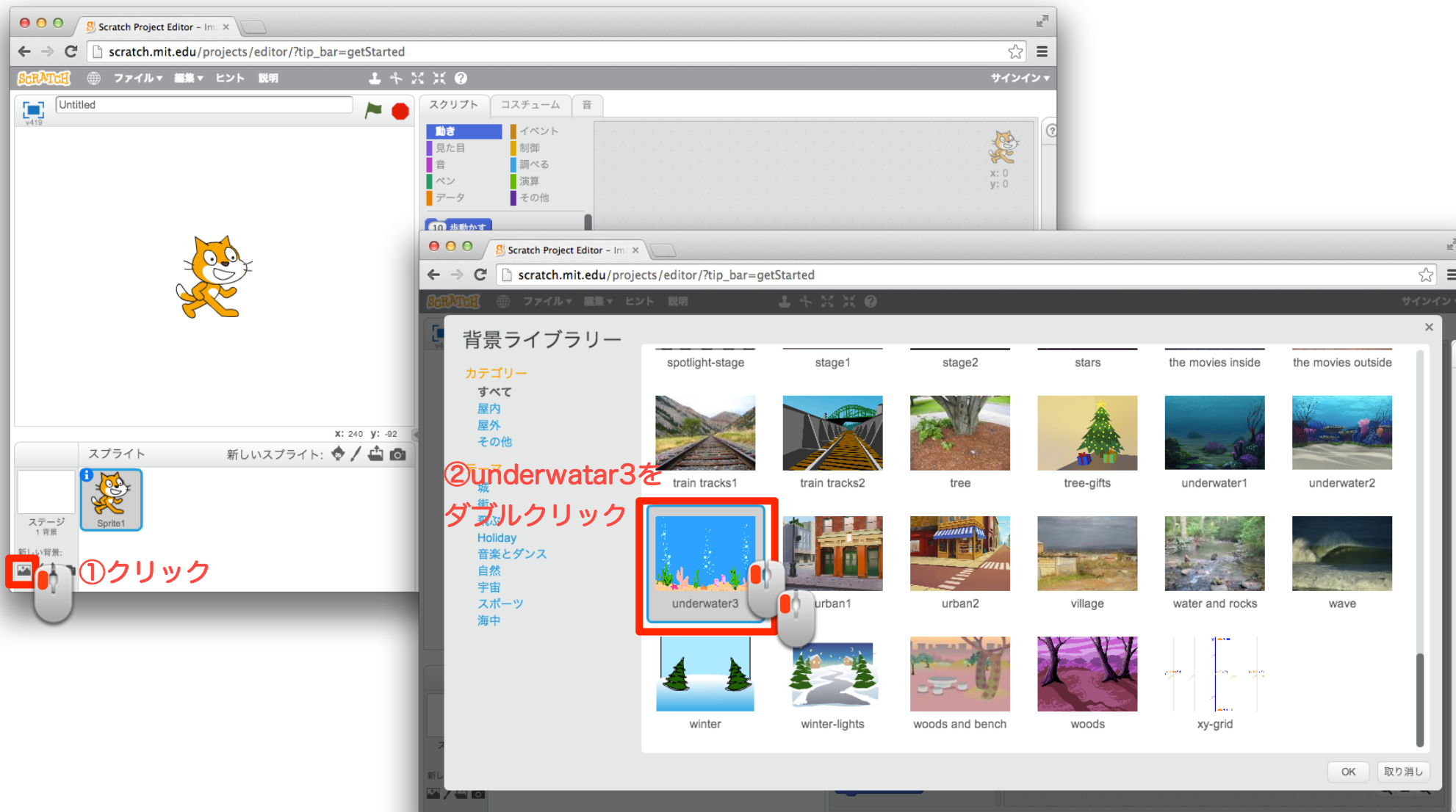
19. さかなとりゲームを作ろう！



2 ネコがいる画面を出そう



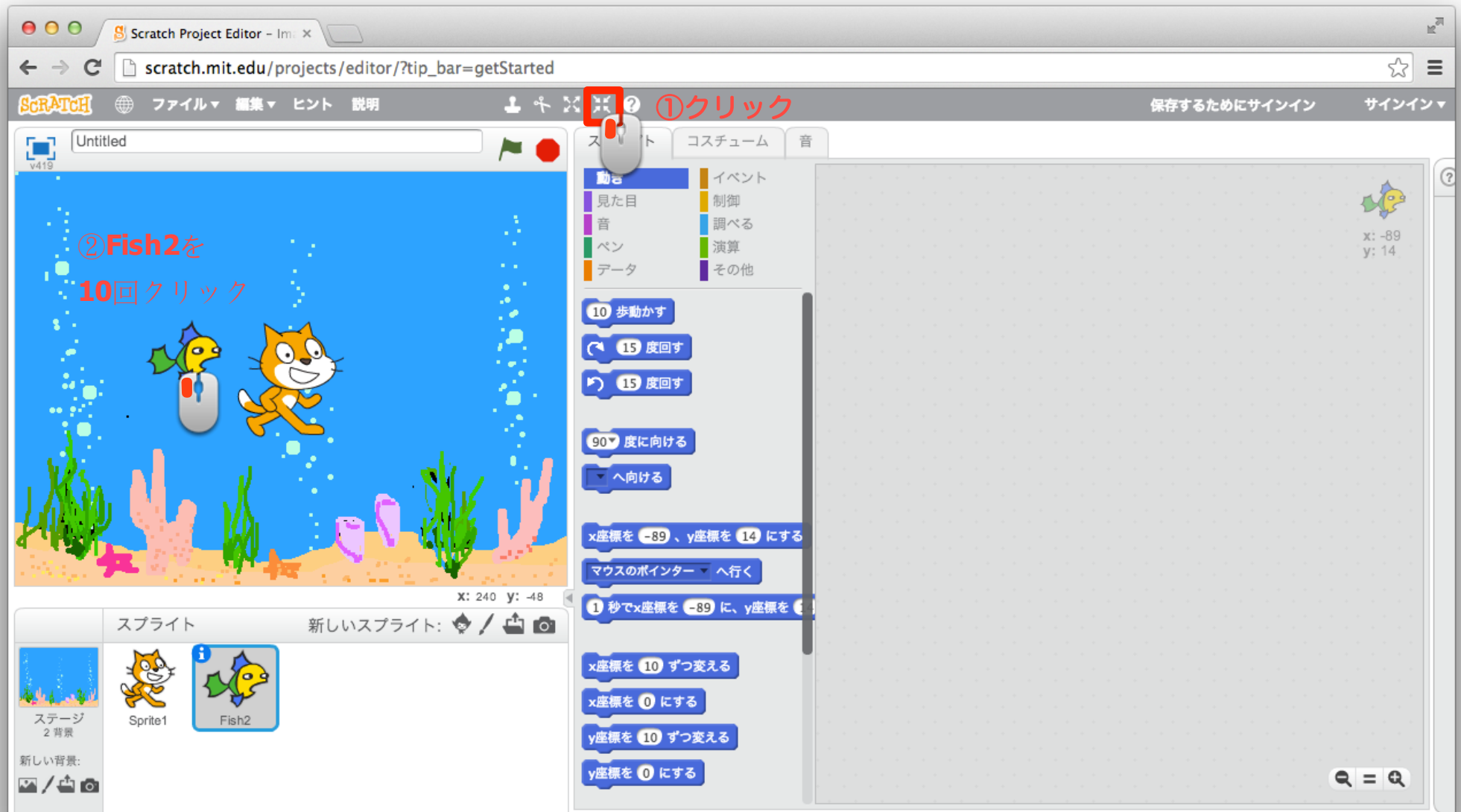
3 背景を追加しよう



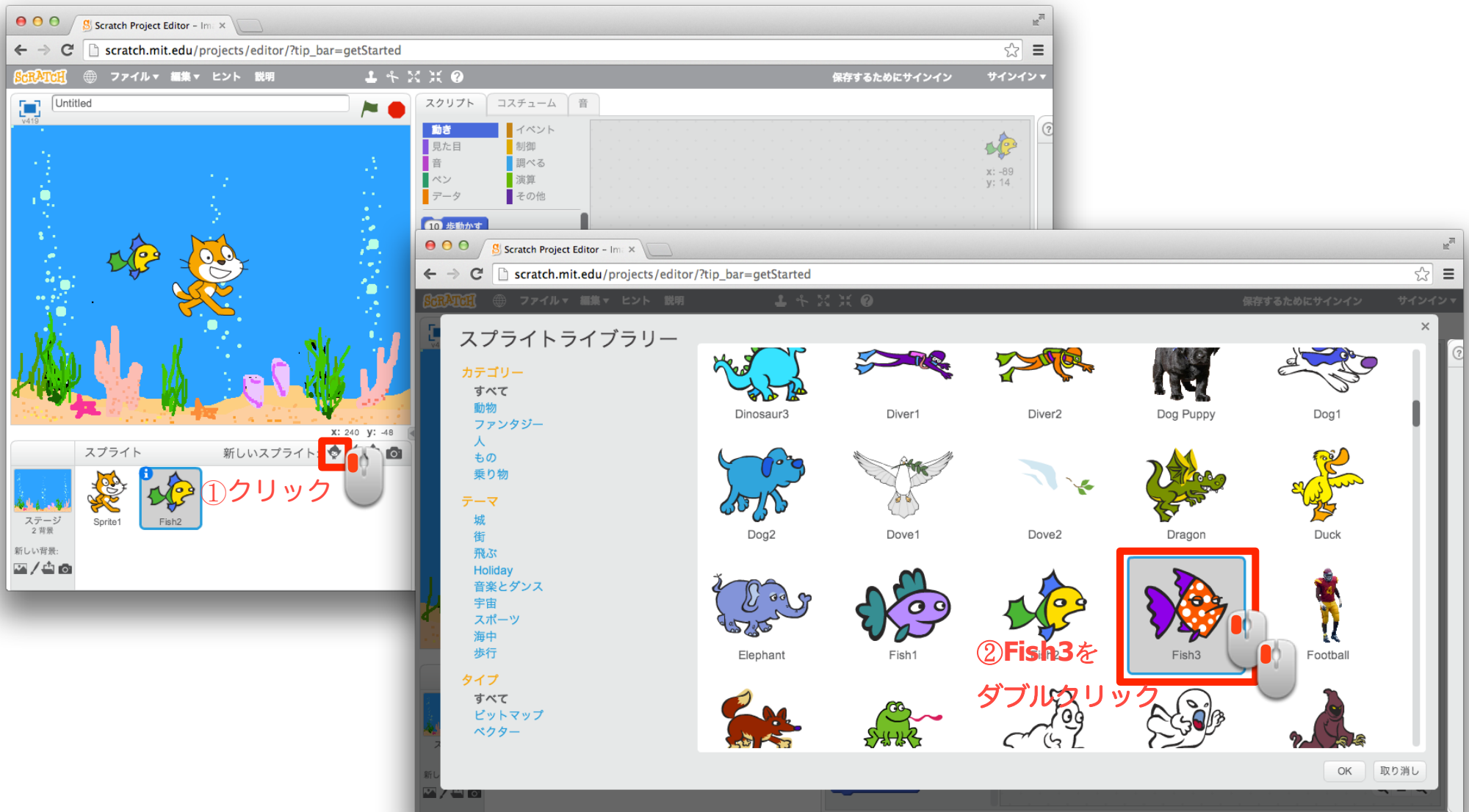
4 スプライトを追加しよう



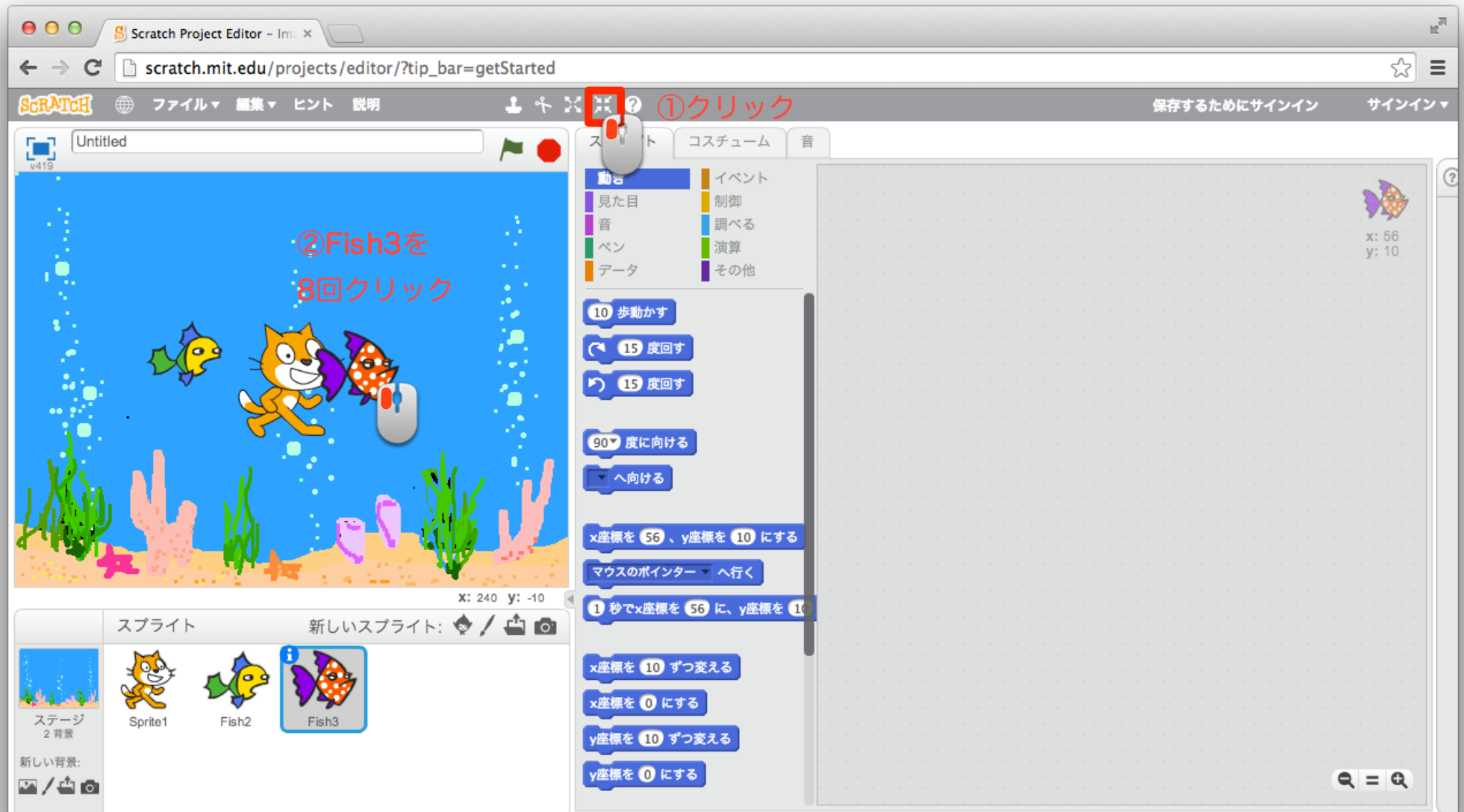
5 スプライトを小さくしよう



6 スプライトを追加しよう



7 スプライトを小さくしよう



8 「イベント」ブロックを置こう



9 「データ」ブロックを作ろう



10 「データ」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 説明

保存するためにサインイン サインイン

Untitled

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

変数を作る

新しい変数

変数名: とくてん

すべてのスプライト用 このスプライトのみ

クラウド変数 (サインインが必要です)

OK 取り消し

①「とくてん」と書く

②クリック

がクリックされたとき

x: 0
y: 0

スプライト 新しいスプライト: [] [] []

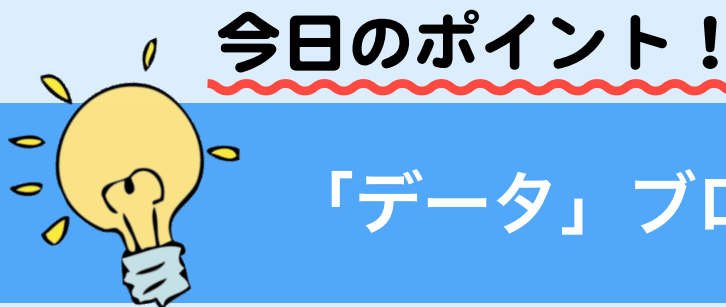
Sprite1 Fish2 Fish3

ステージ
2背景

新しい背景: [] [] []

11 「データ」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 cat sprite and two fish. The 'Scripts' panel on the right shows a 'When clicked' event block followed by a 'Set tokuten to 0' block. A red box highlights the 'Set tokuten to 0' block in both the script area and the 'Data' category. A mouse cursor is positioned over the block, and a red arrow points to it. 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). The 'Data' category is highlighted in the 'Scripts' panel. The 'Sprite1' panel at the bottom shows the cat sprite and two fish.



「データ」ブロックって何？

とくてん ▾ を 0 にする

とくてん ▾ を 1 ずつ変える

とくてん

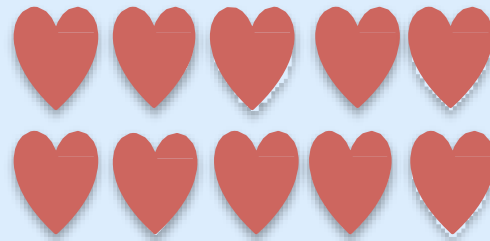
「データ」ブロックとは、上のようなオレンジ色のブロックのことだよ！
このブロックは、数字を調整して、ライフポイントやスコアを作ることができるブロックなんだ。

今日のポイント！

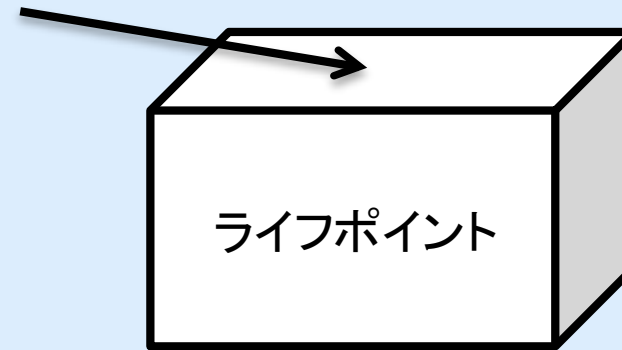


変数って何？

「変数」とは、名前のついた数字やデータの入れ物のこと



10という中身



ライフポイントという「変数」

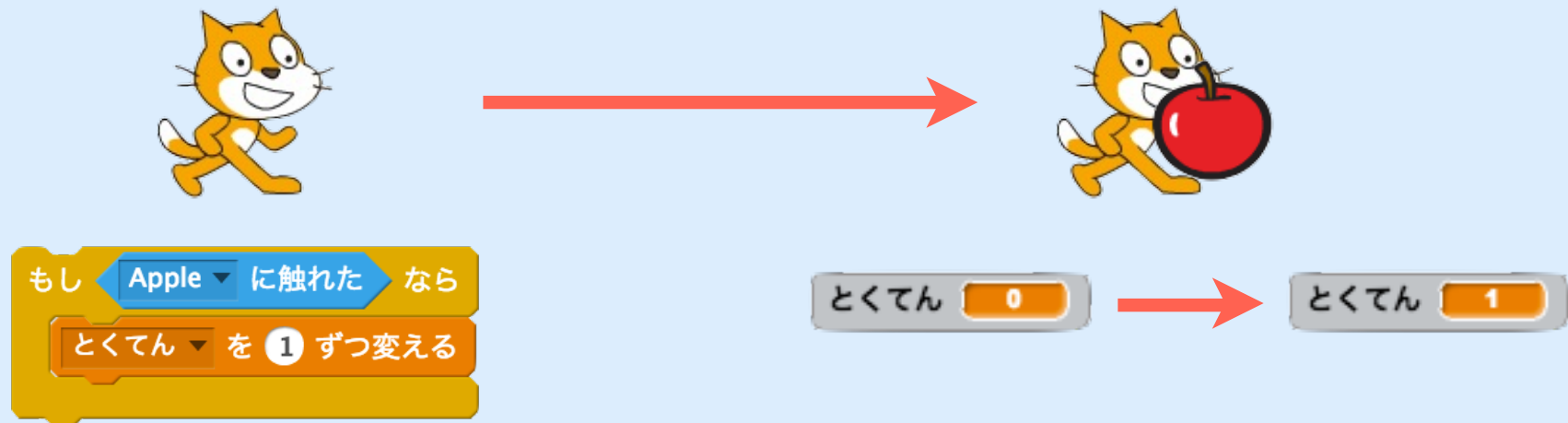
上のような場合、10という数字が入っているライフポイントが「変数」だよ！
中身の数字は自由に調節できるんだ。

今日のポイント！



変数を使ってできることは？

変数を使うと、下のようになれるよ！



例えば、上のようにスプライトに触れたら
とくてんが入るといったゲームが作れるよ！

15 「イベント」ブロックを置こう

Scratch Project Editor - Im: x

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

Scratch ファイル 編集 ヒント 説明

保存するためにサインイン サインイン

Untitled

とくてん 0

動き
見た目
音
ペン
データ

①クリック

制御

イベント

がクリックされたとき

とくてん を 10 にする

ずっと

②左ボタンをおしながら、移動しよう

1 秒待つ

10 回繰り返す

ずっと

もし なら

もし なら

でなければ

まで待つ

まで繰り返す

すべて を止める

スプライト 新しいスプライト: [アイコン] [カメラ]

Sprite1 Fish2 Fish3

ステージ 2 背景

新しい背景: [アイコン] [カメラ]

X: 240 Y: -142

16 「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 cat character and two fish. The script area on the right contains the following blocks:

- がクリックされたとき (When clicked)
- とくてん を 0 にする (Set to 0)
- マウスのポインター へ行く (Move to mouse pointer)
- 10 歩動かす (Move 10 steps)
- 15 度回す (Turn 15 degrees)
- 15 度回す (Turn 15 degrees)
- 90 度に向ける (Turn 90 degrees)
- へ向ける (Turn towards)
- x座標を 0、y座標を 0 にする (Move to x: 0, y: 0)
- マウスのポインター へ行く (Move to mouse pointer)
- 1 秒でx座標を 0 に、y座標を 0 にする (Move to x: 0, y: 0 in 1 second)
- x座標を 10 ずつ変える (Change x by 10)
- x座標を 0 にする (Set x to 0)
- y座標を 10 ずつ変える (Change y by 10)
- y座標を 0 にする (Set y to 0)

Red annotations highlight the 'Click' block and the 'Move to mouse pointer' block. A mouse icon is shown with a red arrow pointing to the 'Move to mouse pointer' block, and the text: ②左ボタンをおしながら、移動しよう (Click the left button while moving).

17 「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 説明

保存するためにサインイン サインイン

Untitled

とくてん 0

動き
見た目
音
ペン
データ

① クリック

制御

1 秒待つ
10 回繰り返す
ずっと
もし なら
もし なら
もし なら
でなければ
まで待つ
まで繰り返す
すべて を止める

がクリックされたとき
とくてん を 0 にする
ずっと
マウスのポインター へ行く
もし なら
もし なら
もし なら

② 左ボタンをおしながら、3つのブロックを移動しよう

Sprite1 Fish2 Fish3

18 「調べる」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 cat sprite and two fish sprites. The script area on the right contains the following blocks:

- Click (Clicked) block, highlighted with a red box and labeled "①クリック" (Click).
- When clicked block, highlighted with a red box and labeled "②左ボタンをおしながら、2つのブロックを移動しよう" (While clicking the left button, move the two blocks).
- When clicked block with "Fish2" selected, highlighted with a red box and labeled "③Fish2とFish3に変える" (Change to Fish2 and Fish3).
- When clicked block with "Fish3" selected, highlighted with a red box.

The "Clicked" block in the script area has a dropdown menu open, showing "Clicked" selected, with a red box around it. The "When clicked" blocks have dropdown menus showing "Fish2" and "Fish3" respectively, also with red boxes around them.

19 「データ」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 説明

保存するためにサインイン サインイン

Untitled

とくてん 0

動き イベント
見た目 制御
音 調べる
ペン 演算
その他

データ

変数を作る

とくてん

とくてん を 0 にする

とくてん を 1 ずつ変える

変数 とくてん を表示する

変数 とくてん を隠す

リストを作る

がクリックされたとき

とくてん を 0 にする

ずっと

マウスのポインターへ行く

もし Fish2 に触れた なら

とくてん を 1 ずつ変える

もし Fish3 に触れた なら

とくてん を 1 ずつ変える

もし なら

①クリック

②左ボタンをおしながら、2つのブロックを移動しよう

Sprite1 Fish2 Fish3

新しいスプライト: [] [] []

新しい背景: [] [] []

20 「データ」ブロックを設定しよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a cat character and two fish characters. The script area on the right contains the following code:

- がクリックされたとき
- とくてん を 0 にする
- ずっと
- マウスのポインター へ行く
- もし Fish2 に触れた なら
 - とくてん を 3 ずつ変える
- もし Fish3 に触れた なら
 - とくてん を -1 ずつ変える
- もし なら
- +

Red arrows point to the value fields in the 'when touched' blocks. The first arrow points to the '3' in the 'Fish2' block, labeled '① 3 に変える'. The second arrow points to the '-1' in the 'Fish3' block, labeled '② -1 に変える'.

21 「演算」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 cat sprite and two fish sprites. The script area contains the following blocks:

- がクリックされたとき
- とくてん を 0 にする
- ずっと
- マウスのポインターへ行く
- もし Fish2 に触れた なら
- とくてん を 3 ずつ変える
- もし Fish3 に触れた なら
- とくてん を -1 ずつ変える
- もし [] なら
- もし [] なら

Red annotations include:

- ① クリック (Click) pointing to the '演算' (Arithmetic) block in the 'スクリプト' (Scripts) menu.
- ② 左ボタンをおしながら、移動しよう (Click and drag to move) pointing to the left arrow block in the script.

22 「調べる」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 scene with a cat sprite and two fish sprites. The script area on the right contains the following code blocks:

- がクリックされたとき
- とくてん を 0 にする
- ずっと
- マウスのポインターへ行く
- もし Fish2 に触れた なら
- とくてん を 3 ずつ変える
- もし Fish3 に触れた なら
- とくてん を 3 ずつ変える
- もし 20 < タイマー なら

Red annotations and arrows provide instructions:

- ① クリック (Click) - A red box highlights the '調べる' (Check) block within the 'がクリックされたとき' (When clicked) block.
- ② 左ボタンをおしながら、移動しよう (Click and drag the left button to move) - A red arrow points to the mouse cursor clicking the '20' value in the 'もし 20 < タイマー' (If timer < 20) block.
- ③ 20 に変える (Change to 20) - A red arrow points to the '20' value in the 'もし 20 < タイマー' block.

23 「調べる」ブロックを設定しよう

Scratch Project Editor - Im: x

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

Scratch ファイル 編集 ヒント 説明

保存するためにサインイン サインイン

Untitled

とくてん 0

タイマー 429.8

②タイマーがここに
表示されたかな？

動き イベント
見たい目 制御
音 調べる
ペン 演算
データ その他

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 (このス
ビデオを 入 にする
ビデオの透明度を 50 % にする

がクリックされたとき
とくてん を 0 にする
ずっと
マウスのポインター へ行く
もし Fish2 に触れた なら
とくてん を 3 ずつ変える
もし Fish3 に触れた なら
とくてん を -1 ずつ変える
もし 20 < タイマー なら

スプライト 新しいスプライト:

Sprite1 Fish2 Fish3

①クリックして
チェックマークを
入れる

X: 240 Y: -180

タイマー
をリセット
x座標 (Fish3)
現在の 分
2000年からの日数
ユーザー名

24 「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 displays a cat sprite and two fish. The script area on the right contains a sequence of blocks: a 'when clicked' block, a 'set score to 0' block, a 'forever' loop containing 'move mouse pointer up', two 'if touched by fish' blocks that change the score, and a 'when timer is 20' block that says 'Hello!'. A red box highlights the 'Hello!' block, and a red arrow points to it from the text '②左ボタンをおしながら、移動しよう'. Another red box highlights the 'Hello!' block in the script area, and a red arrow points to it from the text '①クリック'.

①クリック

②左ボタンをおしながら、移動しよう

25 「演算」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 cat sprite and two fish sprites. The script area on the right contains the following blocks:

- がクリックされたとき
- とくてん を 0 にする
- ずっと
- マウスのポインターへ行く
- もし Fish2 に触れた なら
- とくてん を 3 ずつ変える
- もし Fish3 に触れた なら
- とくてん を -1 ずつ変える
- もし 20 < タイマー なら
- hello と world と 2 秒言う

Annotations in red:

- ① クリック (Click) with a red box around the '演算' (Arithmetic) category in the 'スクリプト' (Scripts) palette.
- ② 左ボタンをおしながら、移動しよう (Click and drag to move) with a red box around the 'hello と world' block and a red arrow pointing to the mouse cursor.

26 「演算」ブロックを設定しよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a cat sprite and two fish sprites. The script area on the right contains the following code blocks:

- がクリックされたとき
- とくてん を 0 にする
- ずっと
- マウスのポインターへ行く
- もし Fish2 に触れた なら
- とくてん を 3 ずつ変える
- もし Fish3 に触れた なら
- とくてん を -1 ずつ変える
- もし 20 < タイマー なら
- スコアは と world と 2 秒言う

A red circle highlights the 'スコアは' block, and a red arrow points to it with the text '「スコアは」に変える'.

27 「データ」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 説明 保存するためにサインイン サインイン

Untitled

とくてん 0
タイマー 490.8

動き イベント
見た目 制御
音 調べる
演算
その他

①クリック

データ

変数を作る

とくてん

とくてん を 0 にする
とくてん を 1 ずつ変える
変数 とくてん を表示する
変数 とくてん を隠す

リストを作る

がクリックされたとき
とくてん を 0 にする
ずっと
マウスのポインター へ行く
もし Fish2 に触れた なら
とくてん を 3 ずつ変える
もし Fish3 に触れた なら
とくてん を -1 ずつ変える
もし 20 < タイマー なら
スコア とくてん と 2 秒言う

②左ボタンをおしながら、
移動しよう

Sprite1 Fish2 Fish3

28 「制御」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 cat sprite and two fish sprites. The script area on the right contains the following code blocks:

- がクリックされたとき
- とくてん を 0 にする
- ずっと
- マウスのポインターへ行く
- もし Fish2 に触れた なら
- とくてん を 3 ずつ変える
- もし Fish3 に触れた なら
- とくてん を -1 ずつ変える
- もし 20 < タイマー なら
- スコアは と とくてん と 2 秒言う
- すべて を止める

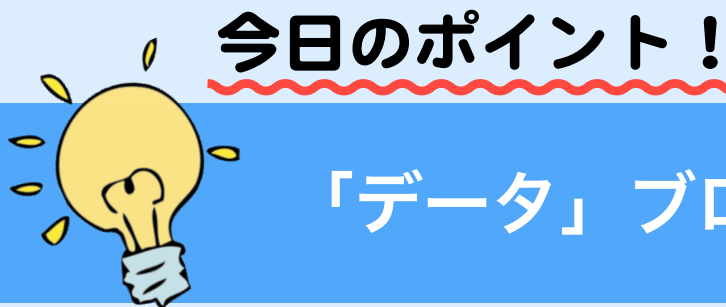
Annotations in red:

- ① クリック: A red box highlights the "制御" (Control) category in the "スクリプト" (Scripts) palette.
- ② 左ボタンをおしながら、移動しよう: A red arrow points to the mouse cursor icon in the script area.
- Red boxes also highlight the "すべて を止める" block in the script and the "すべて を止める" block in the "スクリプト" palette.

スタートボタンを押して再生してみよう！



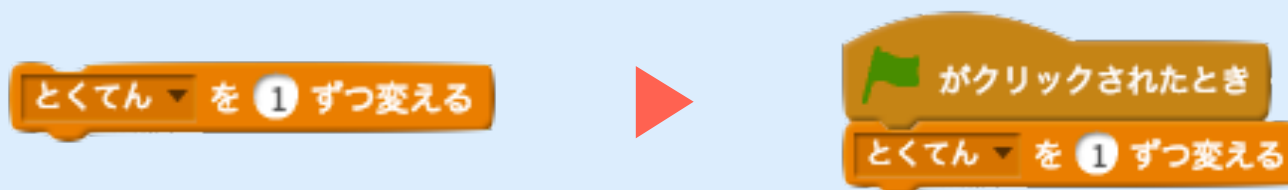
マウスでネコを移動して、魚にさわってみよう！



「データ」ブロックの使い方を学ぼう①

今回のゲームでつかった「データ」ブロックを学ぼう！

「とくてん」の数を変えるブロック



がクリックされたときに「とくてん」を1増やす

「とくてん」に入っている数字を使うブロック



とくてんの数字をスプライトが2秒言う

31 「イベント」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 cat sprite and two fish sprites on an underwater background. The 'Scripts' block palette is open, and the 'Click' (イベント) block is highlighted. A red box around the 'Click' block is labeled '②クリック'. A red box around the 'Click when clicked' (がクリックされたとき) block is labeled '③左ボタンをおしながら、移動しよう'. A red box around the 'Fish2' sprite in the 'Sprites' palette is labeled '①クリック'. The 'Click when clicked' block is also highlighted with a red dashed box.

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

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

Untitled
とくてん 0
タイマー 562.2

スクリプト
②クリック
イベント
がクリックされたとき
スペース キーが押されたとき
このスプライトがクリックされたとき
背景が underwater3 になったとき
音量 > 10 のとき
message1 を受け取ったとき
message1 を送る
message1 を送って待つ

③左ボタンをおしながら、移動しよう

①クリック

32 「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 説明

保存するためにサインイン サインイン

Untitled

とくてん 0

タイマー 562.2

動き
見た目
音
ペン
データ

①クリック

制御

がクリックされたとき

ずっと

②左ボタンをおしながら、移動しよう

1 秒待つ

10 回繰り返す

ずっと

もし なら

もし なら

でなければ

まで待つ

まで繰り返す

すべて を止める

スプライト 新しいスプライト: [アイコン] [カメラ]

ステージ 2 背景

Sprite1 Fish2 Fish3

新しい背景: [アイコン] [カメラ]

X: 240 Y: 30

x: -89 y: 14

33 「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 説明

保存するためにサインイン サインイン

Untitled

とくてん 0

タイマー 578

①クリック

見たい

がクリックされたとき

ずっと

隠す

②左ボタンをおしながら、移動しよう

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 fish2 にする

次のコスチュームにする

背景を underwater3 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 Fish2 Fish3

ステージ 2 背景

新しい背景:

34 「制御」ブロックを組み合わせよう



35 「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 説明

保存するためにサインイン サインイン

Untitled

とくてん 0

タイマー 598.2

動き
見たい目
音
ペン
データ

イベント
制御
アニメーション
演算
その他

① クリック

演算

③ 0 に変える

④ 0.5 に変える

0 から 0.5 までの乱数 秒待つ

② 左ボタンをおしながら、移動しよう

1 から 10 までの乱数

かつ
または
ではない

hello と world
1 番目(world)の文字
world の長さ

を で割った余り

Sprite1 Fish2 Fish3

ステージ 2 背景

新しい背景:

36 「制御」ブロックを組み合わせよう



37 「制御」ブロックを組み合わせよう



38 「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 displays a cat sprite and two fish sprites. The 'スクリプト' (Scripts) block palette on the left has the '見た目' (Looks) category selected, and the '表示する' (Show) block is highlighted with a red box. A red arrow points from this block to the '表示する' block within the 'クローンされたとき' (When cloned) event block on the right. A red dashed arrow also points from the '表示する' block in the palette to the '表示する' block in the event block. A red mouse cursor is positioned over the '表示する' block in the palette.

① クリック

② 左ボタンをおしながら、移動しよう

39 「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 cat sprite and two fish sprites. The script area on the right contains the following code:

- When clicked (Event block)
- Forever loop (Control block) containing:
 - Hide (Sprite block)
 - Wait 0 to 0.5 seconds (Time block)
 - Create a clone of myself (Clone block)
- When cloned (Event block) containing:
 - Show (Sprite block)
 - Move to x: -89, y: 14 (Motion block) - This block is highlighted with a red box and a red arrow pointing to a mouse cursor icon.

Annotations in red:

- ① クリック (Click) - points to the 'When clicked' block.
- ② 左ボタンをおしながら、移動しよう (Click the left button and move) - points to the mouse cursor icon.

40 「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 説明 保存するためにサインイン サインイン

Untitled

とくてん 0
タイマー 643.6

動き イベント
目撃 制御
ペン データ
演算
その他

1 から 10 までの乱数

1 から 10 までの乱数

1 から 10 までの乱数

①クリック

②左ボタンをおしながら 2つのブロックを移動しよう

がクリックされたとき
ずっと
隠す
0 から 0.5 までの乱数 秒待つ
自分自身 のクローンを作る
クローンされたとき
表示する
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

x: -89
y: 14

かつ
または
ではない
hello と world
1 番目(world)の文字
world の長さ
を で割った余り

スプライト 新しいスプライト: Sprite1 Fish2 Fish3

ステージ 2 背景
新しい背景:

41 「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 説明

保存するためにサインイン サインイン

Untitled

とくてん 0

タイマー 660.1

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

+

-

*

/

1 から 10 までの乱数

<

=

>

かつ

または

ではない

hello と world

1 番目(world)の文字

world の長さ

を で割った余り

がクリックされたとき

ずっと

隠す

0 から 0.5 までの乱数 秒待つ

自分自身 のクローンを作る

クローンされたとき

表示する

x座標を -200 から 200 までの乱数 y座標を -150 から 150 までの乱数 にする

① -200 に変える

② 200 に変える

③ -150 に変える

④ 150 に変える

x: -89
y: 14

スプライト 新しいスプライト:

ステージ 2 背景

Sprite1 Fish2 Fish3

新しい背景:

42 「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 説明

保存するためにサインイン サインイン

Untitled

とくてん 0

タイマー 671.1

1秒待つ

10回繰り返す

ずっと

もし なら

もし なら

でなければ

まで待つ

まで繰り返す

すべて を止める

①クリック

制御

がクリックされたとき

ずっと

隠す

0 から 0.5 までの乱数 秒待つ

自分自身 のクローンを作る

クローンされたとき

表示する

x座標を -200 から 200 までの乱数、y座標を -150 から 150 までの乱数 にする

ずっと

もし なら

ずっと

②左ボタンをおしながら、2つのブロックを移動しよう

43 「調べる」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 説明

保存するためにサインイン サインイン

Untitled

とくてん 0
タイマー 785

動き
見た目
音
ペン
データ

制御
調べる
変換
その他

がクリックされたとき
ずっと
隠す
0 から 0.5 までの乱数 秒待つ
自分自身 のクローンを作る

クローンされたとき
表示する
x座標を -200 から 200 までの乱数、y座標を -150 から 150 までの乱数 にする

もし Sprite1 が触れた なら

①クリック
②左ボタンを
おしながら
移動しよう
③Sprite1 に変える

スクリプト コスチューム 音

に触れた
色に触れた
色が 色に触れた
までの距離
What's your name? と聞いて
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 (このス
ビデオを 入 にする
ビデオの透明度を 50 % にする

新しいスプライト:

スプライト

Sprite1 Fish2 Fish3

ステージ
2 背景

新しい背景:

44 「制御」ブロックを組み合わせよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The left sidebar has the 'Control' category highlighted in red. The script area on the right shows a 'Click when clicked' block selected. A red box highlights the 'Control' category in the sidebar, and another red box highlights the 'Click when clicked' block in the script area. A red arrow points to the 'Click when clicked' block, and another red arrow points to the 'Delete this clone' block in the script area. The script area also shows a 'Show' block, a 'Wait for random seconds' block, and a 'Create clone' block. The stage area shows a cat sprite and two fish sprites. The bottom left shows the sprite palette with 'Sprite1', 'Fish2', and 'Fish3'.

① クリック

② 左ボタンをおしながら、ブロックを移動しよう

45 ブロックをコピーしよう

Scratch Project Editor - Im: x

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

Scratch ファイル 編集 ヒント 説明

保存するためにサインイン サインイン

Untitled

とくてん 0

タイマー 802.5

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

ずっと

もし なし

もし なら

でなければ

まで待つ

まで繰り返す

すべて を止める

クローンされたとき

自分自身 のクローンを作る

このクローンを削除する

がクリックされたとき

ずっと

隠す

0 から 0.5 までの乱数 秒待つ

自分自身 のクローンを作る

クローンされたとき

表示する

x座標を -200 から 200 までの乱数、y座標を -150 から 150 までの乱数 にする

ずっと

もし Sprite1 に触れた なら

このクローンを削除する

Sprite1 Fish2 Fish3

新しいSprite: [] [] []

新しい背景: [] [] []

②左ボタンをおしながら、
2つのブロックのかたまりを移動して、
Fish3の上で左ボタンをはなそう

46 「制御」ブロックを設定しよう

Scratch Project Editor - Im: x

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

Scratch ファイル 編集 ヒント 説明

保存するためにサインイン サインイン

Untitled

とくてん 0

タイマー 853.8

動き イベント

見たい目 制御

音 調べる

ペン 演算

データ その他

ずっと

もし なら

もし なら

でなければ

まで待つ

まで繰り返す

すべて を止める

クローンされたとき

自分自身 のクローンを作る

このクローンを削除する

がクリックされたとき

ずっと

隠す

0 から 5 までの乱数 秒待つ

自分自身 のクローンを作る

クローンされたとき

表示する

x座標を -200 から 200 までの乱数、y座標を -150 から 150 までの乱数 にする

ずっと

もし Sprite1 に触れた なら

このクローンを削除する

x: 56
y: 10

新しいスプライト: [Fish3]

Sprite1 Fish2 Fish3

①クリック

②5 に変える

47 ブロックの一部を消そう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a cat sprite and two fish sprites. The script area on the right contains a 'when clicked' event block followed by a 'wait 5 seconds' block, a 'create clone' block, a 'when cloned' event block, a 'show' block, a 'set x and y coordinates' block, and a 'when touched by Sprite1' block. The 'when touched by Sprite1' block is highlighted with a red box, and a red arrow points to it from the 'if' block in the script area. Below the red box, the text 'このブロックを消そう' (Delete this block) is written in red.

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

Scratch

ファイル 編集 ヒント 説明

保存するためにサインイン サインイン

Untitled

とくてん 0
タイマー 853.8

動き
見たい目
音
ペン
データ

イベント
制御
調べる
演算
その他

ずっと
隠す
0 から 5 までの乱数 秒待つ
自分自身 のクローンを作る

クローンされたとき
表示する
x座標を -200 から 200 までの乱数、y座標を -150 から 150 までの乱数 にする

ずっと
もし Sprite1 に触れた なら
このクローンを削除する

このブロックを消そう

スプライト
新しいスプライト:

Sprite1 Fish2 Fish3

ステージ
2 背景

新しい背景:

48 「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 説明

保存するためにサインイン サインイン

Untitled

とくてん 0

タイマー 877.1

動き
見た目
音
ペン
データ

① クリック

制御

1 秒待つ

10 回繰り返す

ずっと

もし なら

もし なら

でなければ

まで待つ

まで繰り返す

すべて を止める

がクリックされたとき

ずっと

隠す

0 から 5 までの乱数 秒待つ

自分自身 のクローンを作る

クローンされたとき

表示する

x座標を -200 から 200 までの乱数、y座標を -150 から 150 までの乱数 にする

3 秒待つ

③ 3 に替える

② 左ボタンをおしながら、
ブロックを移動しよう

スプライト 新しいスプライト:

新しい背景:

Sprite1 Fish2 Fish3

ステージ 2 背景

x: 240 y: -157

49 「制御」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 cat sprite and two fish sprites. The script area on the right contains the following code:

- がクリックされたとき
- ずっと
- 隠す
- 0 から 5 までの乱数 秒待つ
- 自分自身 のクローンを作る
- クローンされたとき
- 表示する
- x座標を -200 から 200 までの乱数 、y座標を -150 から 150 までの乱数 にする
- 秒待つ
- このクローンを削除する

Red boxes highlight the 'このクローンを削除する' (Delete this clone) block in both the script area and the 'スクリプト' (Scripts) palette. A red arrow points from the text '左ボタンをおしながら、移動しよう' (Hold the left button and move) to the mouse cursor in the script area.

魚とりゲーム完成！



スタートボタンを押して、ネコを動かして、
どくのある魚をよけながら魚をとってとくてんをとろう！



「座標」ブロックを学ぼう！

x座標を 0、y座標を 0 にする

y座標を 10 ずつ変える

x座標を 10 ずつ変える

x座標を 0 にする

y座標を 0 にする

「座標」ブロックとは、座標の位置を変えたりすることができるブロックのことだよ！このブロックを使うと、スプライトを色々な場所に移動させることができるようになるよ！