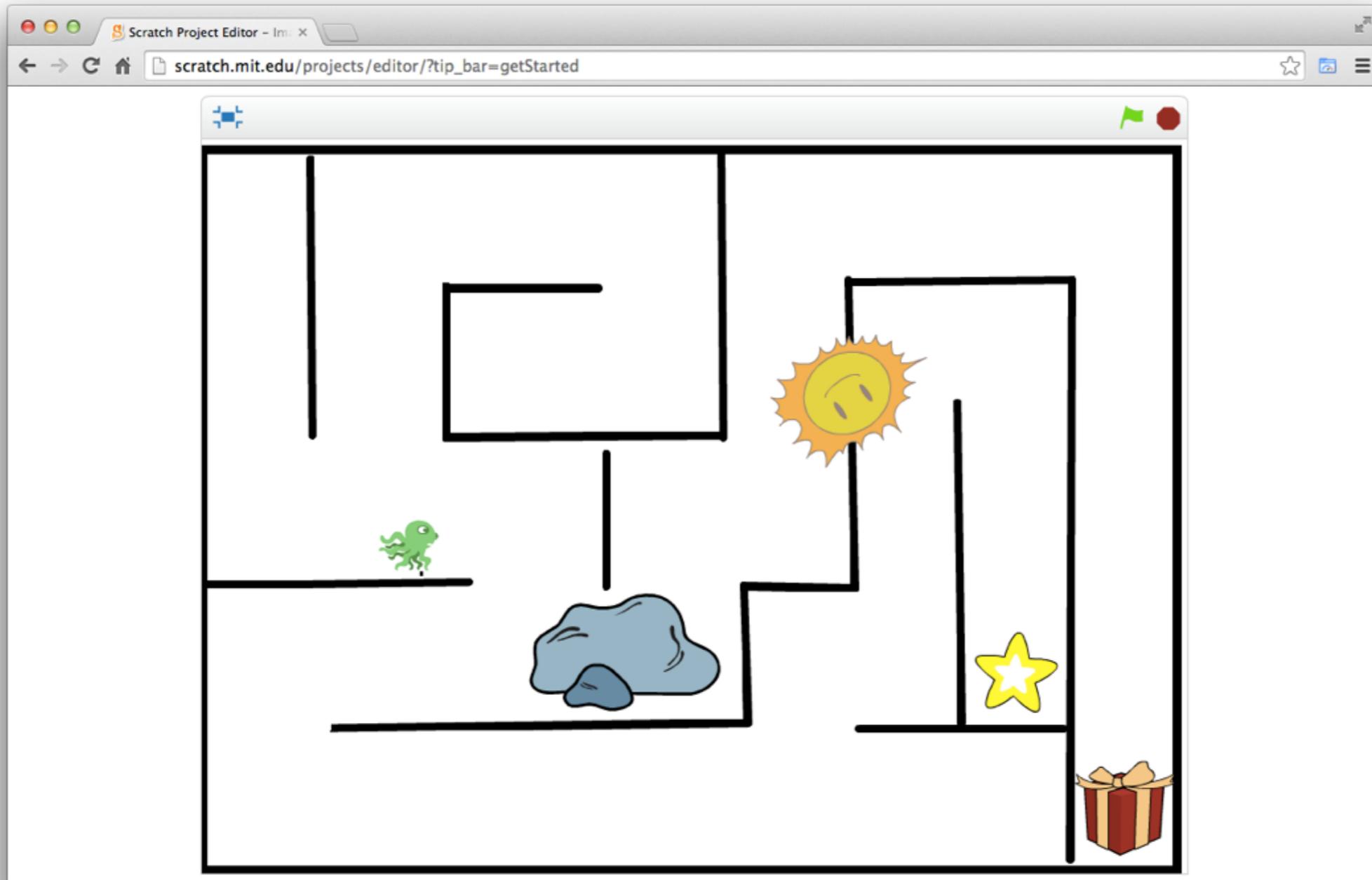
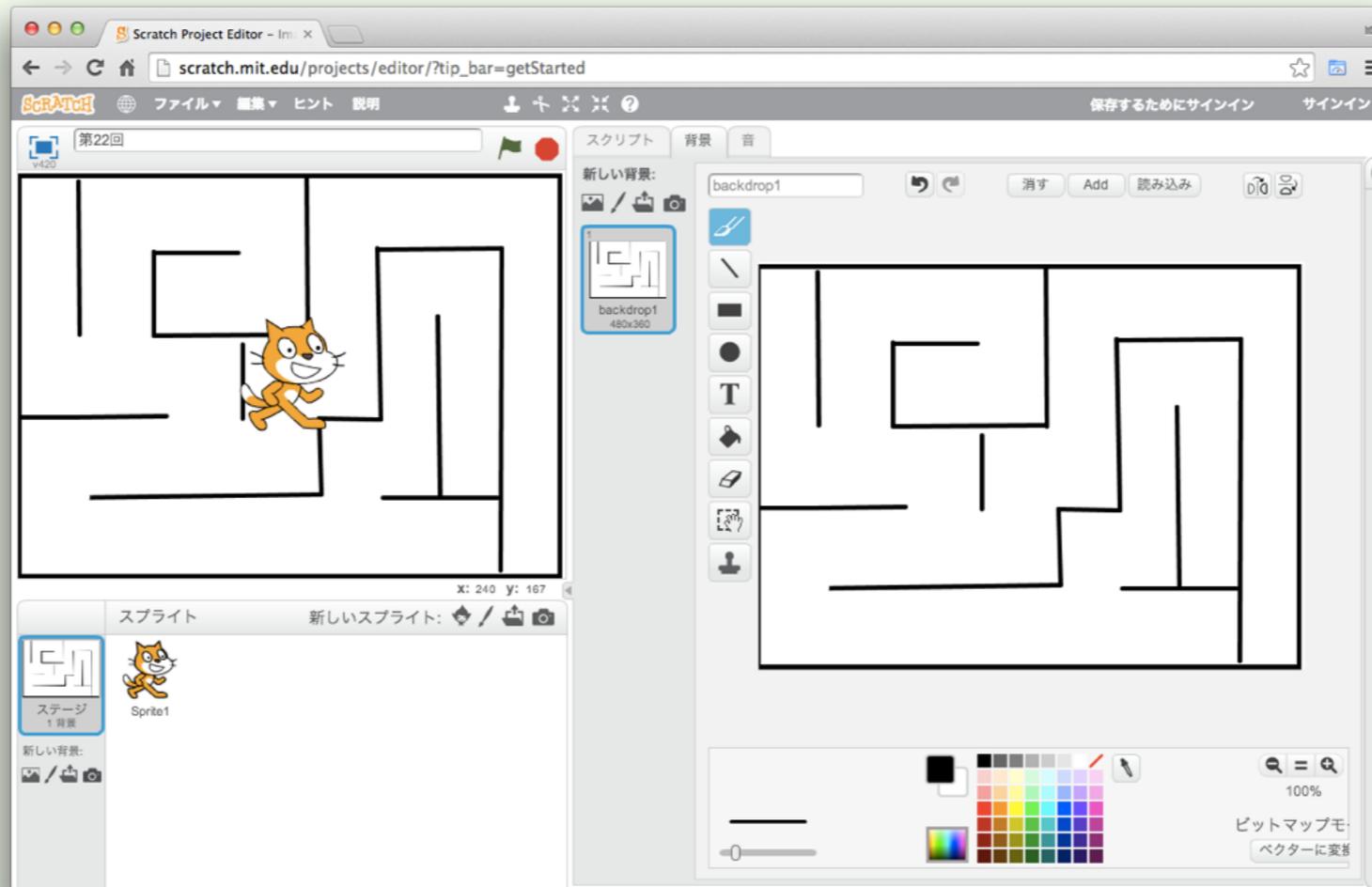


22.トレジャーハンティングゲームを作ろう



今日のポイント！

背景をかいてみよう！

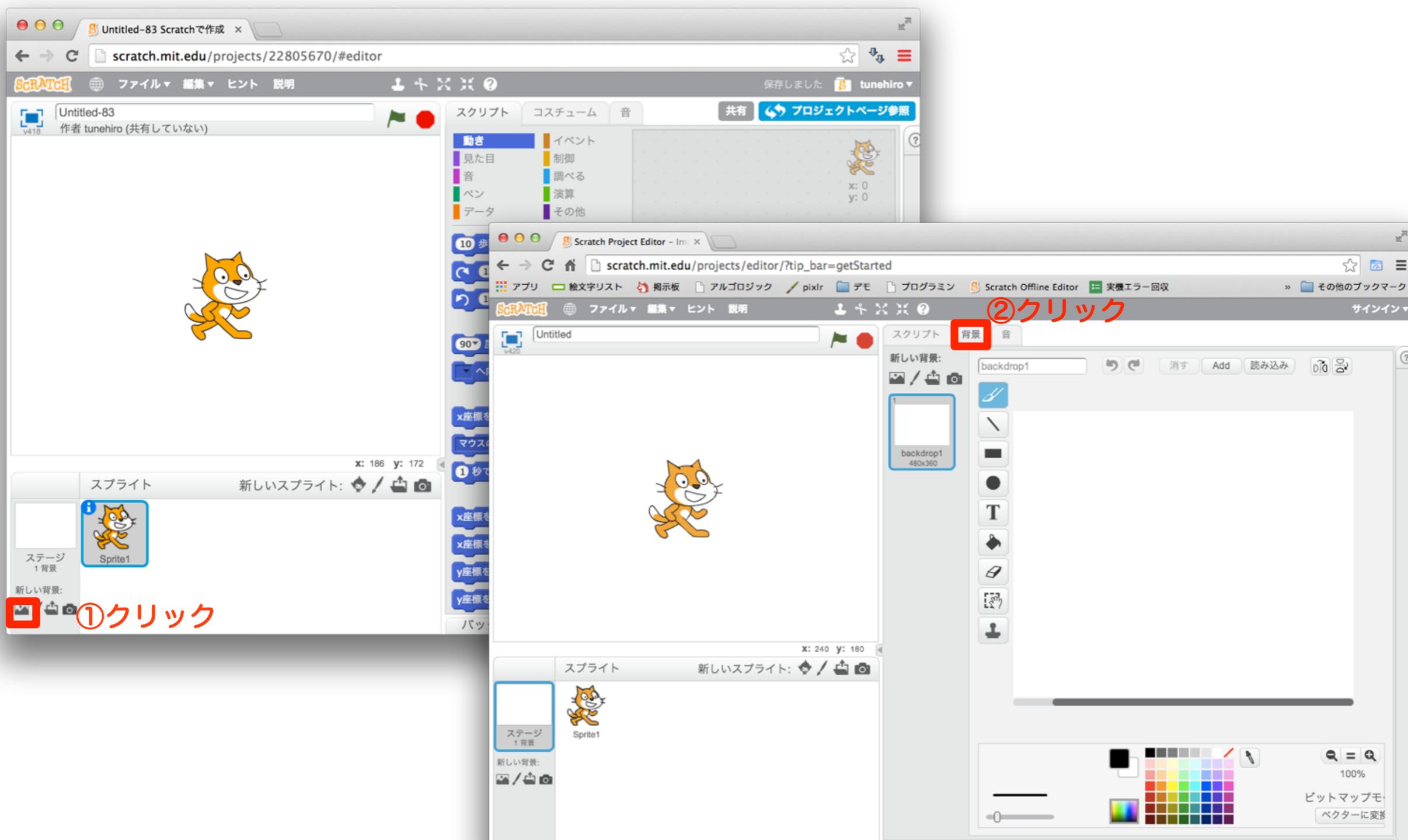


これまで色々な背景をえらんで使ってきたよね！
今回はその背景を自分でかいて迷路路ゲームを作っていくよ！

3 ネコがいる画面を出そう



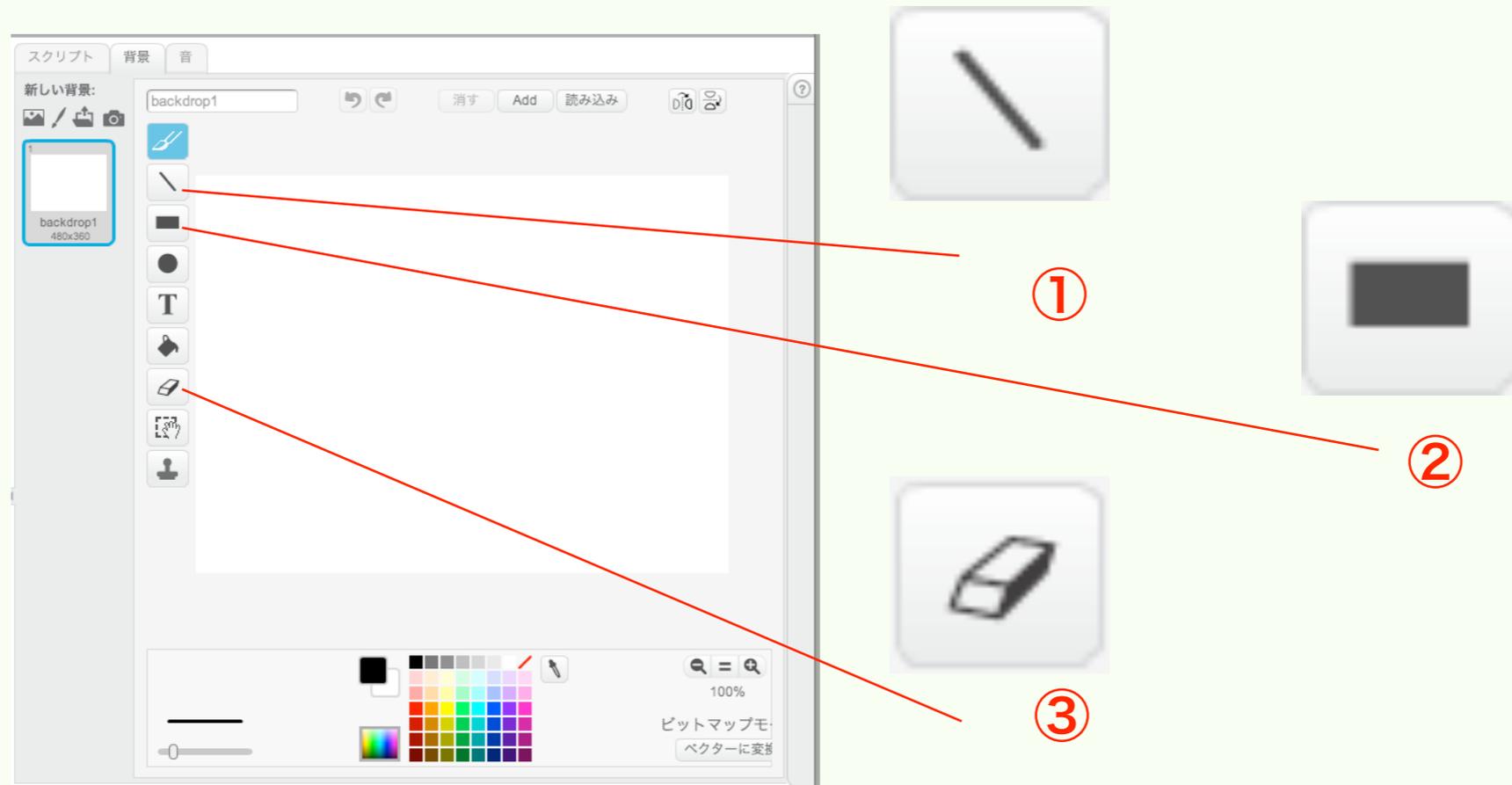
4 背景を変えよう





今日のポイント！

背景をかこう！

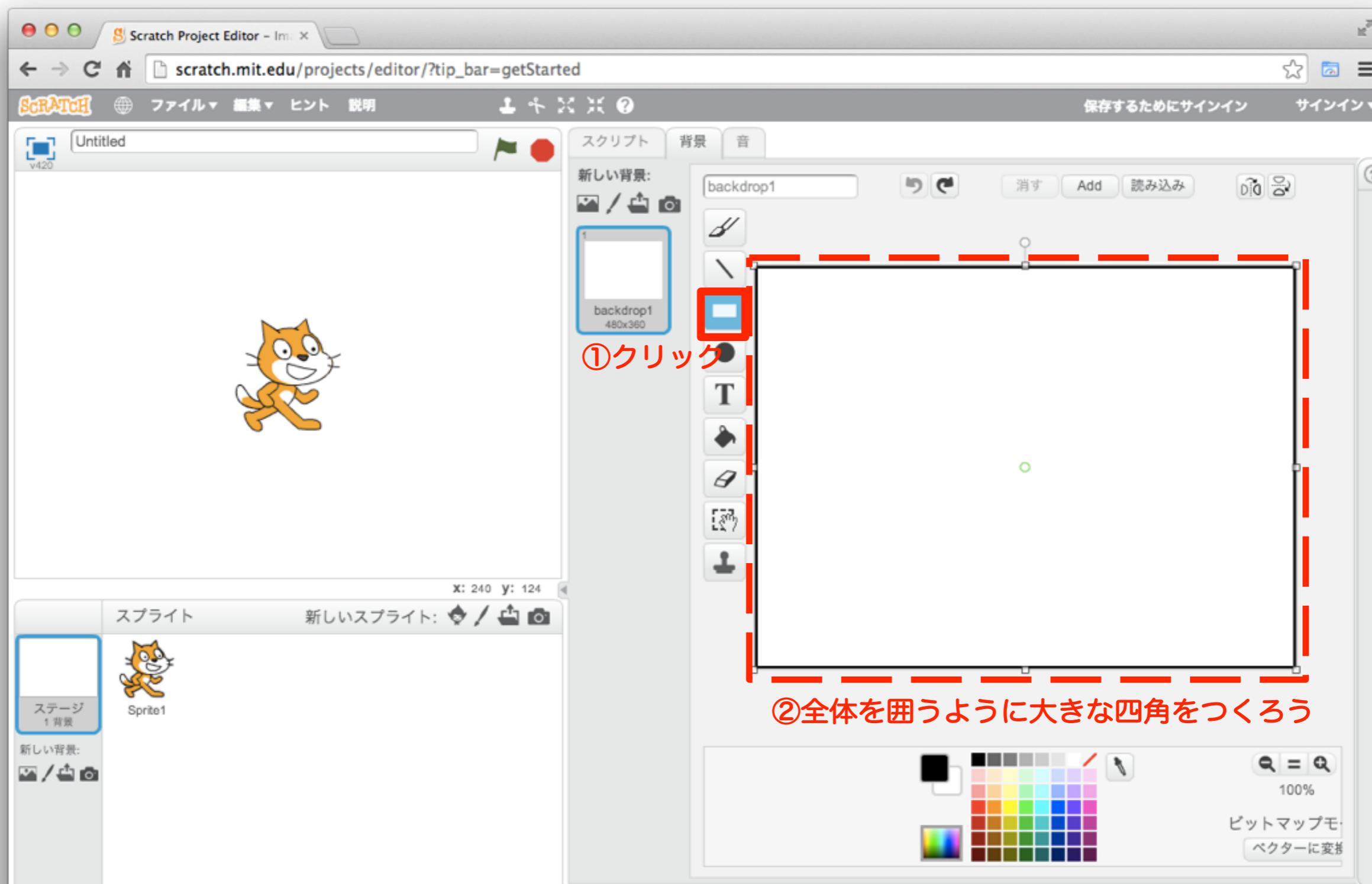


上のようなアイテムを使って背景をかいていくよ！

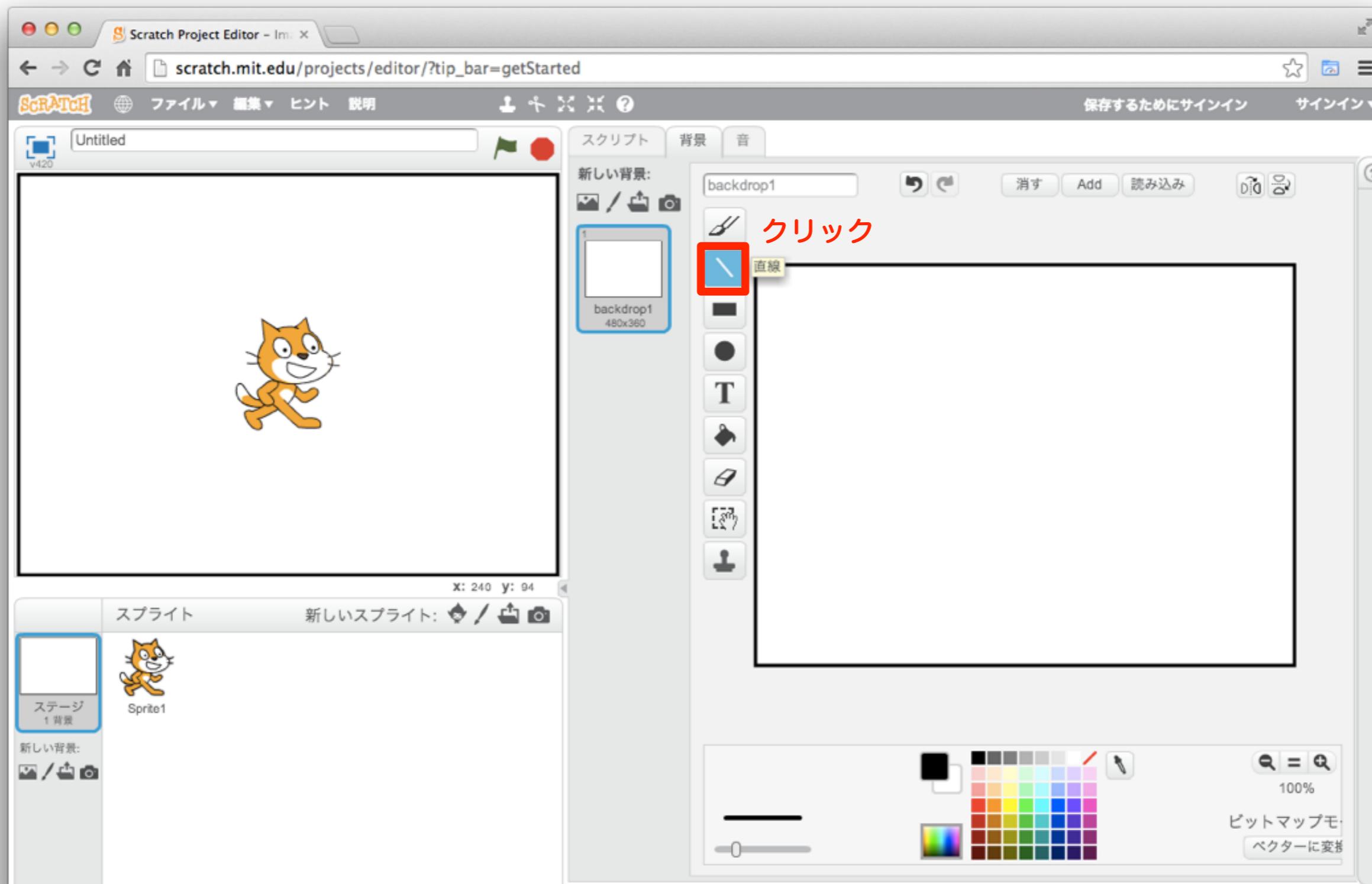
①のアイテムでは直線が引けて②のアイテムでは四角角形や四角角い枠がかけるんだ！

③のアイテムでは書いたものを消せるよ！

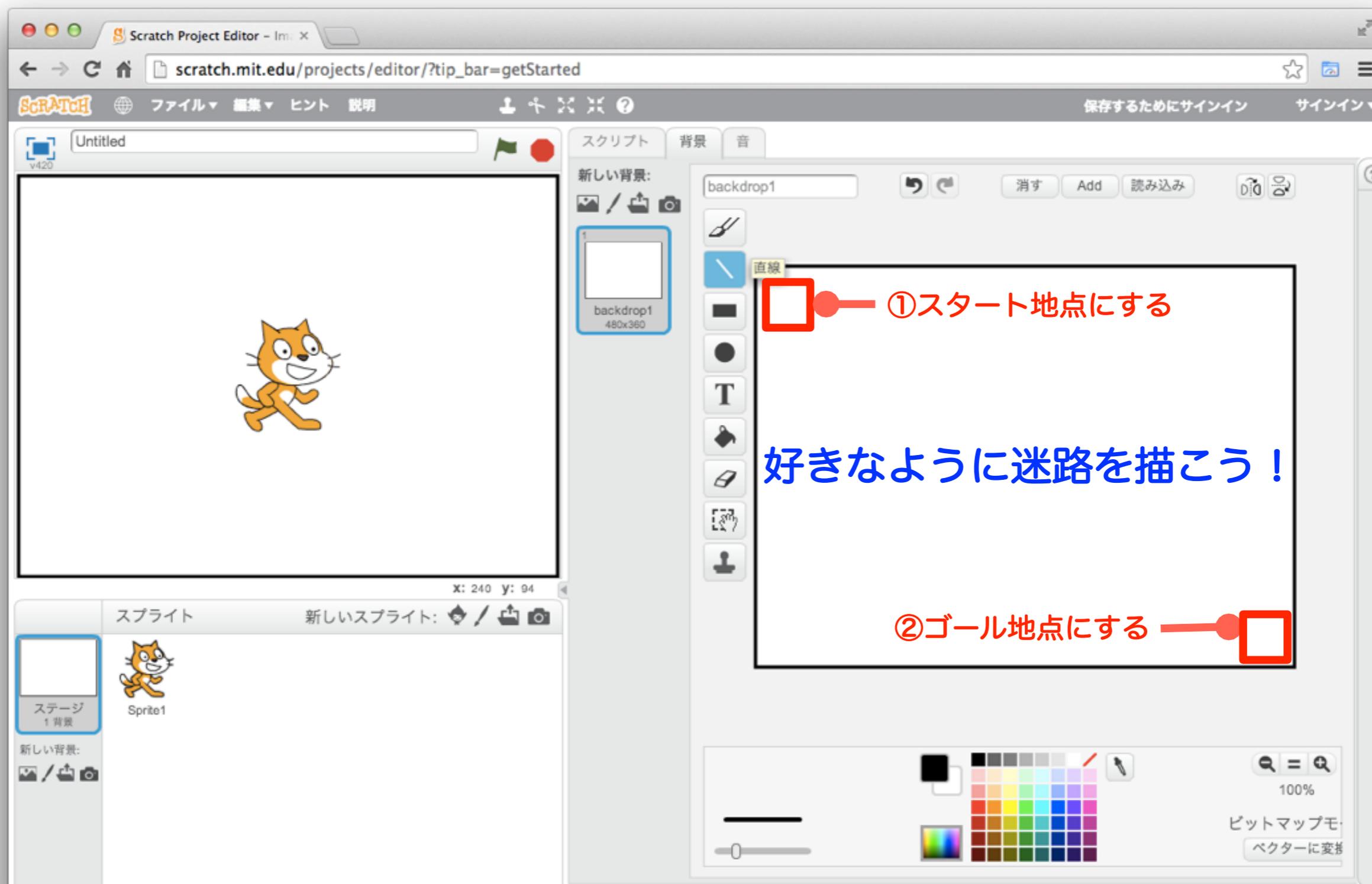
6 背景を変えよう



7 スプライトを消そう

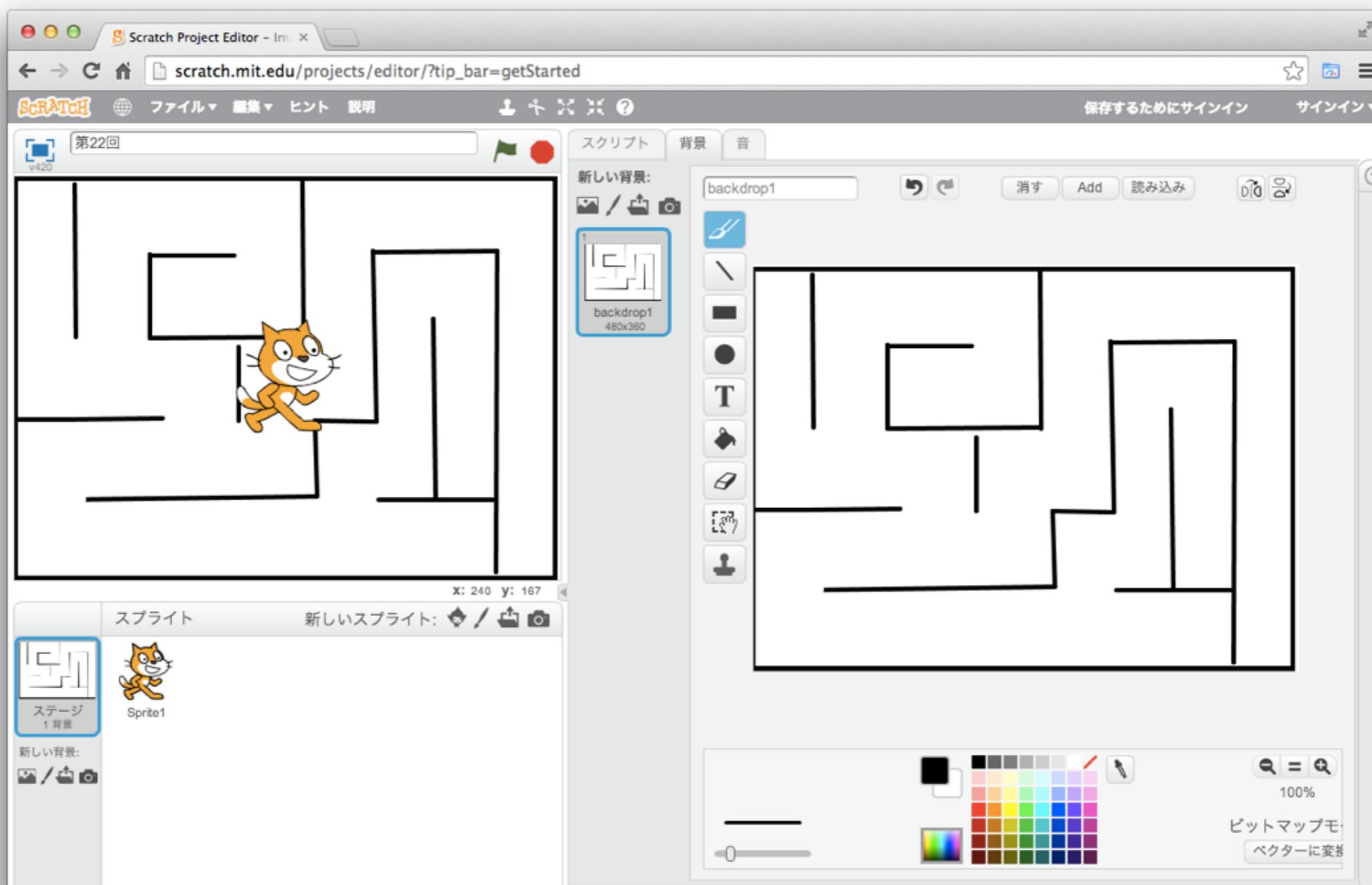


8 背景を変えよう



9 スプライトを消そう

迷路は完成したかな？

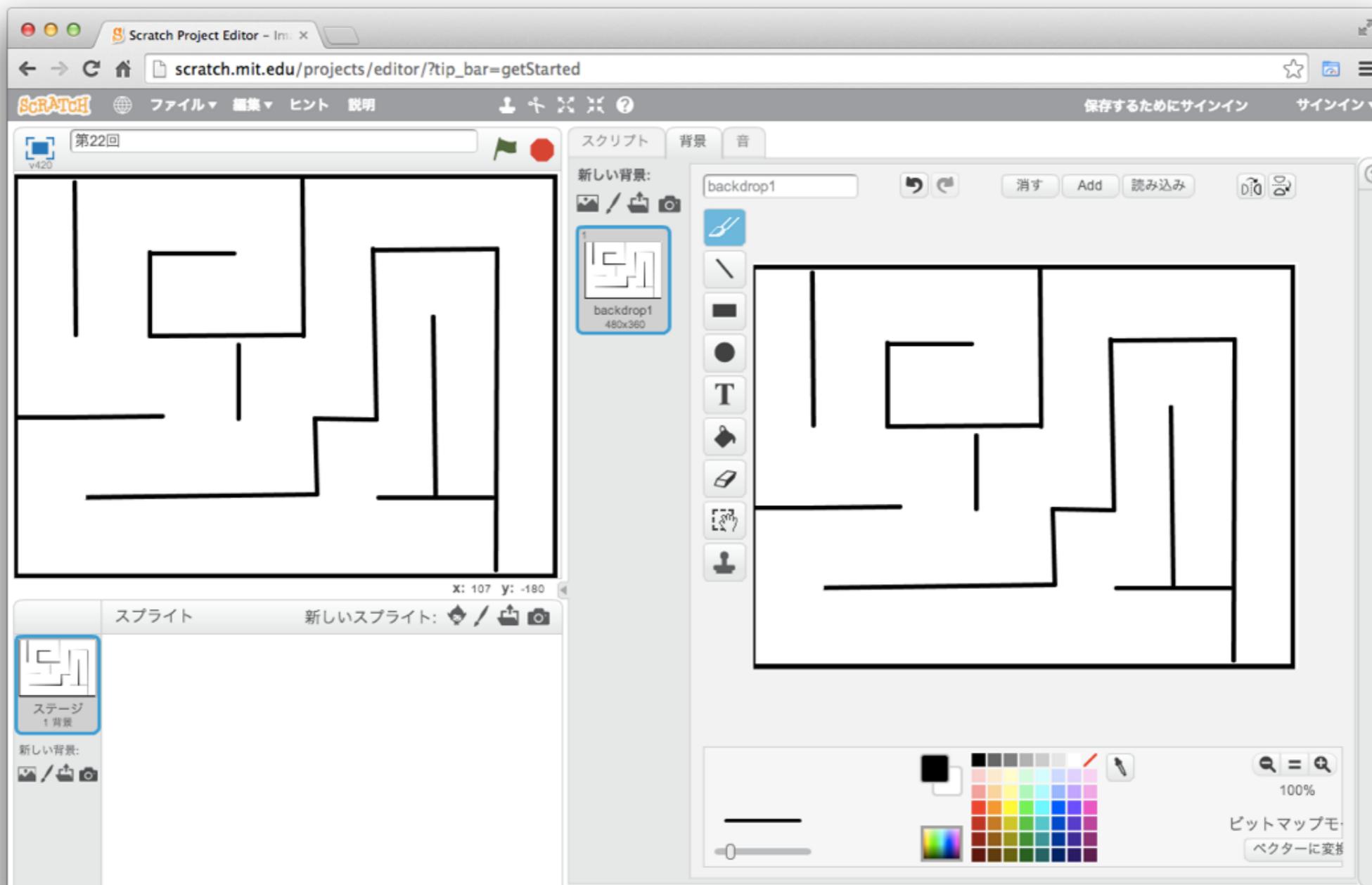


10 スプライトを消そう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The browser address bar displays `scratch.mit.edu/projects/editor/?tip_bar=getStart...`. The top toolbar contains icons for 'Save', 'Delete', 'Duplicate', and 'Help', with the 'Delete' icon circled in red and labeled '①クリック'. The main stage area shows a maze with a cat sprite (Sprite1) in the center, which is also circled in red and labeled '②スプライトをクリック'. The right-hand panel shows the 'Backgrounds' tab with a 'backdrop1' selected. The bottom-left panel shows the 'Sprites' area with 'Sprite1' listed. The bottom-right panel shows a color palette and zoom controls.

11 スプライトを消そう

ネコは消えたかな？



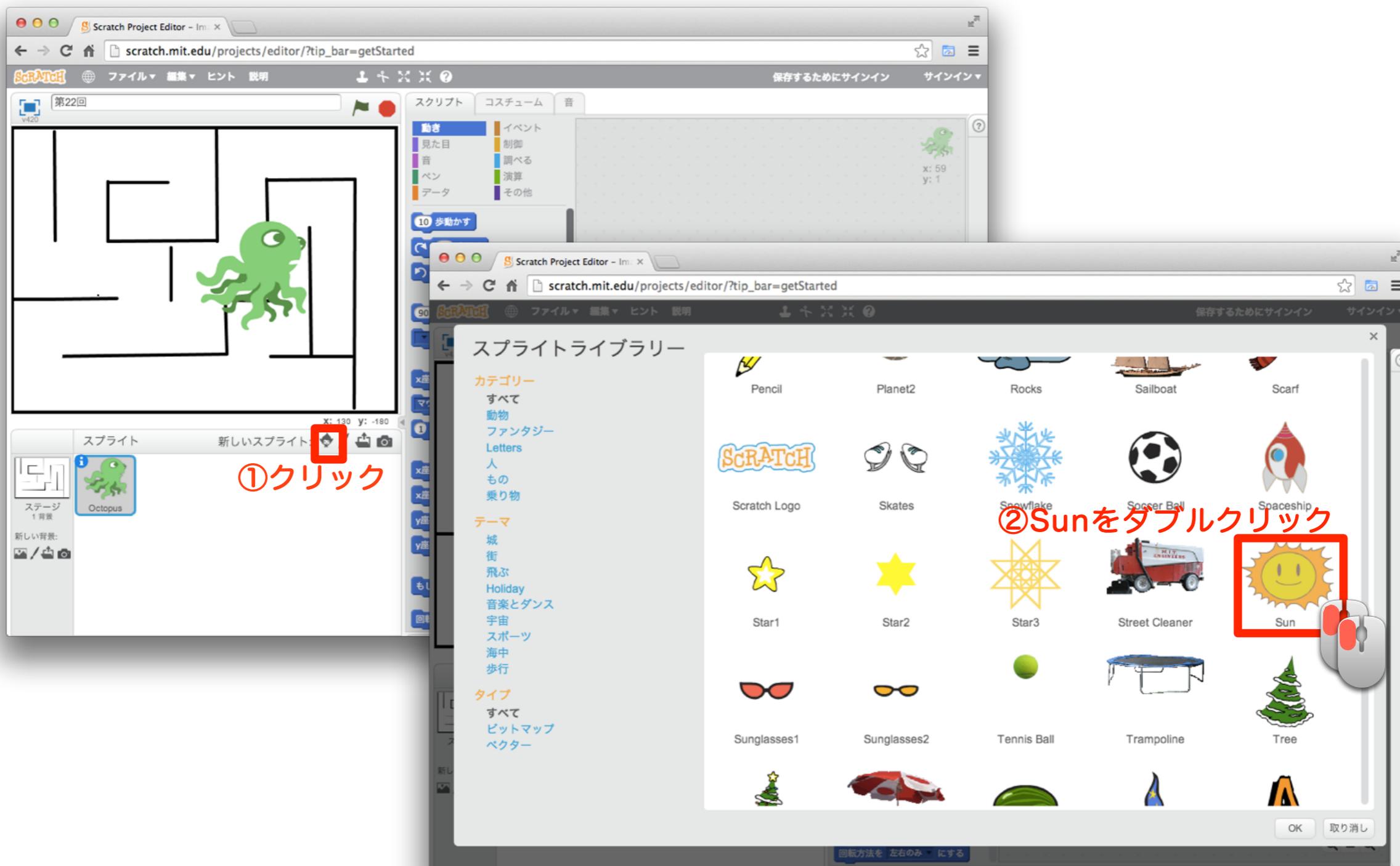
12 スプライトを追加しよう

The image shows two overlapping screenshots of the Scratch Project Editor. The top screenshot shows a maze on the stage with a red box around the 'Add New Sprite' button in the bottom-left corner, labeled '①クリック'. The bottom screenshot shows the 'Sprite Library' window with a red box around the 'Octopus' sprite and a mouse cursor clicking it, labeled '②Octopusをダブルクリック'.

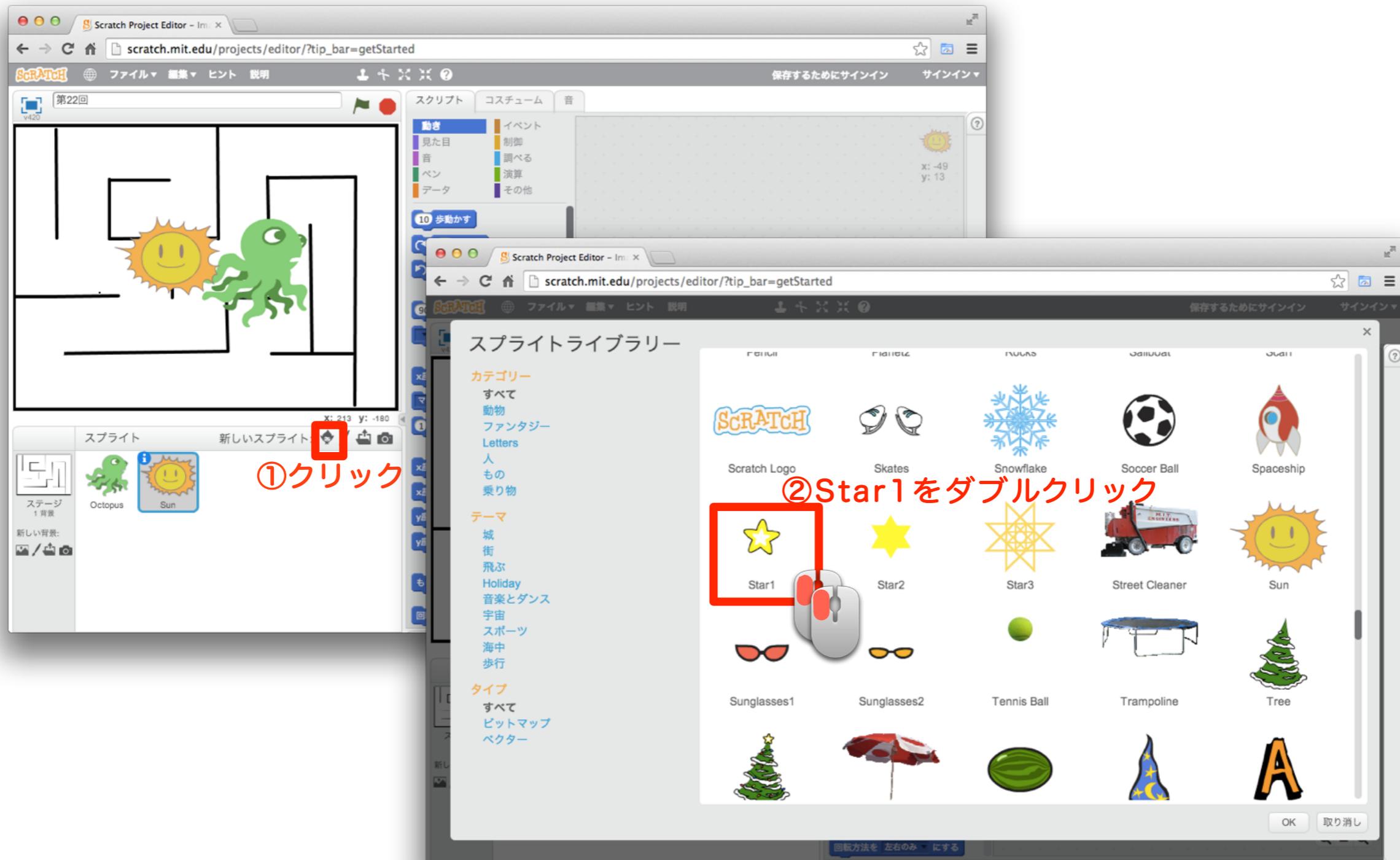
スクリーンショットの上部には、Scratch Project Editor のインターフェースが表示されています。左側のステージには、黒い線で描かれた迷路が描かれています。右側のパネルには、背景、音、スクリプトのタブがあり、現在「新しい背景」タブが選択されています。背景には「backdrop1」が設定されています。

下部のスクリーンショットでは、「スプライトライブラリー」ウィンドウが開かれています。ウィンドウの左側には、カテゴリ（すべて、動物、ファンタジー、Letters、人、もの、乗り物）とテーマ（城、街、飛ぶ、Holiday、音楽とダンス、宇宙、スポーツ、海中、歩行）のリストがあります。右側のグリッドには、Jodi、Khalid Dance、Knight、Ladybug1、Ladybug2、Lion、Lionness、Monkey、Monkey2、Mouse、Nano、Neigh Pony、Octopus、Parrot、Paul、Penguin1、Penguin1 Talk、Penguin2、Penguin2 Talk、Penguin3 などのスプライトが表示されています。Octopus スプライトは赤い枠で囲まれ、マウスカーソルがその上を指しています。

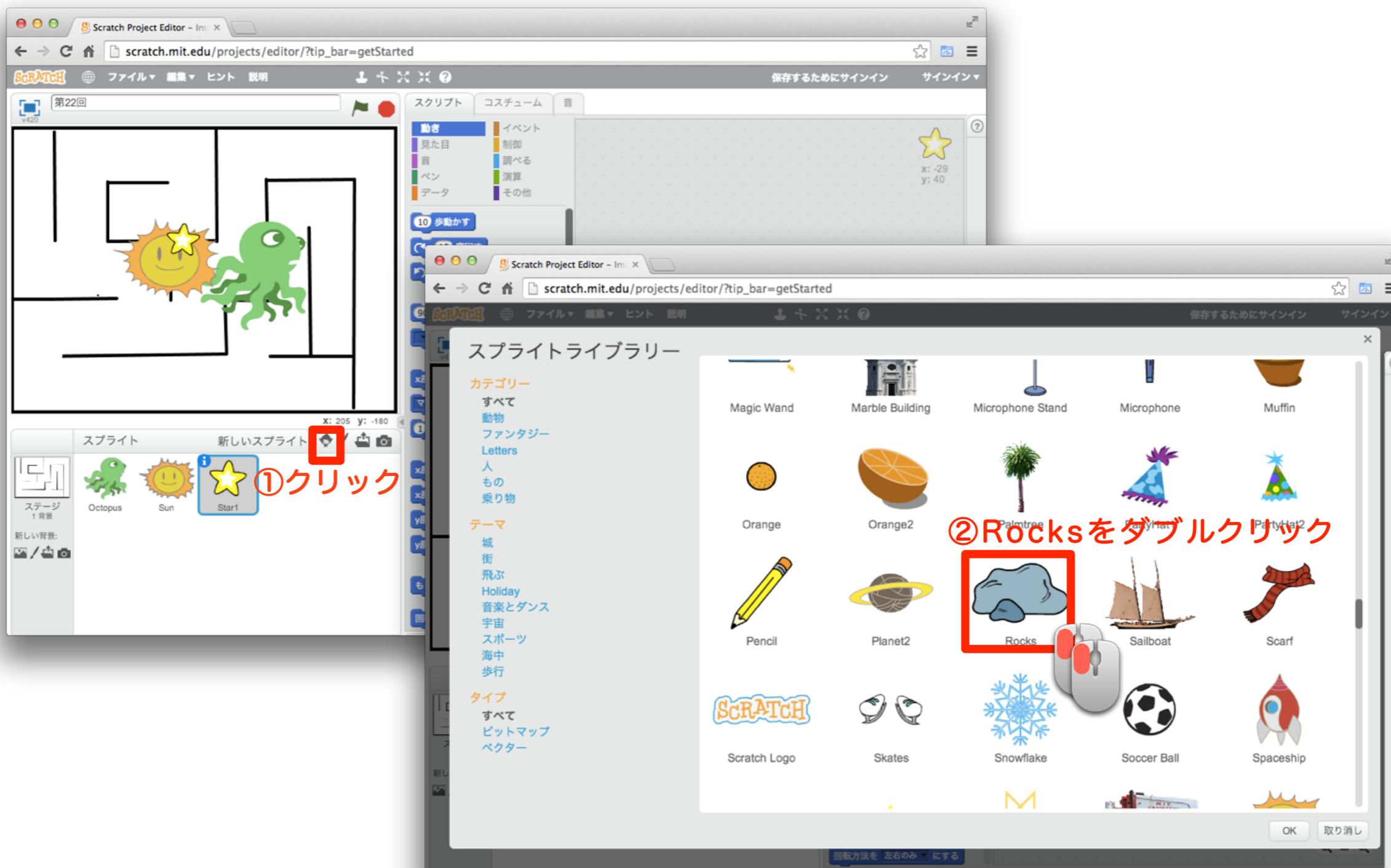
13 さらにスプライトを追加しよう



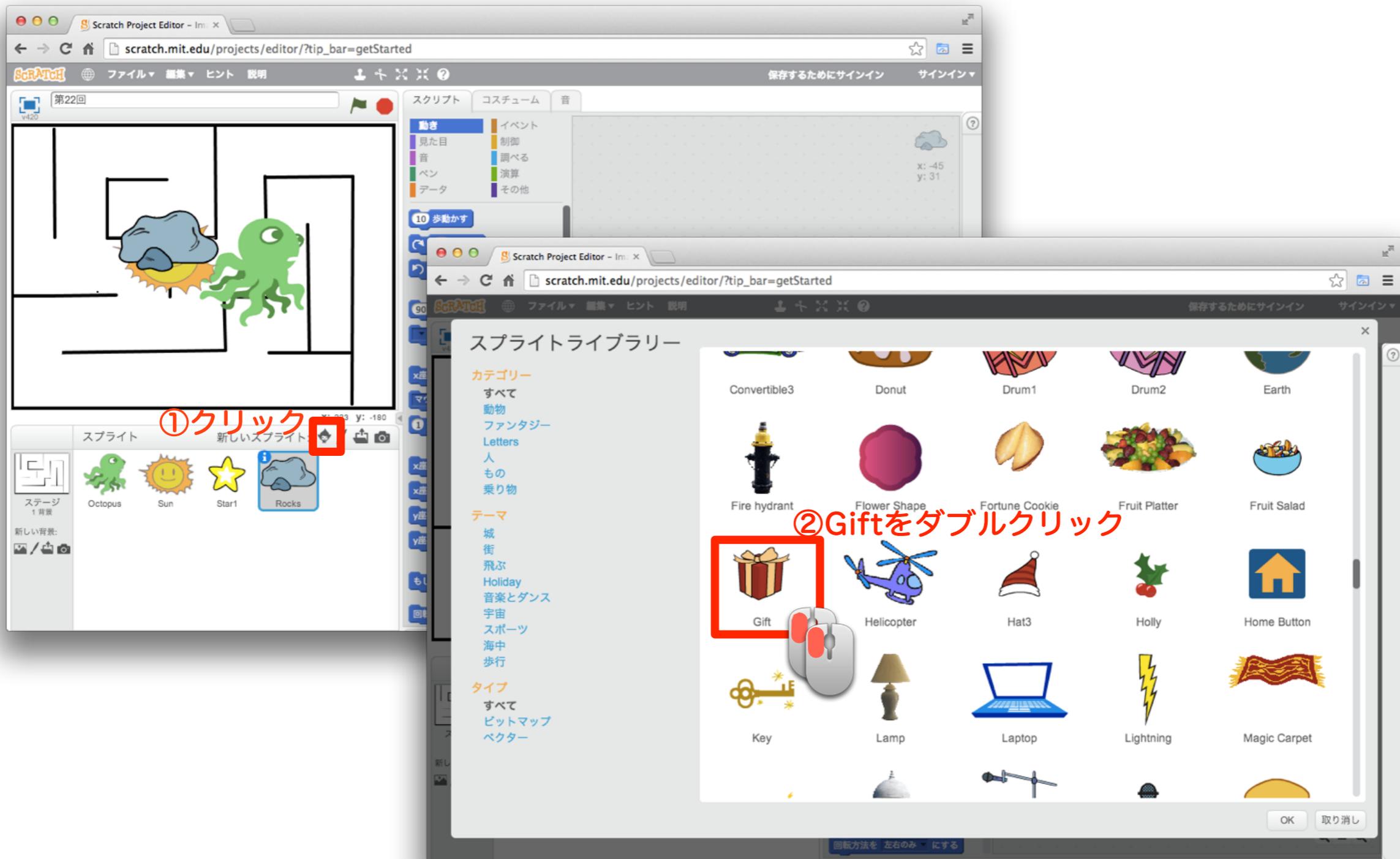
14 さらにスプライトを追加しよう



15 さらにスプライトを追加しよう

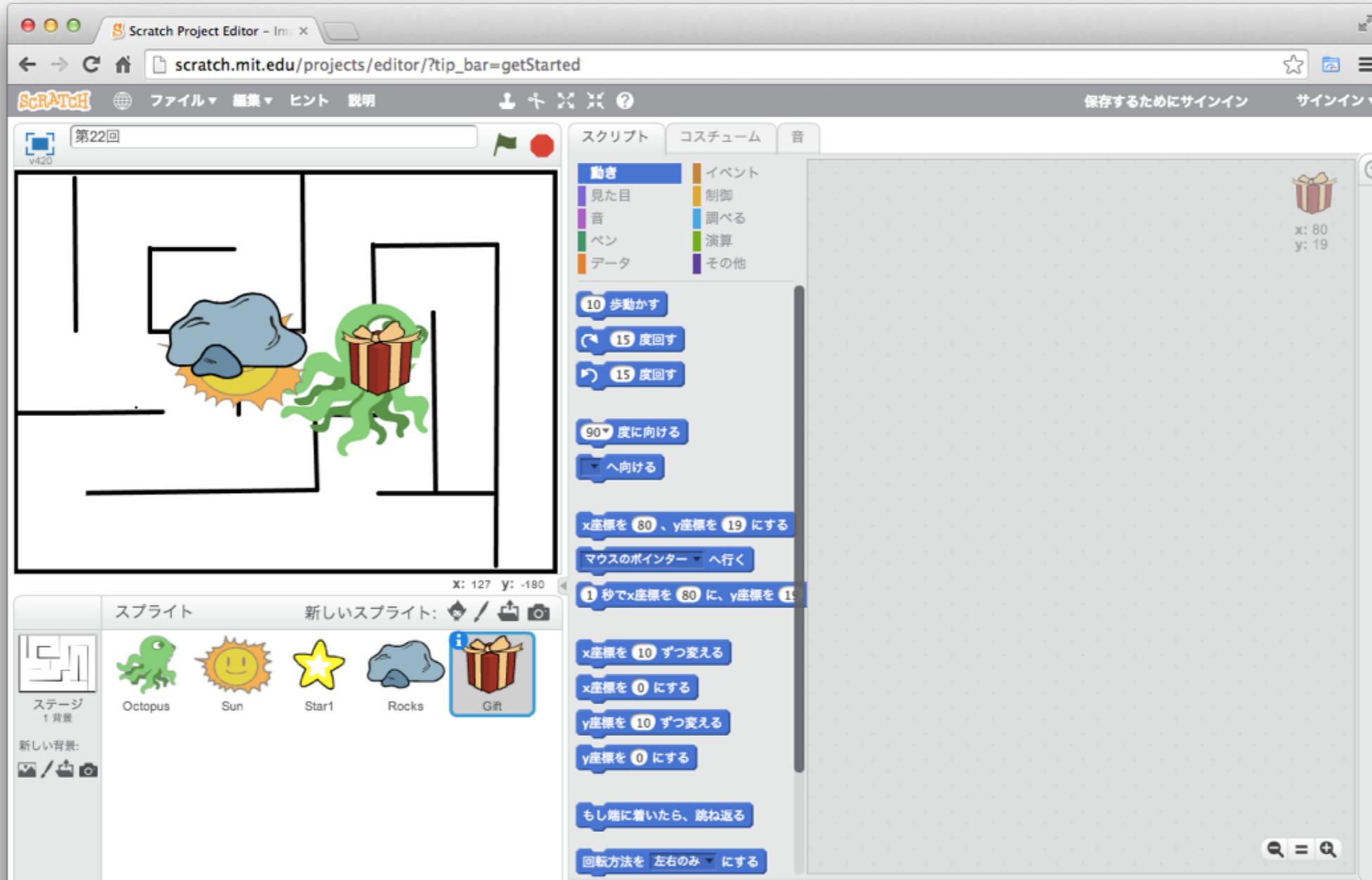


16 さらにスプライトを追加しよう



17 スプライトを追加しよう

新しいスプライトが追加されたかな？



18 「イベント」ブロックを置こう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a maze with a blue cloud, a yellow sun, a green octopus holding a gift, and a blue rock. The 'Scripts' block palette is open, and the 'Events' block is highlighted. A red box around the 'Events' block is labeled '②クリック'. A red box around the 'がクリックされたとき' block is labeled '③'. A red box around the 'Octopus' sprite in the 'Sprites' palette is labeled '①クリック'. The 'Scripts' block palette also shows other event blocks like '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 backdrop1 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', and 'message1 を送って待つ'.

19 「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 maze with a sun, an octopus, and a gift. The script area on the right contains the following blocks:

- Click (highlighted with a red box and circled with a red '1')
- Set size to 20% (highlighted with a red box and circled with a red '3')
- Set size to 100% (highlighted with a red box and circled with a red '2')

Red arrows and dashed lines indicate the flow of the script. A red arrow points from the 'Click' block to the 'Set size to 20%' block, and another red arrow points from the 'Set size to 100%' block to the 'Set size to 20%' block. A red dashed line connects the 'Set size to 100%' block to the 'Set size to 20%' block.

20 「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 maze with a sun, a cloud, an octopus, and a gift. The script editor on the right contains the following blocks:

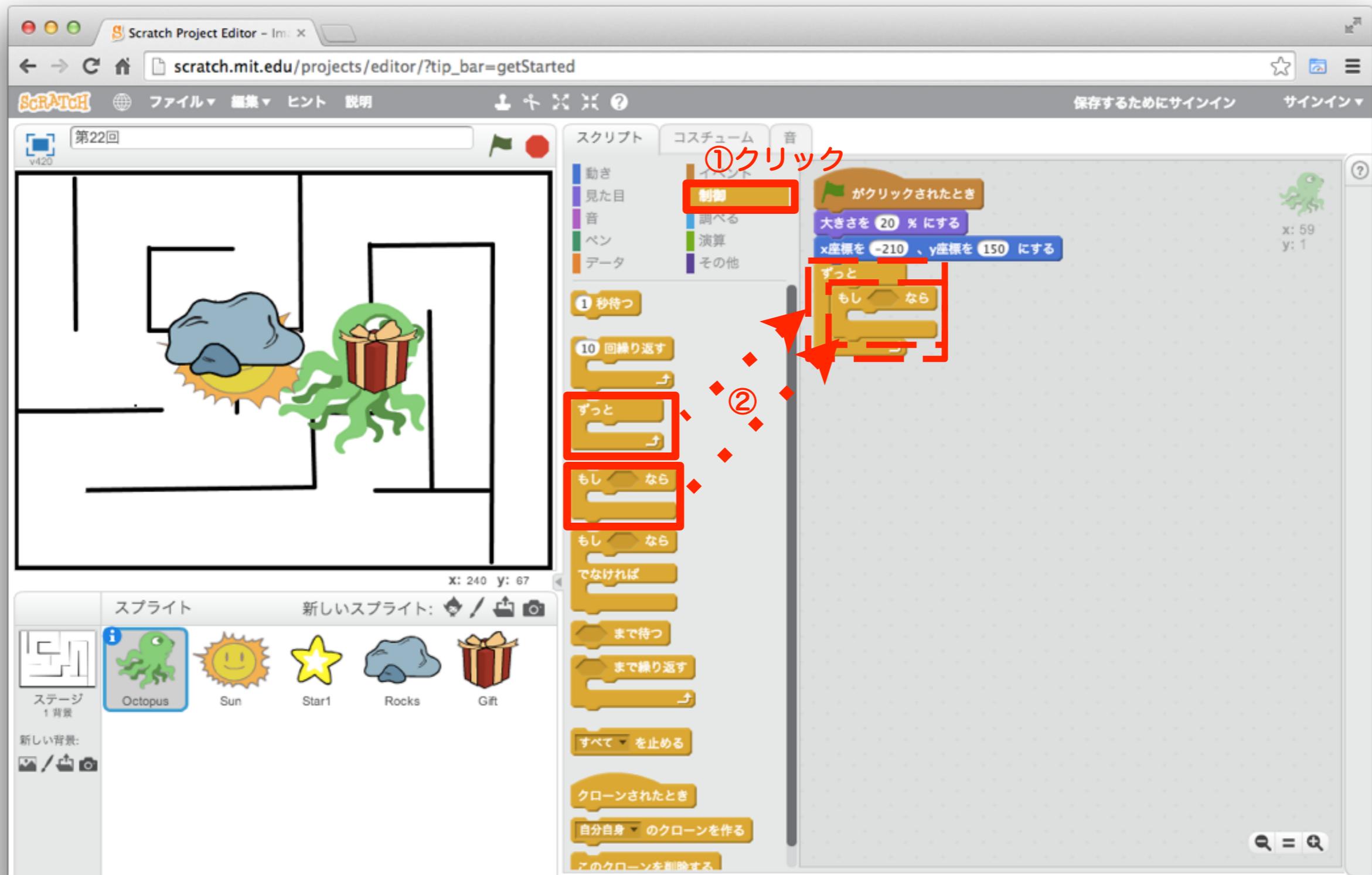
- がクリックされたとき
- 大きさを 20 % にする
- x座標を -210、y座標を 150 にする
- 10 歩動かす
- 15 度回す
- 15 度回す
- 90 度に向ける
- へ向ける
- x座標を 59、y座標を 1 にする
- マウスのポインターへ行く
- 1 秒でx座標を 59 に、y座標を 1 に
- x座標を 10 ずつ変える
- x座標を 0 にする
- y座標を 10 ずつ変える
- y座標を 0 にする
- もし端に着いたら、跳ね返る
- 回転方法を 左右のみ にする

Red annotations highlight the following elements:

- ① クリック (Click) block category
- ② 動き (Motion) block category
- ③ -210 に変える (Change to -210)
- ④ 150 に変える (Change to 150)

The sprite palette at the bottom left shows the following sprites: Octopus, Sun, Star1, Rocks, and Gift. The stage background is labeled "ステージ 1 背景".

21 「制御」ブロックを組み合わせよう



22 「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 green octopus character with a gift box on its back. The script area on the right contains the following blocks:

- Event: **① クリック** がクリックされたとき
- Look: 大きさを **20** % にする
- Motion: x座標を **-210**、y座標を **150** にする
- Control: **ずっと** (forever loop)
- Logic: もし **<** **200** **>** なら

Red annotations highlight the 'click' event block (①), the 'if less than' block (②), and the value '200' (③).

23 「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 maze with a sun, a gift, and an octopus. The 'Scripts' palette on the left contains a 'Click' block (labeled ①) and a 'Distance' block (labeled ②). The 'Distance' block in the script area (labeled ③) has a dropdown menu open, showing 'マウスのポインター' (Mouse pointer) selected. The script includes the following blocks: 'Click when clicked', 'Set size to 20%', 'Set x coordinate to -210, y coordinate to 150', 'Forever loop', 'If mouse pointer distance < 200', 'Wait for "What's your name?"', 'Answer', 'Space key pressed', 'Mouse clicked', 'Mouse x coordinate', 'Mouse y coordinate', 'Volume', 'Play video motion (this sprite)', 'Set video to On', 'Set video transparency to 50%', 'Timer', 'Reset timer', and 'x coordinate (Gift)'.

24 「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

第22回

① クリック

動き

- 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 59、y座標を 1 にする
- マウスのポインター へ行く
- 1 秒でx座標を 59 に、y座標を 1 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
- もし端に着いたら、跳ね返る
- 回転方法を 左右のみ にする

②

③ ▼ボタンをクリックして、「マウスのポインター」をクリック

がクリックされたとき

- 大きさを 20 % にする
- x座標を -210、y座標を 150 にする
- ずっと
- もし マウスのポインター までの距離 < 200 なら
- マウスのポインター へ向ける

Octopus Sun Star1 Rocks Gift

25 「動き」ブロックを組み合わせよう

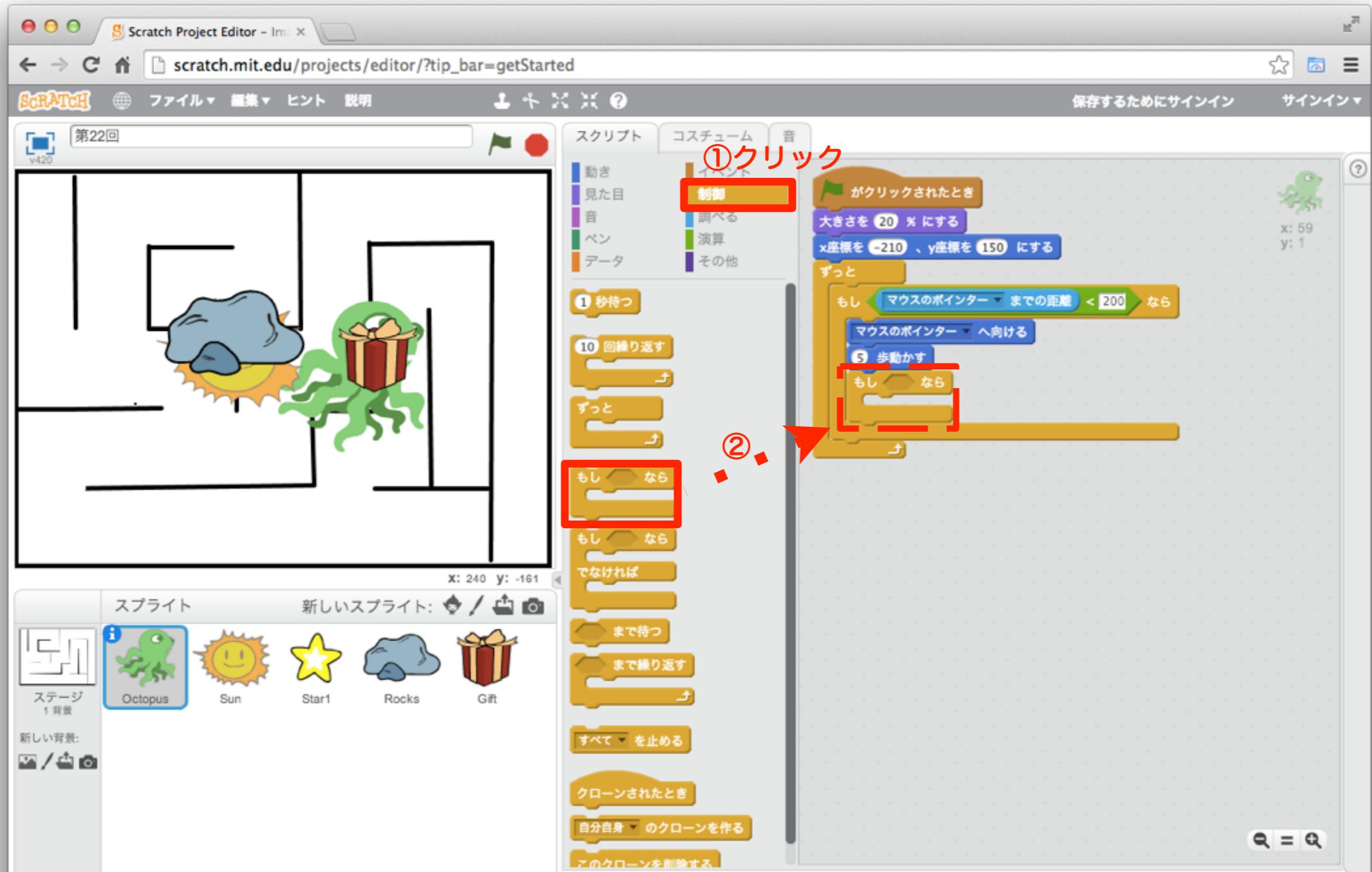
The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The stage displays a maze with a green octopus character at the entrance. The script area contains the following blocks:

- がクリックされたとき
- 大きさを 20 % にする
- x座標を -210 、 y座標を 150 にする
- ずっと
- もし マウスのポインター までの距離 < 200 なら
- マウスのポインター へ向ける
- 5 歩動かす

Annotations in red:

- ① クリック (Click) - points to the 'がクリックされたとき' block.
- ② - points to the '10 歩動かす' block in the '動き' category.
- ③ 5 に変える (Change to 5) - points to the '5 歩動かす' block in the script.

26 「制御」ブロックを組み合わせよう



27 「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 scene with a sun, a cloud, a gift, and an octopus. The script area on the right contains the following code blocks:

- Click (Clicked) block: ① クリック
- Search (調べる) block: ②
- When clicked block: がクリックされたとき
- Set size to 20% block: 大きさを 20 % にする
- Set x and y coordinates block: x座標を -210、y座標を 150 にする
- Forever loop (ずっと) block:
 - Distance check (もし マウスのポインター までの距離 < 200 なら) block
 - Move mouse pointer block: マウスのポインター へ向ける
 - Step block: 歩動かす
 - Color check (もし 色に触れた なら) block: ②

The 'Search' block and the 'Touch' block in the 'When clicked' block are highlighted with red boxes and numbered 1 and 2 respectively. The 'Touch' block in the 'When clicked' block is also highlighted with a red box.

28 「調べる」ブロックを設定しよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The stage displays a maze with a blue octopus character and a gift box. The script area contains the following code:

```
がクリックされたとき  
大きさを 20 % にする  
x座標を -210 、 y座標を 150 にする  
ずっと  
もし マウスのポインター までの距離 < 200 なら  
マウスのポインター へ向ける  
5 歩動かす  
もし 色に触れた なら  
①色の部分をクリック  
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  
タイマー  
タイマーをリセット  
x座標 ( Gift )
```

Red annotations highlight specific parts of the code and the stage:

- ①色の部分をクリック: Points to the "色に触れた" block in the script.
- ②黒線をクリック: Points to a black line in the maze on the stage.

29 「動き」ブロックを組み合わせよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The stage displays a maze with a sun, a gift, and an octopus. The 'Scripts' area contains a 'when clicked' event block followed by several movement blocks: 'set size to 20%', 'set x to -210, y to 150', 'forever loop' containing 'if mouse pointer distance < 200 then turn towards mouse pointer, move 5 steps, if touching black then move -5 steps', 'set x to 59, y to 1', 'move mouse pointer to x, y', 'wait 1 second then set x to 59, y to 1', 'change x by 10', 'set x to 0', 'change y by 10', 'set y to 0', 'if touching black then turn around', and 'set rotation method to left only'. The 'Motion' block category is selected in the 'Blocks' palette. Annotations include a red box around the 'Motion' category labeled '① クリック', a red box around the '10 steps' block labeled '②', and a red box around the '-5 steps' block labeled '③ -5 に変える' with an arrow pointing to it.

30 「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 maze with a sun, a gift, and an octopus. The 'Control' block category is selected in the left sidebar, with the 'Click' block highlighted. The script area contains a sequence of blocks: 'Click when green flag clicked', 'Set size to 20%', 'Set x coordinate to -210, y coordinate to 150', 'Forever loop', 'If mouse pointer distance < 200', 'Turn mouse pointer towards', 'Move 5 steps', 'If color touched', 'Move -5 steps', and three 'If' blocks. Red annotations include a circled '1' pointing to the 'Click' block and a circled '2' pointing to the 'If' blocks.

31 「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 scene with a sun, a gift, and a cloud. The script area on the right contains the following code:

- Click when clicked (Annotated with ①)
- Set size to 20%
- Set x coordinate to -210, y coordinate to 150
- Forever loop:
 - Click when mouse pointer is within 200 pixels (Annotated with ②)
 - Click when clicked (Annotated with ③)
 - Click when Gift is clicked (Annotated with ④)
 - Click when Sun is clicked (Annotated with ⑤)

Red dashed arrows and circles point to the 'Click when clicked' block and its dropdown menu options. The annotations are:

- ① クリック
- ② ▼ボタンをクリックして、「Star」をクリック
- ③ ▼ボタンをクリックして、「Gift」をクリック
- ④ ▼ボタンをクリックして、「Sun」をクリック

32 「イベント」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 v420

第22回

スク립ト コスチューム

① クリック

イベント

動き
見た目
音
ペン
データ

制御
調べる
演算
その他

がクリックされたとき

大きさを 20 % にする

x座標を -210 、y座標を 150 にする

ずっと

もし マウスのポインター までの距離 < 200 なら

マウスのポインター へ向ける

5 歩動かす

もし 色に触れた なら

5 歩動かす

もし Star1 に触れた なら

message1 を送る

もし Gift に触れた なら

もし Sun に触れた なら

message1 を受け取ったとき

message1 を送る

message1 を送って待つ

x: 59
y: 1

新しいスプライト:

スプライト

Octopus Sun Star1 Rocks Gift

ステージ
1 背景

新しい背景:

33 「イベント」ブロックを設定しよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a scene with a sun, a gift, and a cloud. The 'Scripts' menu is open, showing the 'Events' category. A red box highlights the 'message1' block, and a red arrow points to the '新しいメッセージ...' (New Message...) button. The script area contains the following code:

```
当クリックされたとき
  大きさを 20 % にする
  x座標を -210 、y座標を 150 にする
  ずっと
    もし マウスのポインター までの距離 < 200 なら
      マウスのポインター へ向ける
      5 歩動かす
      もし 色に触れた なら
        5 歩動かす
      もし Star1 に触れた なら
        message1 を送る
      もし Gift に触れた なら
      もし Sun に触れた なら
```

▼ボタンをクリックして、
「新しいメッセージ...」をクリック

34 「イベント」ブロックを設定しよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The 'Events' block menu is open, showing options like 'when clicked', 'when space key pressed', and 'when this sprite clicked'. A red circle highlights the 'message2' option, with a red arrow pointing to it and the text '① message2にする'. Below the menu, the 'OK' button is highlighted with a red box, and the text '② OKをクリック' is written below it. The script area on the right shows a 'when clicked' block with several 'if' blocks and 'move' blocks. The 'Sprites' panel at the bottom shows the 'Octopus' sprite selected.

35 さらに「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 stage displays a scene with a blue octopus, a gift box, a sun, a star, and rocks. The script editor on the right shows the following code:

- がクリックされたとき
- 大きさを 20 % にする
- x座標を -210、y座標を 150 にする
- ずっと
- もし マウスのポインター までの距離 < 200 なら
- マウスのポインター へ向ける
- 5 歩動かす
- もし 色に触れた なら
- 5 歩動かす
- もし Star1 に触れた なら
- message1 を送る
- もし Gift に触れた なら
- message2 を送る
- ボール1 と 2 秒言う
- もし Sun に触れた なら
- message2 を送る

Red boxes and arrows highlight the 'message2 を送る' blocks in the script and the 'message2 を送る' block in the 'when clicked' event menu.

36 「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

第22回

① クリック

動き

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 59、y座標を 1 にする

マウスのポインターへ行く

1 秒でx座標を 59 に、y座標を 1 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

もし端に着いたら、跳ね返る

回転方法を 左右のみ にする

がクリックされたとき

大きさを 20 % にする

x座標を -210、y座標を 150 にする

ずっと

もし マウスのポインター までの距離 < 200 なら

マウスのポインターへ向ける

5 歩動かす

もし 色に触れた なら

-5 歩動かす

もし Star1 に触れた なら

message1 を送る

もし Gift に触れた なら

message2 を送る

x座標を -210、y座標を 150 にする

もし Sun に触れた なら

message2 を送る

x座標を -210、y座標を 150 にする

②

③ -210 に変える ④ 150 に変える

Octopus Sun Star1 Rocks Gift

ステージ 1 背景

新しい背景:

x: 240 y: -180

37 「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 v420

第22回

スク립ト コスチューム 音

動き イベント 制御 調べる 演算 その他

① クリック

見た目

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 octopus-b 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

大きさを 100% にする

前に出す

ずっと

もし マウスのポインター までの距離 < 200 なら

マウスのポインター へ向ける

5 歩動かす

もし 色に触れた なら

-5 歩動かす

もし Star1 に触れた なら

message1 を送る

もし Gift に触れた なら

message2 を送る

ゴール!! と 2 秒言う

x座標を -210、y座標を 150 にする

もし Sun に触れた なら

message2 を送る

x座標を -210、y座標を 150 にする

しっばいだ! と 2 秒言う

②

③ 「ゴール!!」に変える

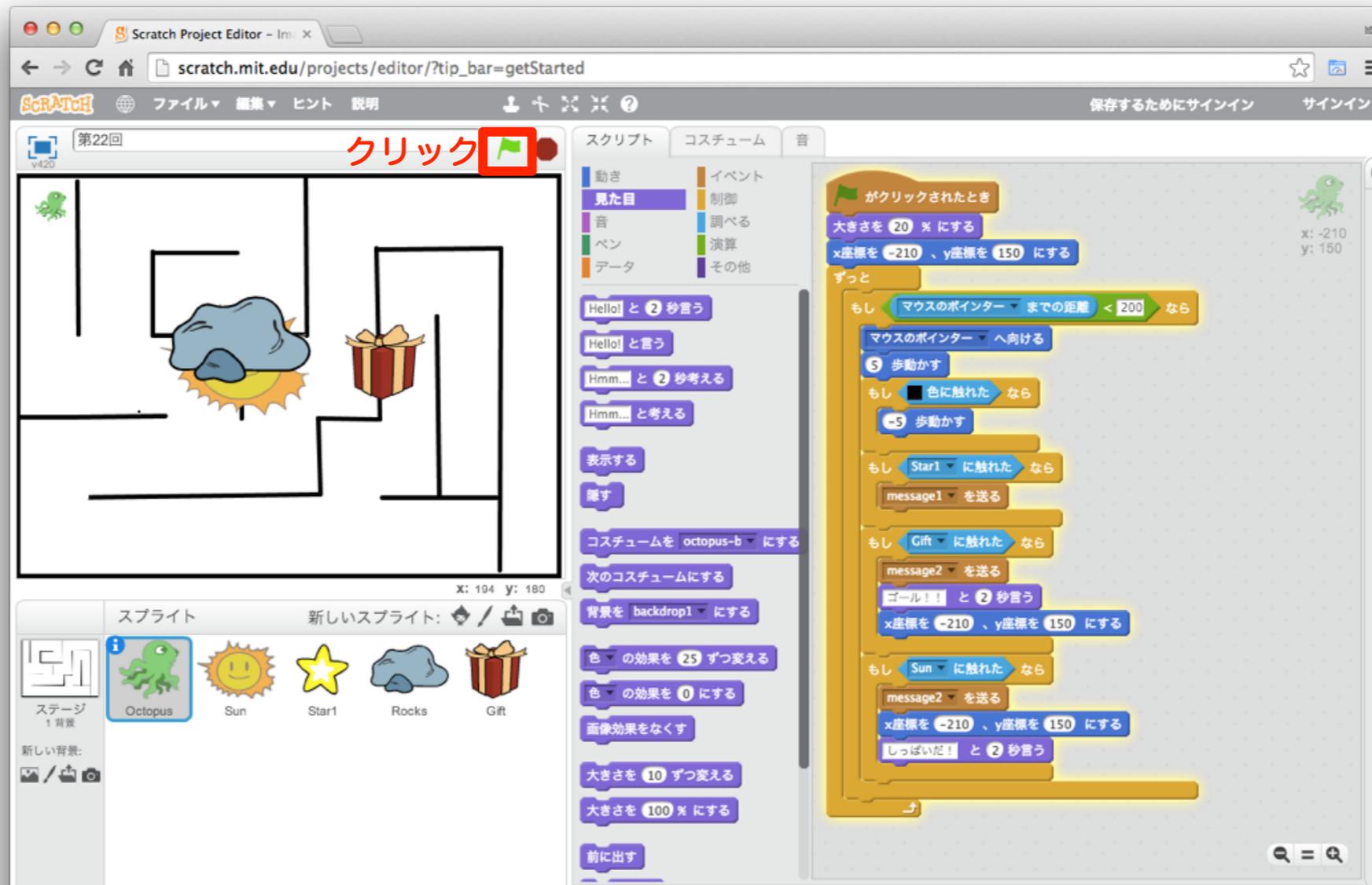
④ 「しっばいだ!」に変える

Sprite: Octopus, Sun, Star1, Rocks, Gift

Stage: 1 Background

Stage coordinates: x: 240 y: -180

スタートボタンを押したら、たこが移動したかな？



マウスのポインターをたこの近くで動かすと、たこが動くよ！

39 「イベント」ブロックを置こう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a maze with a sun character, a gift box, and a cloud. The 'Scripts' block palette on the right is open, and the 'Events' block is highlighted with a red box and labeled '②クリック'. A red arrow points to the 'Click when clicked' block, which is also highlighted with a red box and labeled '③'. The 'Sprites' palette at the bottom left shows the 'Sun' sprite selected with a red box and labeled '①クリック'. The 'Scripts' block palette also shows other event blocks like 'Space key pressed', 'Clicked when clicked', 'Background changed', 'Volume > 10', and 'Message received', 'Message sent', and 'Message sent and wait'.

40 「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 sun character with a blue cloud on its face and a gift box next to it. The script area on the right contains a sequence of blocks: '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 sun 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', and '大きさを 100% にする'. The '見た目' block is highlighted with a red box and labeled '① クリック'. The '大きさを 60% にする' block is also highlighted with a red box, and the number '60' is circled in red. A red arrow points to the '60' with the label '③ 60に替える'. A dashed red line with a circle '②' indicates the sequence of blocks.

41 「動き」ブロックを組み合わせよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The stage displays a maze with a sun character and a gift box. The script area contains the following blocks:

- がクリックされたとき (When clicked)
- 大きさを 60 % にする (Set size to 60%)
- x座標を 0、y座標を 0 にする (Set x to 0, y to 0)
- 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 (Point up)
- x座標を -49、y座標を 13 にする (Set x to -49, y to 13)
- マウスのポインターへ行く (Go to mouse pointer)
- 1 秒でx座標を -49 に、y座標を 0 にする (Move to x: -49, 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)
- もし端に着いたら、跳ね返る (If on edge, bounce)
- 回転方法を 左右のみ にする (Set rotation to only left and right)

Red annotations highlight the following elements:

- ① クリック (Click) - points to the 'When clicked' block.
- ② - points to the 'Set x to 0, y to 0' block.
- ③ 0 に変える (Change to 0) - points to the '0' in the 'Set x to 0, y to 0' block.
- ④ 0 に変える (Change to 0) - points to the '0' in the 'Set x to 0, y to 0' block.

42 「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 maze with a sun character and a gift box. The 'Scripts' palette on the right is open, and several control blocks are highlighted with red boxes and arrows. A red circle with the number '1' points to the 'Click' block, and another red circle with the number '2' points to the 'Forever' loop block. The 'Click' block is connected to a 'When clicked' event block, which is followed by a 'Set size to 60%' block and a 'Set x and y coordinates to 0' block. The 'Forever' loop block contains a 'Wait 1 second' block, a 'Repeat 10 times' block, and a 'Forever' loop block. The 'Sprite' palette at the bottom shows the 'Sun' sprite selected.

43 「動き」ブロックを組み合わせよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The stage displays a maze with a sun character and a gift box. The script area contains the following blocks:

- Click when green flag clicked
- Set size to 60%
- Set x to 0, y to 0
- Forever loop containing:
 - Move 10 steps
 - Turn 15 degrees
 - Turn 15 degrees
 - Turn 90 degrees
 - Turn up
 - Set x to -49, y to 13
 - Click mouse pointer to go
 - 1 second x to -49, y to 0
 - Change x by 10
 - Set x to 0
 - Change y by 10
 - Set y to 0
 - Click when mouse hits, bounce
 - Set rotation to left only

Red annotations highlight the following elements:

- ① クリック (Click) block
- ② 10 歩動かす (Move 10 steps) block
- ③ 7 に変える (Change to 7) - pointing to the '7' in the 'Move 7 steps' block

44 「調べる」ブロックを組み合わせよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The stage displays a maze with a sun character and a gift box. The 'Scripts' palette on the left has the '調べる' (Check) block highlighted with a red box and labeled '① クリック'. The 'Motion' palette has the 'に当たった' (When touched) block highlighted with a red box and labeled '②'. The 'Motion' palette also has the '端' (Edge) block highlighted with a red box and labeled '③ ▼ ボタンをクリックして、「端」をクリック'. The 'Motion' palette also has the '端' (Edge) block highlighted with a red box and labeled '③ ▼ ボタンをクリックして、「端」をクリック'. The 'Motion' palette also has the '端' (Edge) block highlighted with a red box and labeled '③ ▼ ボタンをクリックして、「端」をクリック'.

45 「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 maze with a sun character and a gift. The 'Motion' block palette is open, showing various movement blocks. A script is being built on the right, starting with a 'when clicked' block, followed by 'set size to 60%', 'set x and y to 0', and a 'forever' loop containing 'do not move', 'if edge reached', and 'if edge reached, jump back' blocks. Red boxes highlight the 'Motion' palette, the 'when clicked' block, the 'if edge reached, jump back' block in the loop, and the 'if edge reached, jump back' block in the palette. A red arrow points from the highlighted block in the palette to the highlighted block in the script. A red dashed line with a circled '2' points to the 'if edge reached, jump back' block in the script.

46 「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 maze with a blue cloud-like character and a gift box. The 'Scripts' block palette is open, showing a 'Click' block (labeled ①) and a 'Motion' block (labeled ②). The 'Motion' block is highlighted, and its 'Turn 90 degrees' block is also highlighted. The 'Click' block is connected to a script containing several motion blocks: 'Set size to 60%', 'Set x and y coordinates to 0', 'Forever loop' containing 'Move 7 steps', 'If edge touched then' containing 'If edge reached, jump back', and 'Turn 90 degrees'. The 'Motion' block is also connected to a script containing: 'Turn 90 degrees', 'Set x and y coordinates to -49 and 13', 'Click mouse pointer to go to', 'Move 1 second to x and y coordinates', 'Change x coordinate by 10', 'Set x coordinate to 0', 'Change y coordinate by 10', 'Set y coordinate to 0', 'If edge reached, jump back', and 'Set rotation method to left only'.

47 「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

第22回

スク립ト コスチューム 音

① クリック

②

③ 0 に変える

④ 360 に変える

動き
見た目
音
ペン
データ

イベント
1 クリックされたとき

大きさを 60 % にする
x座標を 0、y座標を 0 にする

ずっと

7 歩動かす

もし 端に触れた なら

向きを 0 度 へ向ける

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
を四捨五入

平方根 (9)

スプライト
新しいスプライト:

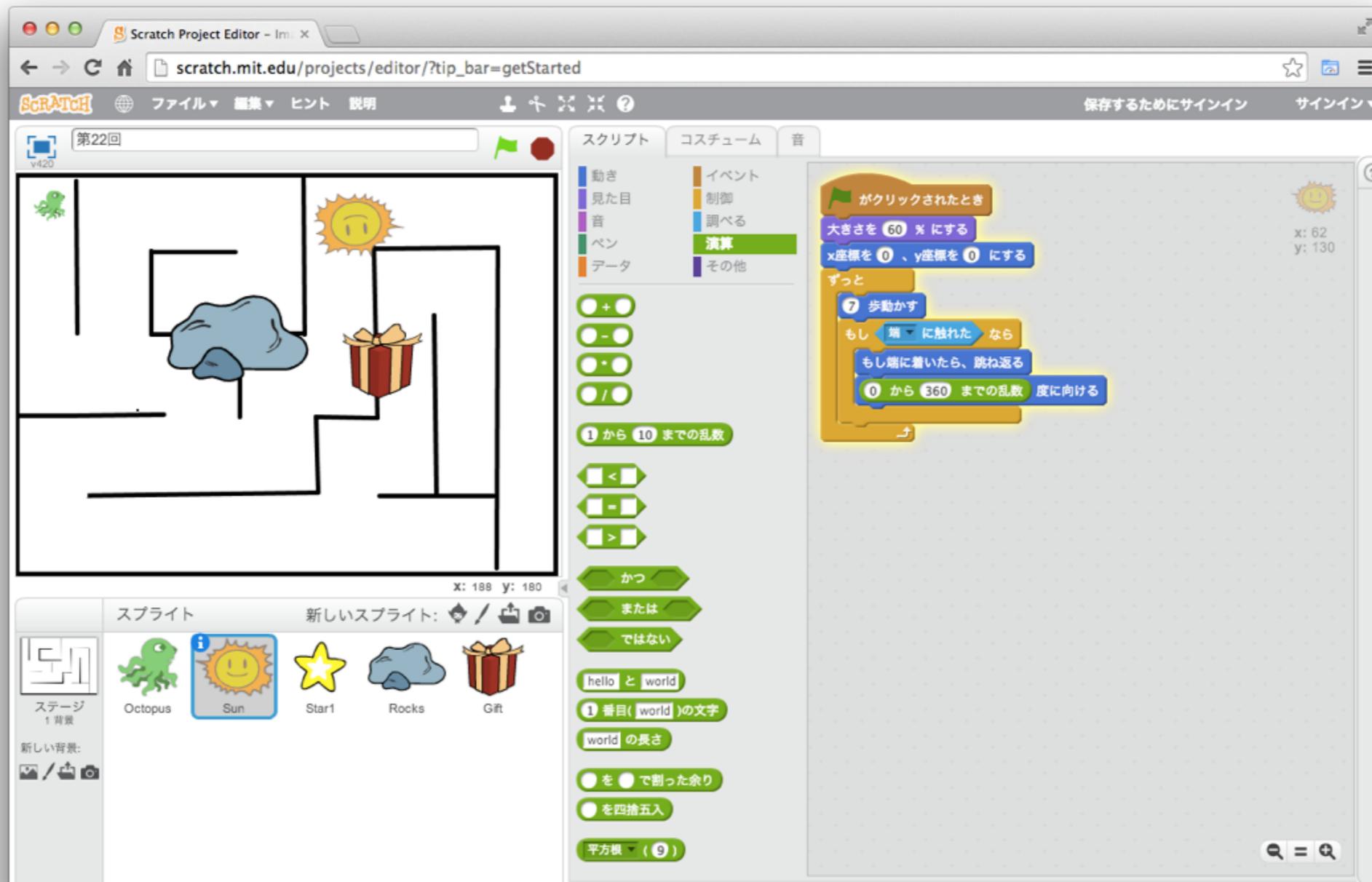
ステージ
1 背景

新しい背景:

Octopus Sun Star1 Rocks Gift

x: 240 y: -170

スタートボタンを押したら、太陽が動いたかな？



太陽が壁にぶつかって自由に動くよ！

49 「イベント」ブロックを置こう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a simple maze with a blue cloud, a gift box, and a smiling sun. The script area on the right contains the following blocks:

- ② クリック** (Click) - A red box highlights the "イベント" (Event) category in the "クリック" (Click) tab. A red arrow points to the "がクリックされたとき" (When clicked) block.
- ③** - A red box highlights the "message" dropdown menu in the "message" block.
- ④ ▼ ボタンをクリックして、「message2」をクリック** (Click button and click "message2") - A red arrow points to the "message2" option in the dropdown menu.
- ⑤ ▼ ボタンをクリックして、「message1」をクリック** (Click button and click "message1") - A red arrow points to the "message1" option in the dropdown menu.

Other blocks in the script include:

- "message1" を受け取ったとき (When message1 is received)
- message1 を送る (Send message1)
- message1 を送って待つ (Send message1 and wait)
- message1 を受け取ったとき (When message1 is received)
- message1 を送る (Send message1)
- message1 を送って待つ (Send message1 and wait)
- message1 を受け取ったとき (When message1 is received)
- message1 を送る (Send message1)
- message1 を送って待つ (Send message1 and wait)
- message1 を受け取ったとき (When message1 is received)
- message1 を送る (Send message1)
- message1 を送って待つ (Send message1 and wait)

In the bottom-left "スプライト" (Sprites) area, the "Star1" sprite is highlighted with a red box and labeled **① クリック** (Click).

50 「見た目」ブロックを組み合わせよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The stage displays a green octopus, a sun, a star (Star1), rocks, and a gift. The script area contains the following blocks:

- Clicked (Event)
- Show (Appearance)
- message2 を受け取ったとき (Message)
- Show (Appearance)
- message1 を受け取ったとき (Message)
- Hide (Appearance)
- Costume to star1 (Costume)
- Next costume (Costume)
- Background to backdrop1 (Background)
- Change color effect by 25 (Color)
- Change color effect to 0 (Color)
- Remove image effects (Image)
- Change size by 10 (Size)
- Change size to 90% (Size)
- Bring forward (Order)

Red annotations include:

- ① クリック (Clicked) - points to the 'Clicked' event block.
- ② - points to the 'Show' blocks.

51 ブロックを移動しよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The stage area on the left contains a simple maze with a cloud, a sun, and a gift. The 'Sprites' area at the bottom left shows 'Star1' selected. The 'Scripts' area in the center has a list of blocks, with 'Hello! と 2 秒言う' selected. The 'Scripts' area on the right shows a script starting with 'がクリックされたとき' (when clicked), followed by 'message2 を受け取ったとき' (when message2 received) and 'message1 を受け取ったとき' (when message1 received). A red dashed line indicates the movement of a block from the 'Hello!' block to the 'message1' block. A red box highlights the 'message1' block. A red arrow points to the 'Rocks' sprite in the 'Sprites' area. A red text box on the right contains the instruction: 'ブロックをクリックして、Rocksの上にもっていく' (Click the block and move it to the top of Rocks).

52 ブロックが移動されたかな？

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

Scratch v420

第22回

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

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

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 rocks 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
大きさを 100% にする
前に出す

がクリックされたとき
表示する
隠す

message2 を受け取ったとき
表示する

message1 を受け取ったとき
隠す

ステージ
1 背景

新しい背景:

Sprites
新しいスプライト:

Octopus Sun Star1 Rocks Gift

クリック

x: 240 y: -77

53 スプライトの大大きさを変えよう

① クリック

② スプライトがちょうどいい大きくなるまでクリック

54 スプライトの配置を変えよう

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

第22回

③好きな場所に置こう

②ゴールの場所に置く

①通行止めの場所に置く

スクリプト

- 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

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

メッセージ

message2 を受け取ったとき

表示する

message1 を受け取ったとき

隠す

コストュームを star1 にする

次のコストュームにする

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

大きさを 90 % にする

前に出す

x: 157 y: -86

スプライト

新しいスプライト:

ステージ
1 背景

新しい背景:

Octopus Sun Star1 Rocks Gift

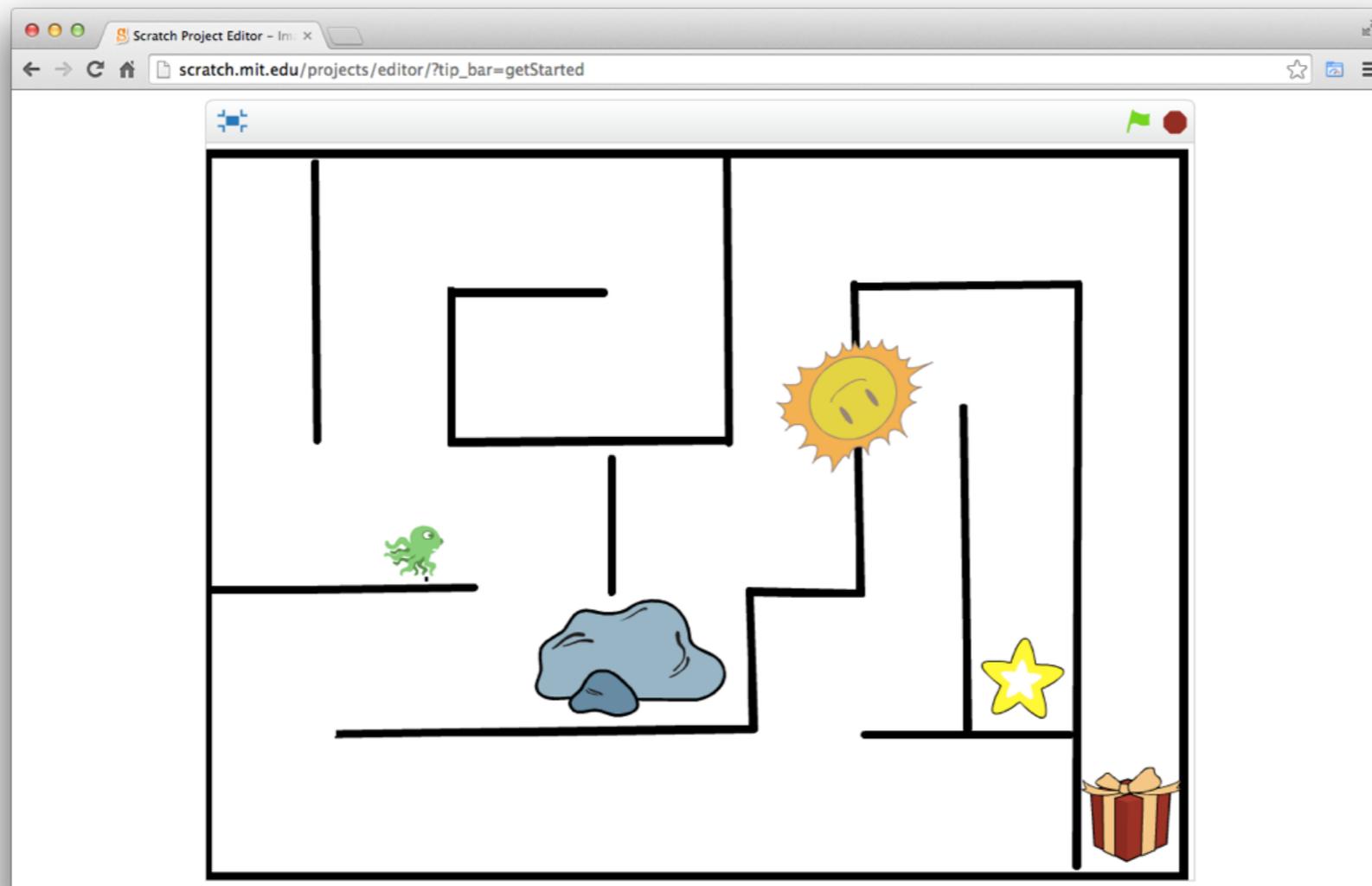
55 音を取り入れよう

The screenshot shows the Scratch editor interface. The main stage displays a background with a sun, clouds, and a dove. A lightning bolt is also visible. The right-hand menu has the '音' (Sound) tab selected, with a red box around it. The 'クリック' (Click) event block is highlighted. The code block contains the following actions:

- 音がクリックされたとき
- x座標を 0 にする
- y座標を -120 にする
- ずっと
- もし 右向き矢印 キーが押された なら
- 10 歩動かす
- もし 左向き矢印 キーが押された なら
- 10 歩動かす
- もし Lightning に触れた なら

The bottom-left panel shows the 'Sprite' area with 'Dove1' and 'Lightning' sprites. The bottom-right panel shows the 'Scripts' area with various event and control blocks.

トレジャーハントゲーム完成！



スタートボタンをクリックして、
太陽にぶつからないようにしてゴールしよう！