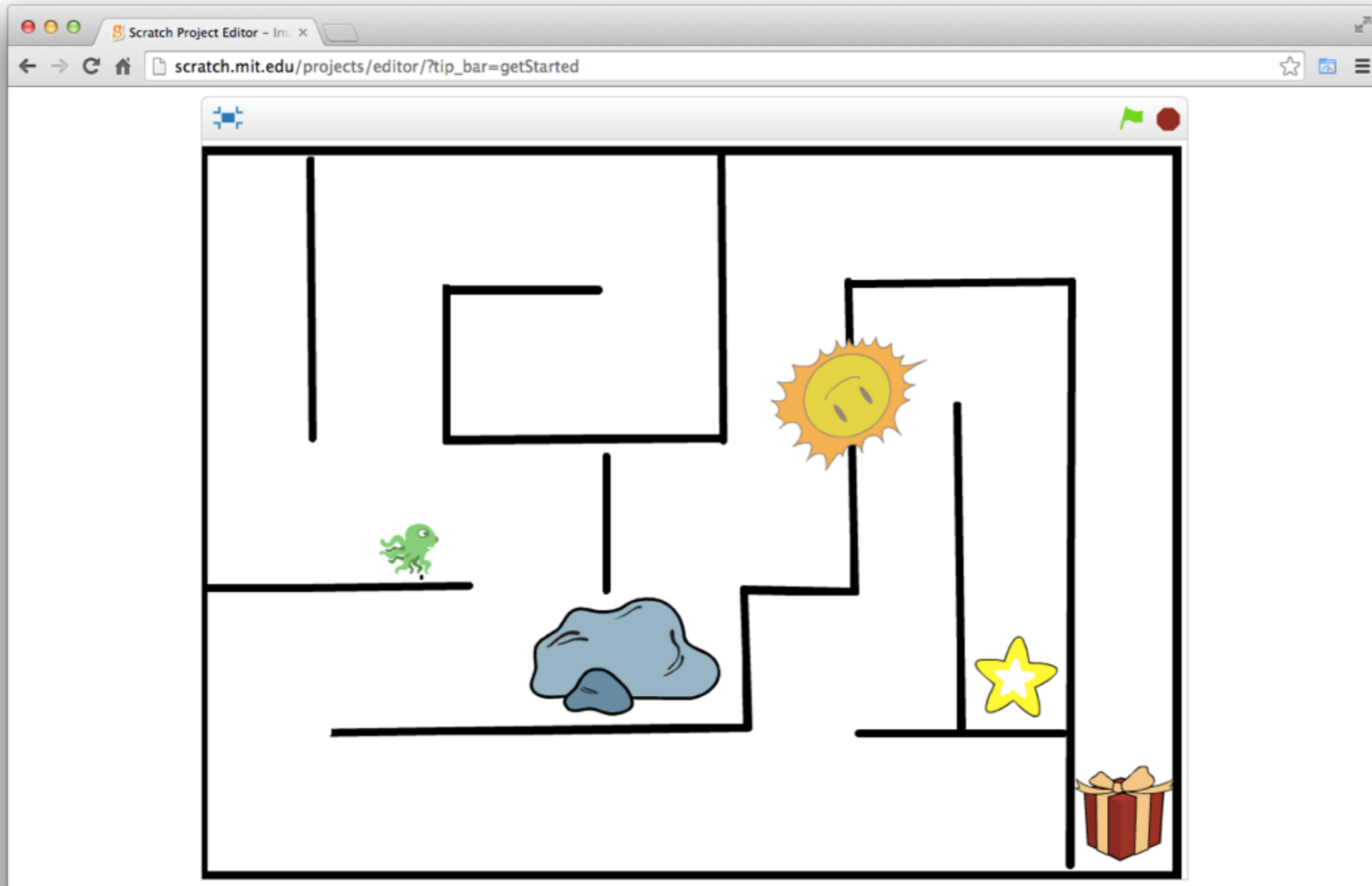
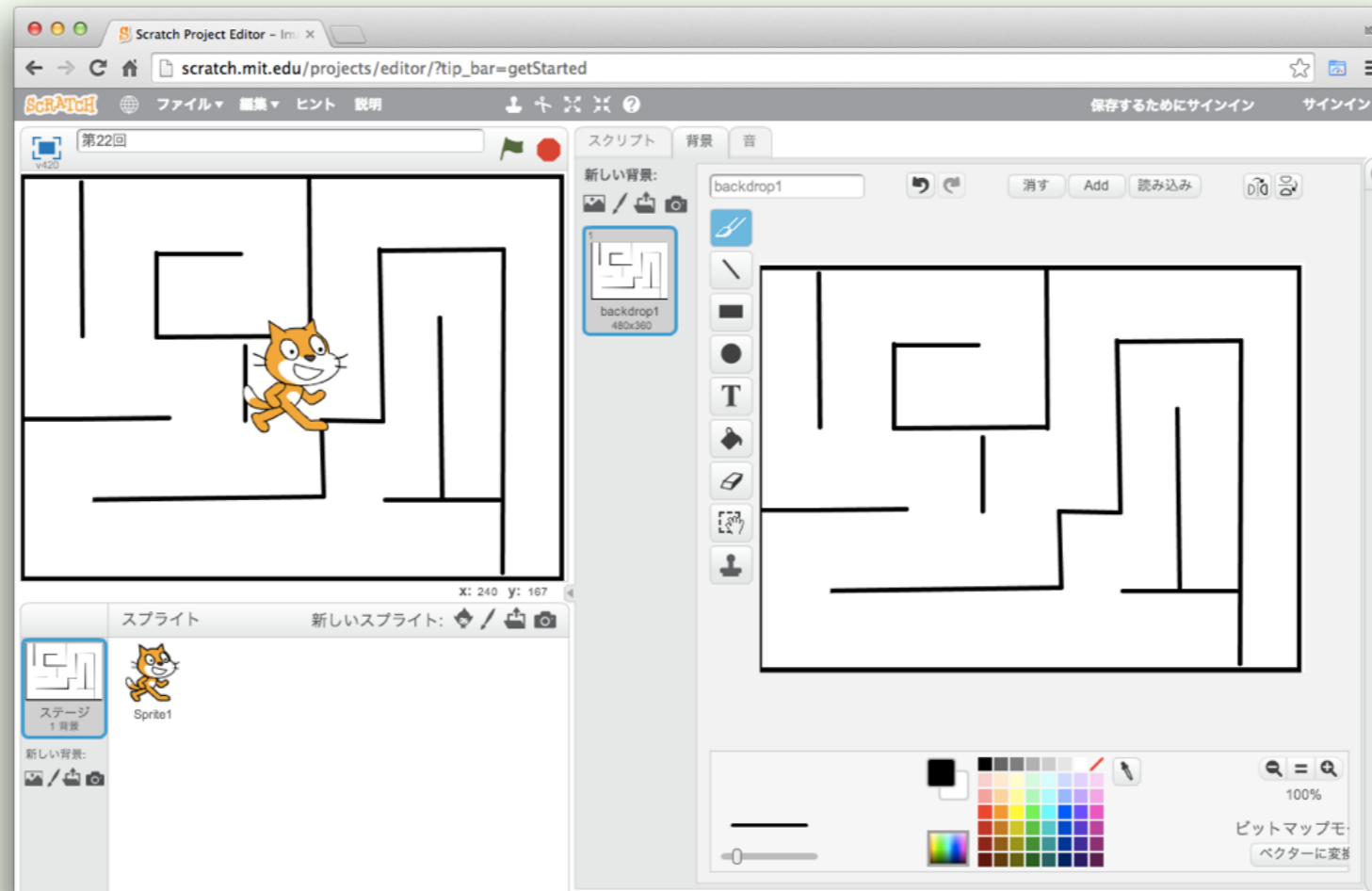


22.トレジャーハンティングゲームを作ろう



今日のポイント！

背景をかいてみよう！

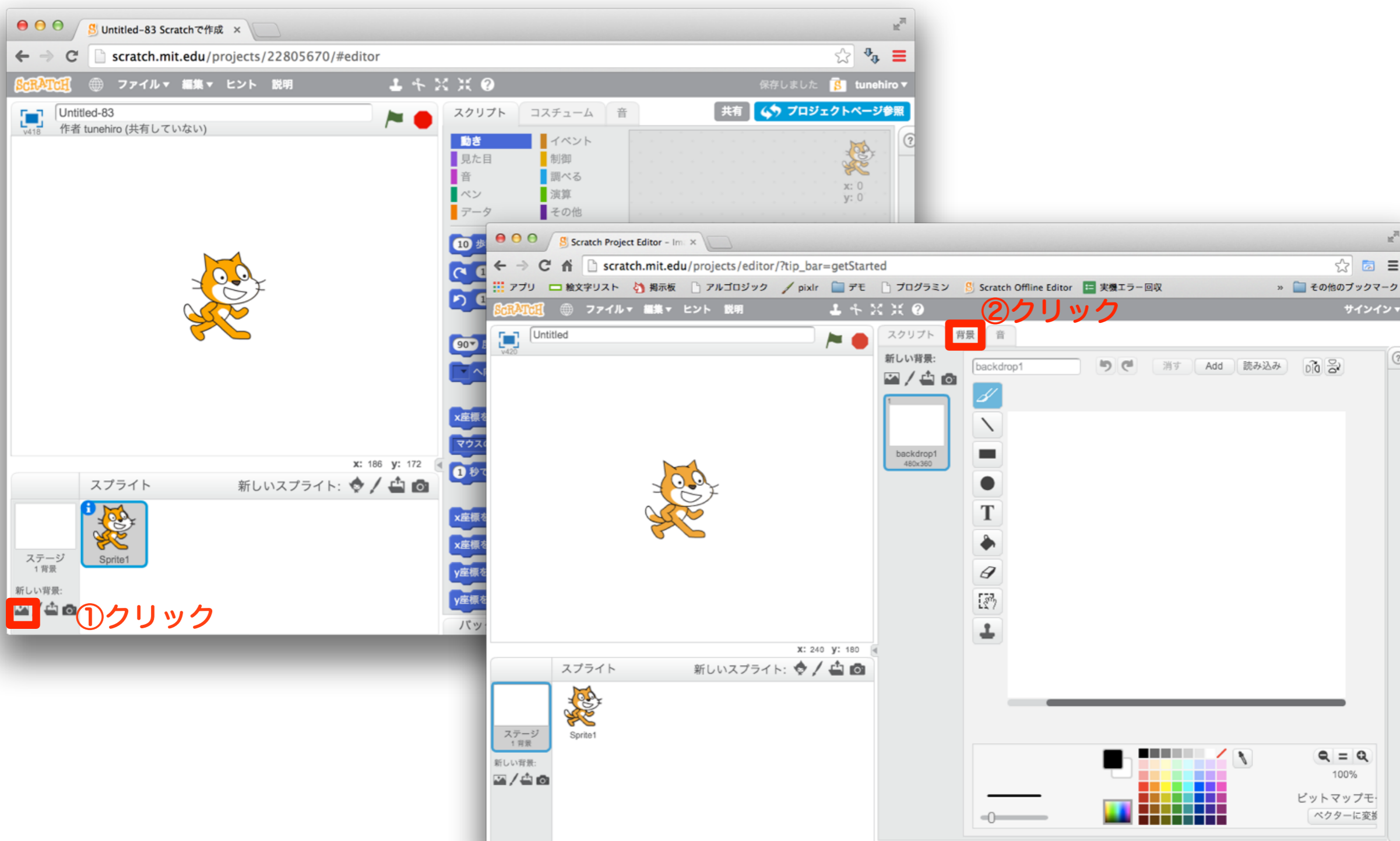


これまで色々な背景をえらんで使ってきたよね！
今回はその背景を自分でかいて迷路路ゲームを作っていくよ！

3 ネコがいる画面を出そう



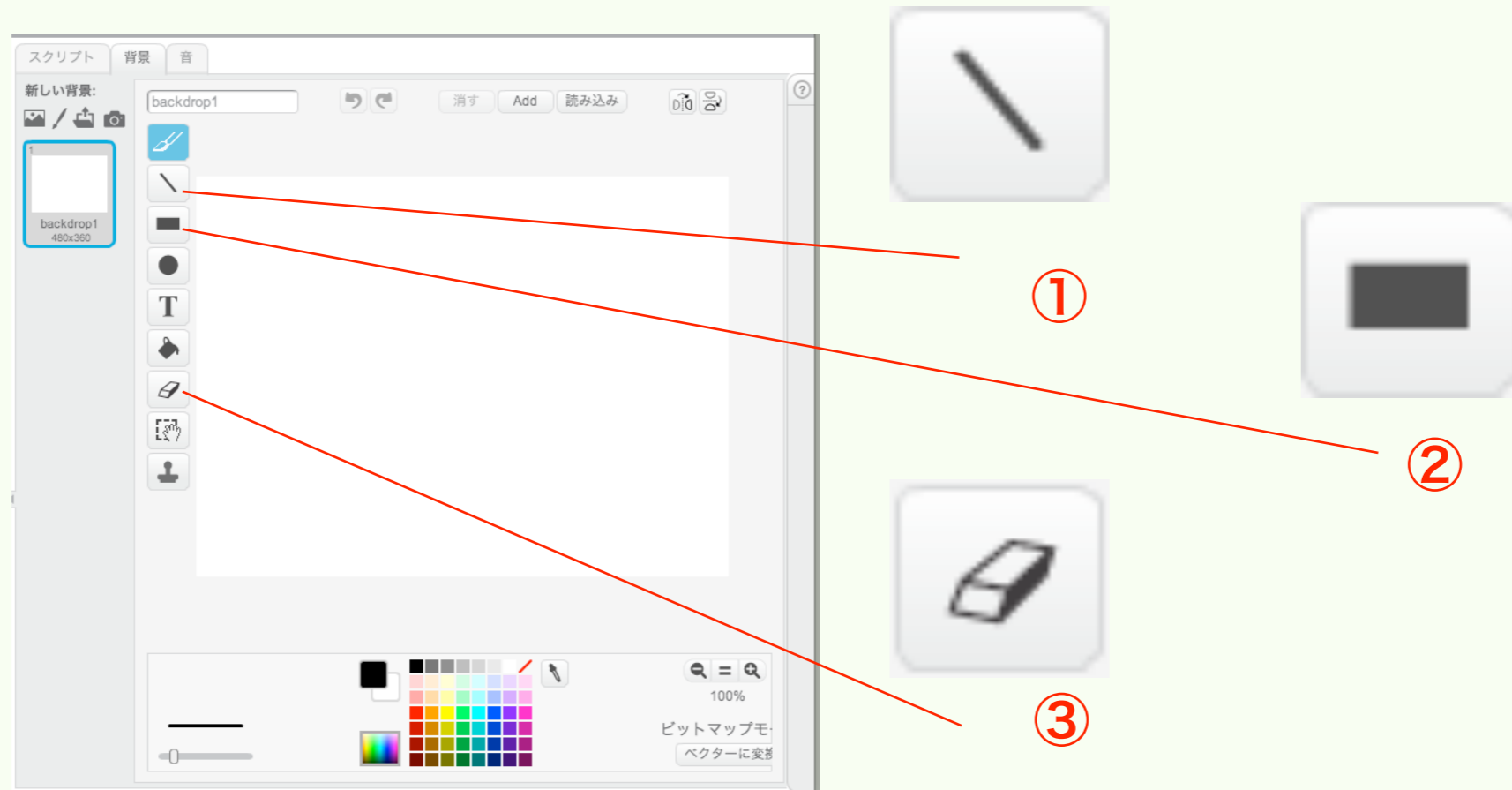
4 背景を変えよう





今日のポイント！

背景をかこう！

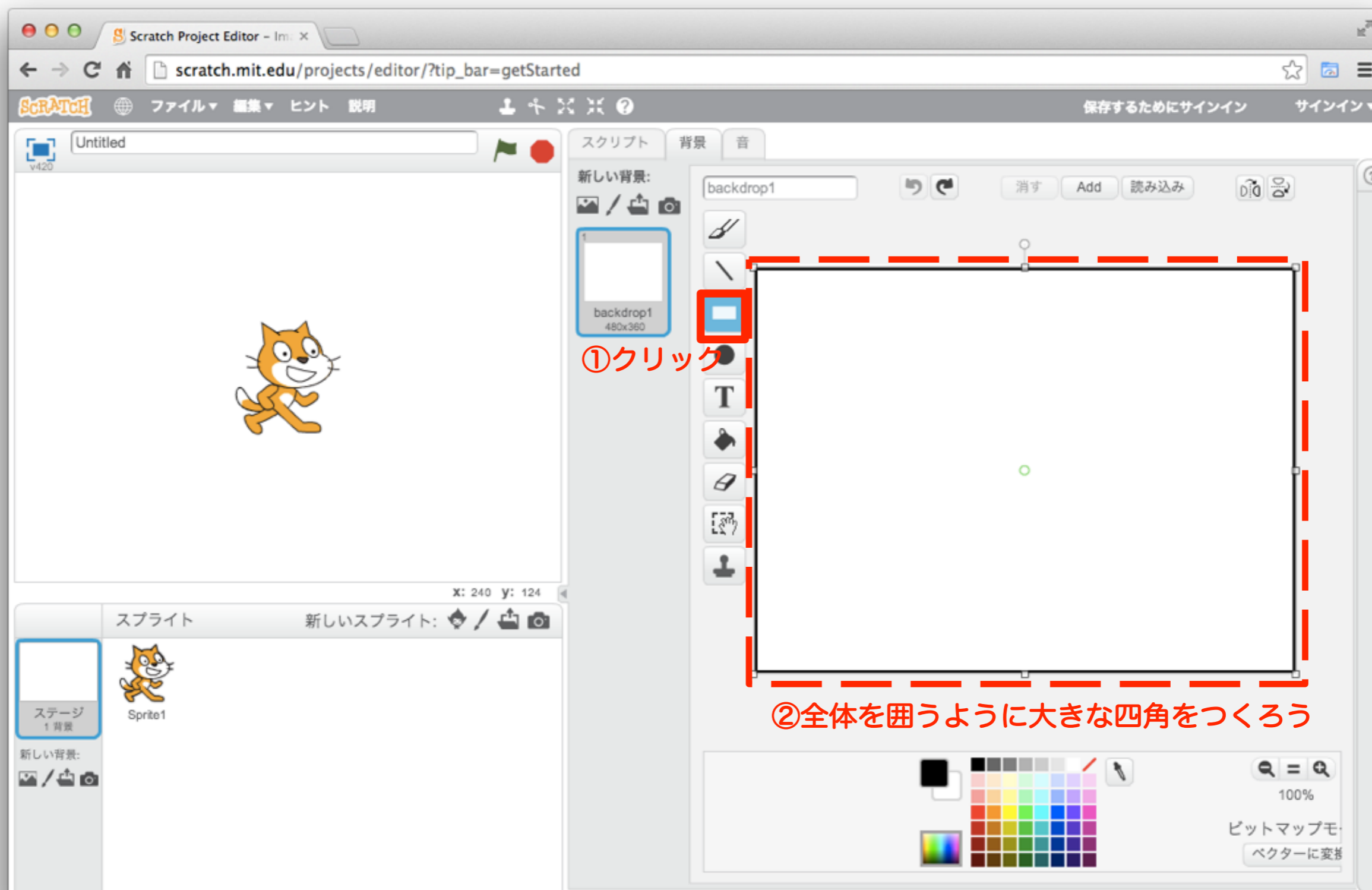


上のようなアイテムを使って背景をかいていくよ！

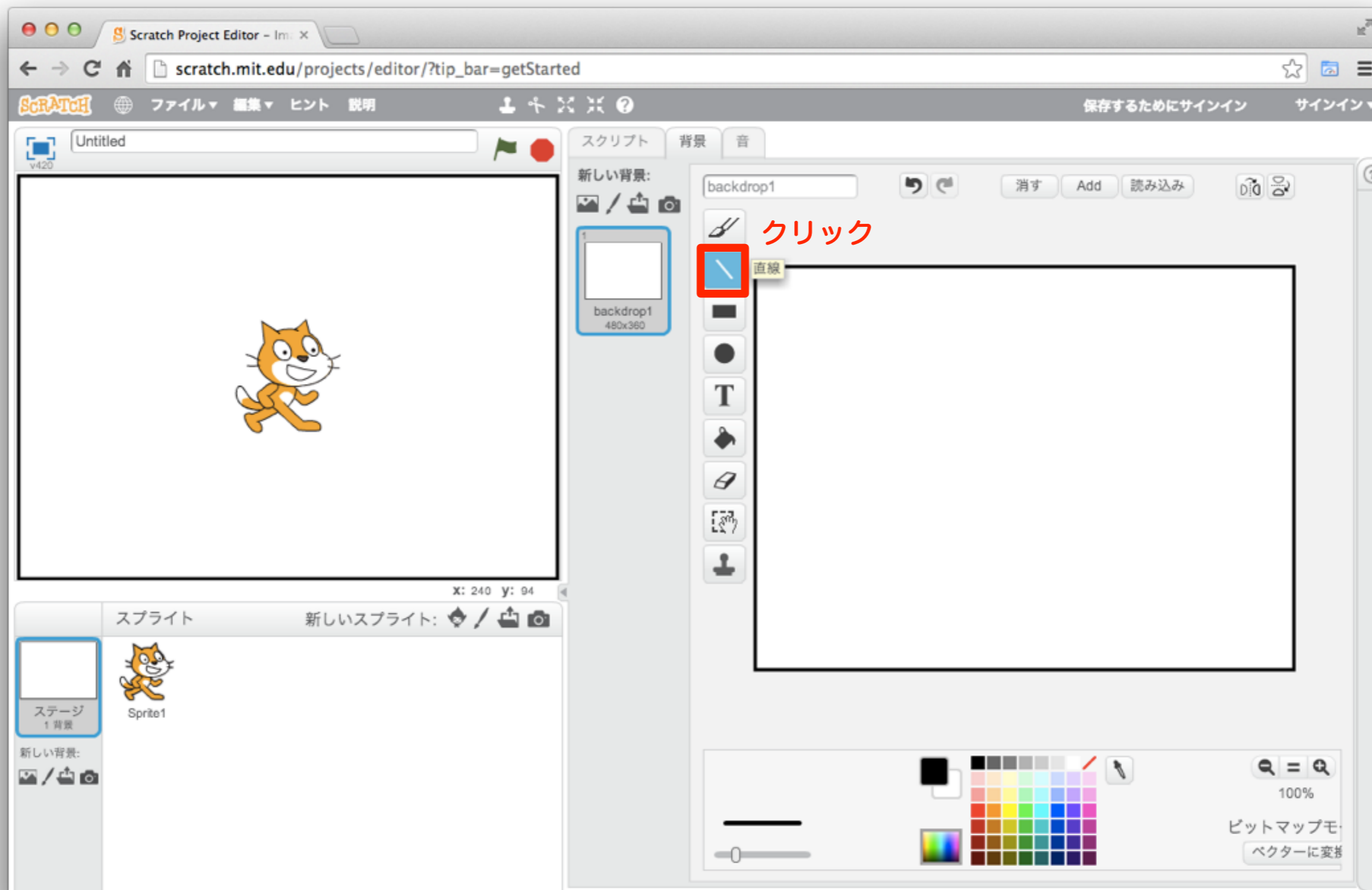
①のアイテムでは直線が引けて②のアイテムでは四角角形や四角角い枠がかけるんだ！

③のアイテムでは書いたものを消せるよ！

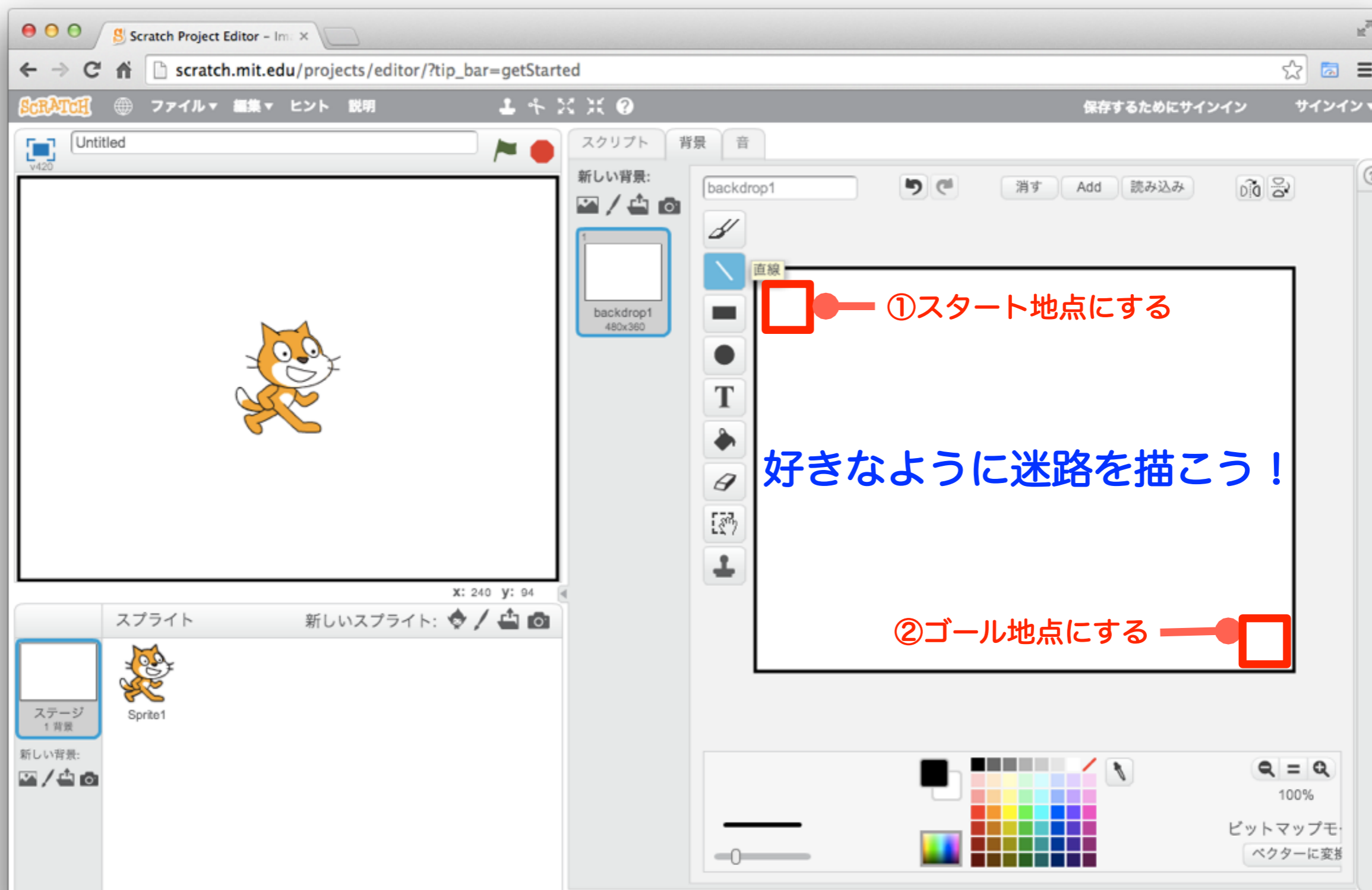
6 背景を変えよう



7 スプライトを消そう

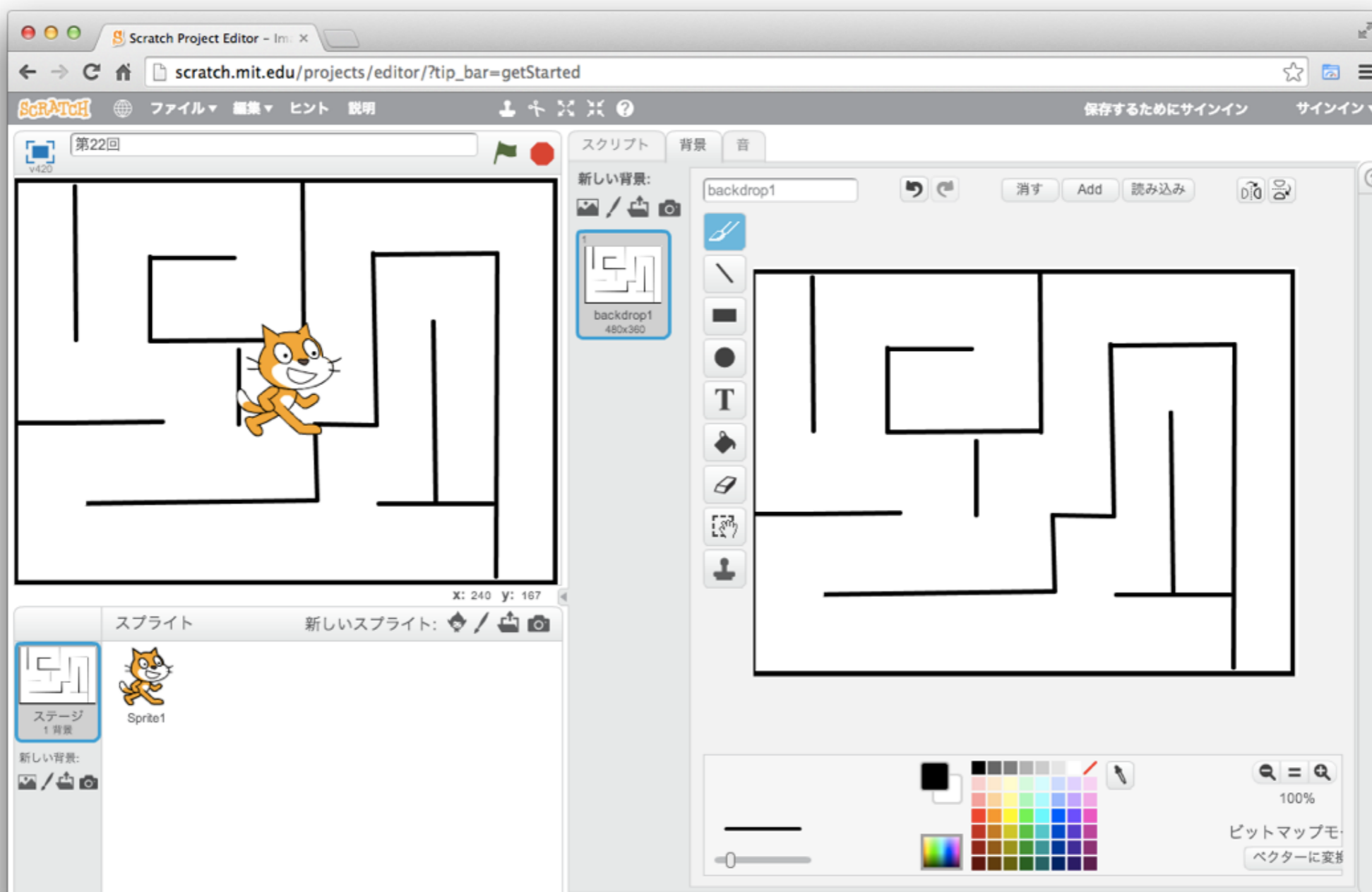


8 背景を変えよう



9 スプライトを消そう

迷路は完成したかな？

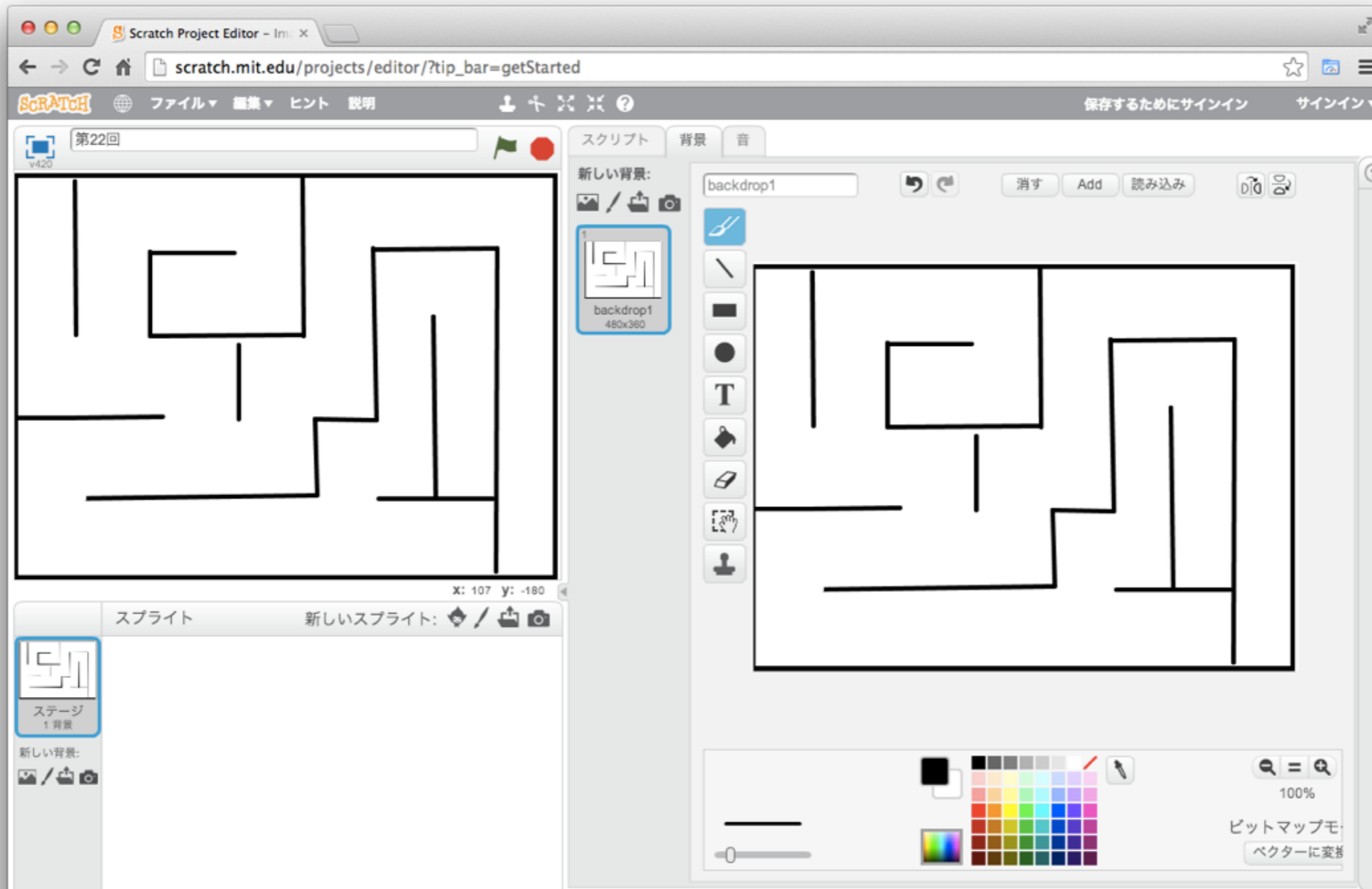


10 スプライトを消そう

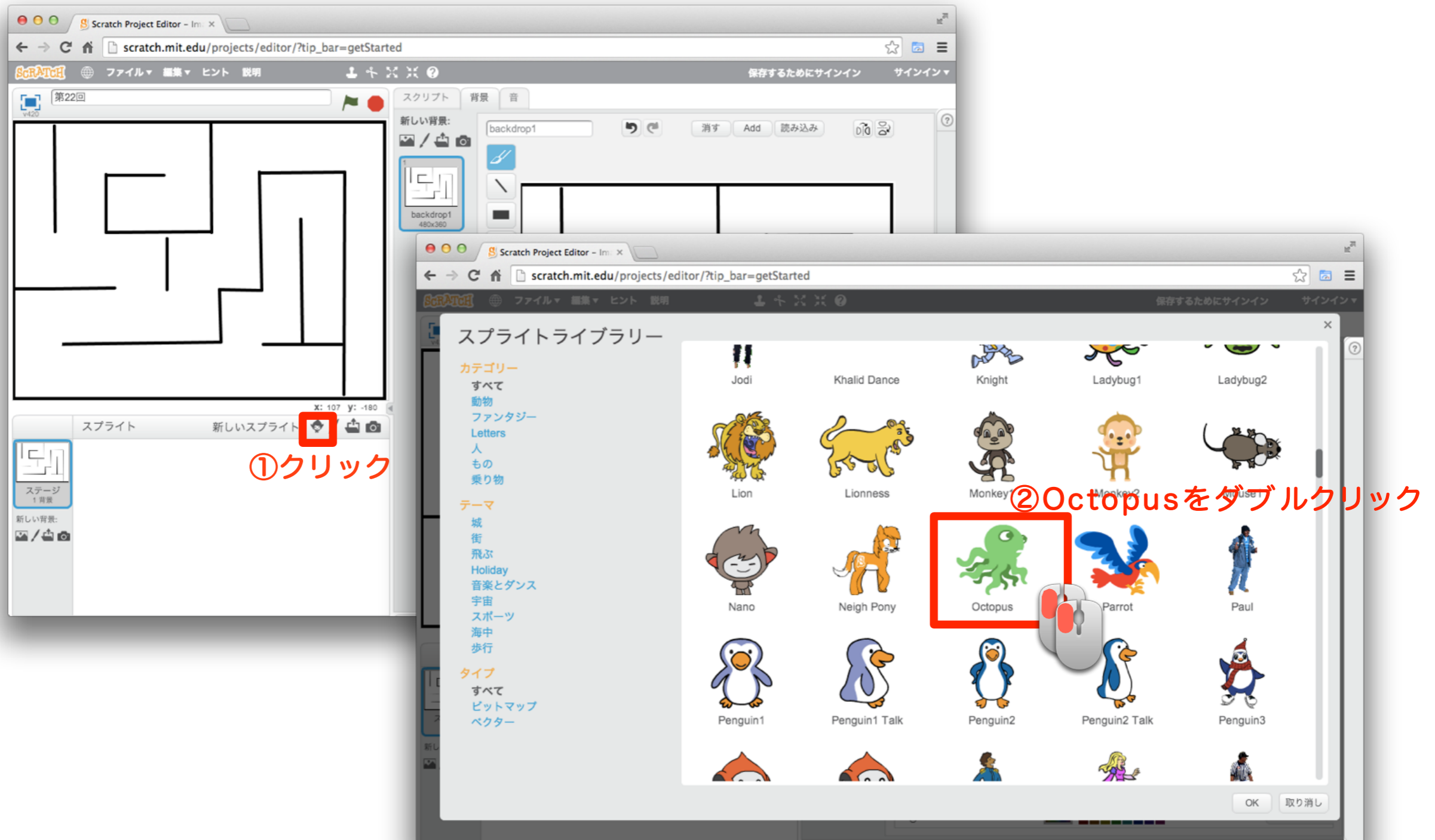
The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The browser address bar displays `scratch.mit.edu/projects/editor/?tip_bar=getStart...`. The top toolbar contains icons for 'Save', 'Delete', 'Duplicate', and 'Help', with the 'Delete' icon circled in red and labeled '①クリック'. The main stage area shows a maze with a cat sprite (Sprite1) positioned in the center, also circled in red and labeled '②スプライトをクリック'. The 'Sprites' panel at the bottom left shows the 'Sprite1' icon. The 'Backgrounds' panel on the right shows 'backdrop1' selected. The bottom right corner features a color palette and a zoom level of 100%.

11 スプライトを消そう

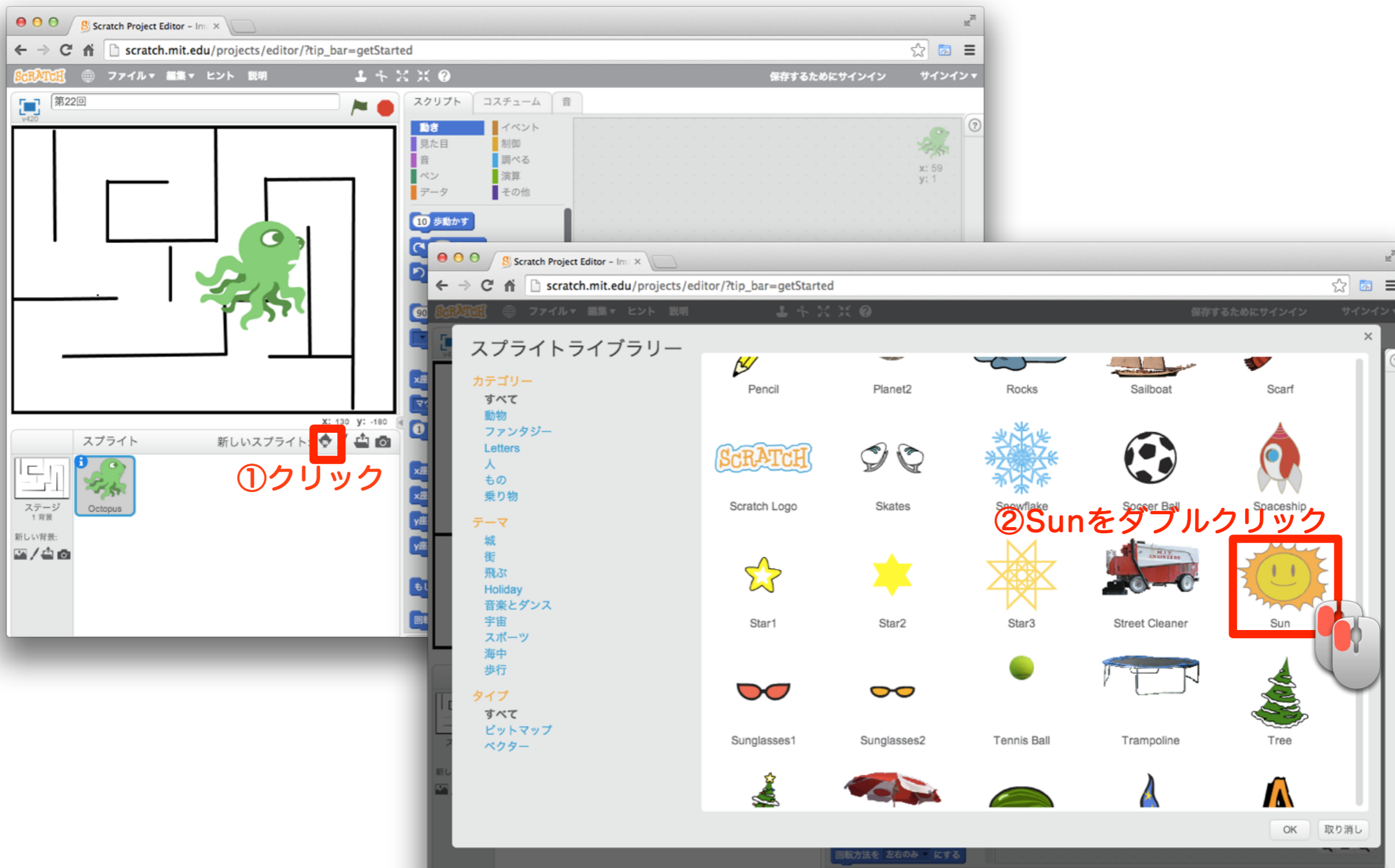
ネコは消えたかな？



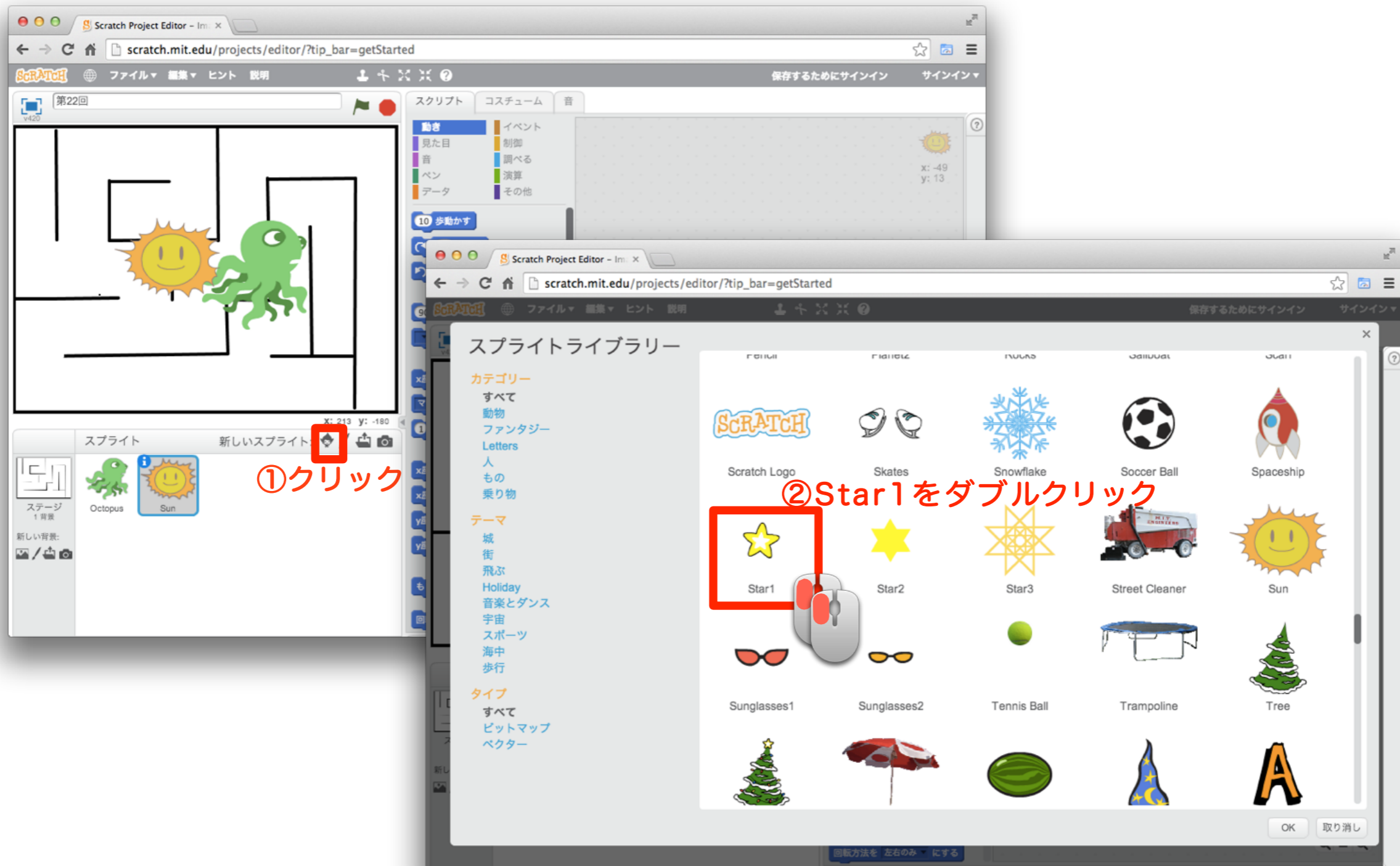
12 スプライトを追加しよう



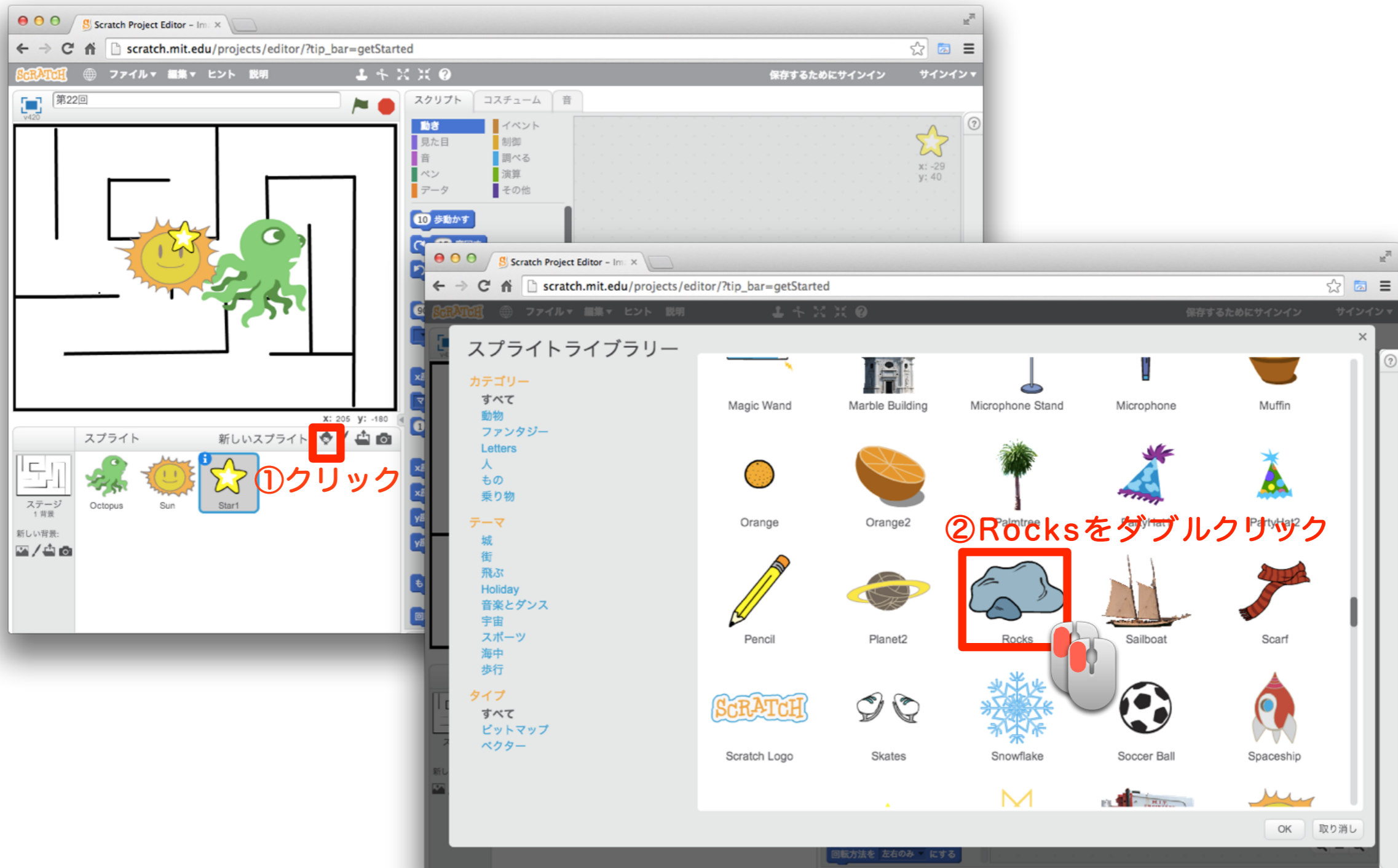
13 さらにスプライトを追加しよう



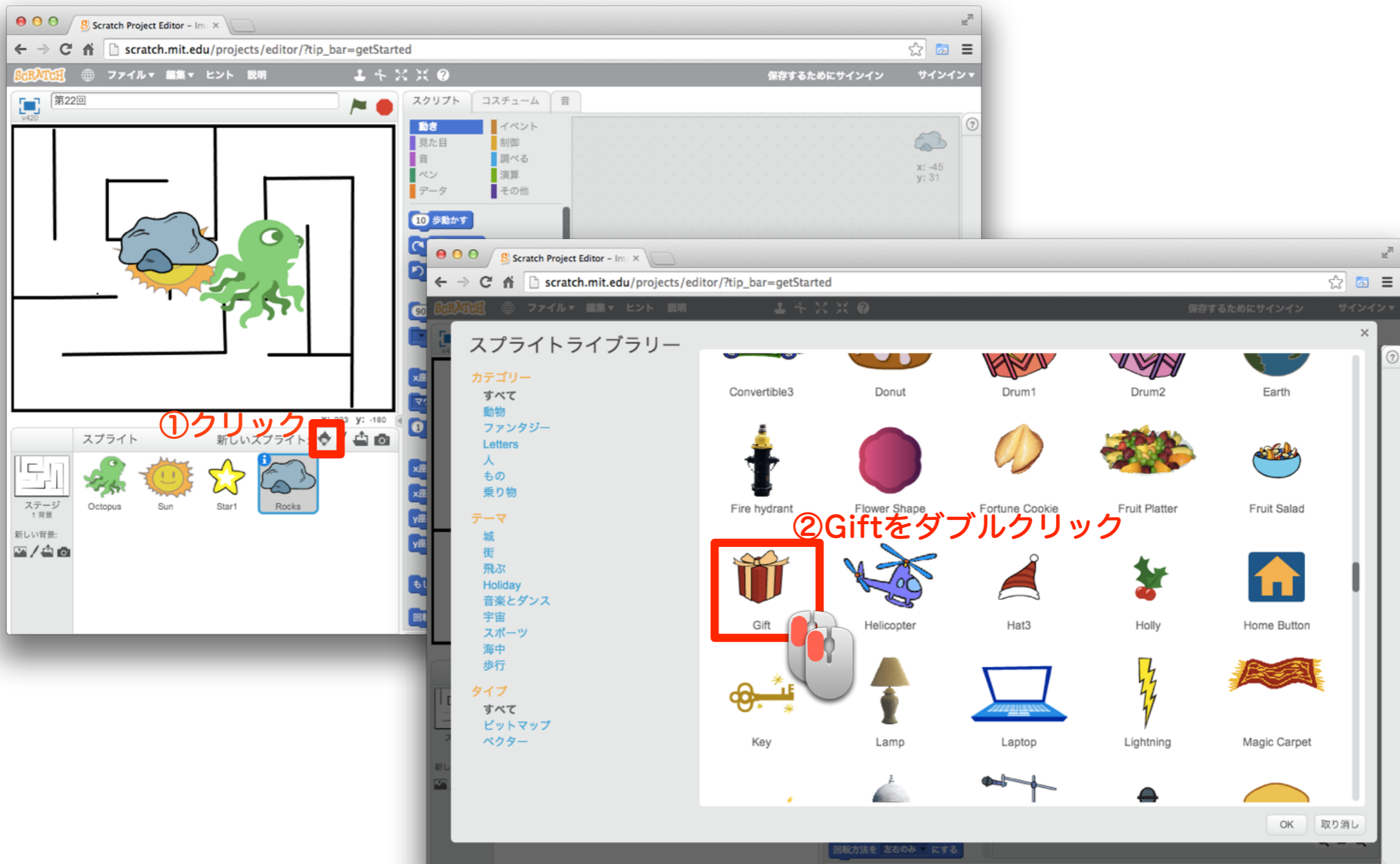
14 さらにスプライトを追加しよう



15 さらにスプライトを追加しよう

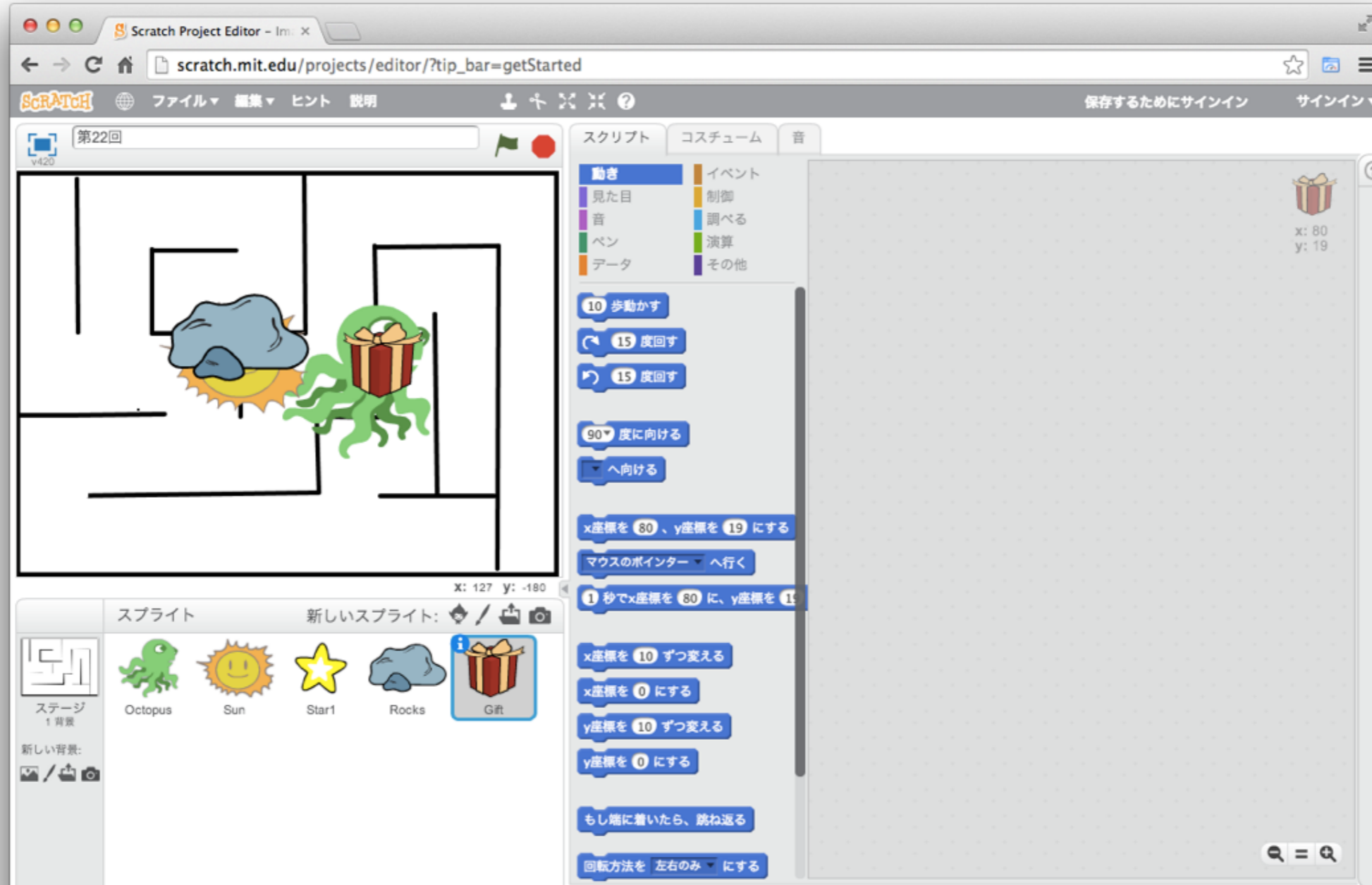


16 さらにスプライトを追加しよう



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 gift box. The 'Scripts' block palette on the right 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 a 'Click' block (labeled ① クリック) with a 'Change size to 20%' block (labeled ③ 20に変わる) attached to it. A dashed red line with a circle labeled ② indicates the flow from the 'Click' block to the 'Change size' block. The 'Change size' block has a red box around the '20%' value. The 'Sprite' area at the bottom shows the 'Octopus' sprite selected. The 'Scripts' category is active in the top menu.

20 「動き」ブロックを組み合わせよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The stage contains a maze with a sun, a gift, and an octopus. The script area on the right contains the following blocks:

- がクリックされたとき (When clicked)
- 大きさを 20 % にする (Set size to 20%)
- x座標を -210、y座標を 150 にする (Set x to -210, y to 150)
- 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 (Face up)
- x座標を 59、y座標を 1 にする (Set x to 59, y to 1)
- マウスのポインターへ行く (Go to mouse pointer)
- 1 秒でx座標を 59 に、y座標を 1 に (Move to x: 59, y: 1 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)

Annotations in red:

- ① クリック (Click) - points to the 'When clicked' block.
- ② - points to the 'Set x to -210, y to 150' block.
- ③ -210 に変える (Change to -210) - points to the x coordinate field.
- ④ 150 に変える (Change to 150) - points to the y coordinate field.

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 scene with a sun, rocks, and a gift. The script area on the right contains the following code blocks:

- Click (Event)
- Set size to 20% (Costume)
- Set x coordinate to -210, y coordinate to 150 (Motion)
- Forever loop (Control) containing:
 - If less than 200 (Condition)

Red annotations highlight the following elements:

- ① クリック (Click event)
- ② Forever loop
- ③ 200にする (Value 200 in the conditional block)

23 「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

第22回

スク립ト コスチューム 音

① クリック

調べ

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

Sprite: Octopus, Sun, Star1, Rocks, Gift
Stage: 1 background

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

動き

1 クリック

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

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

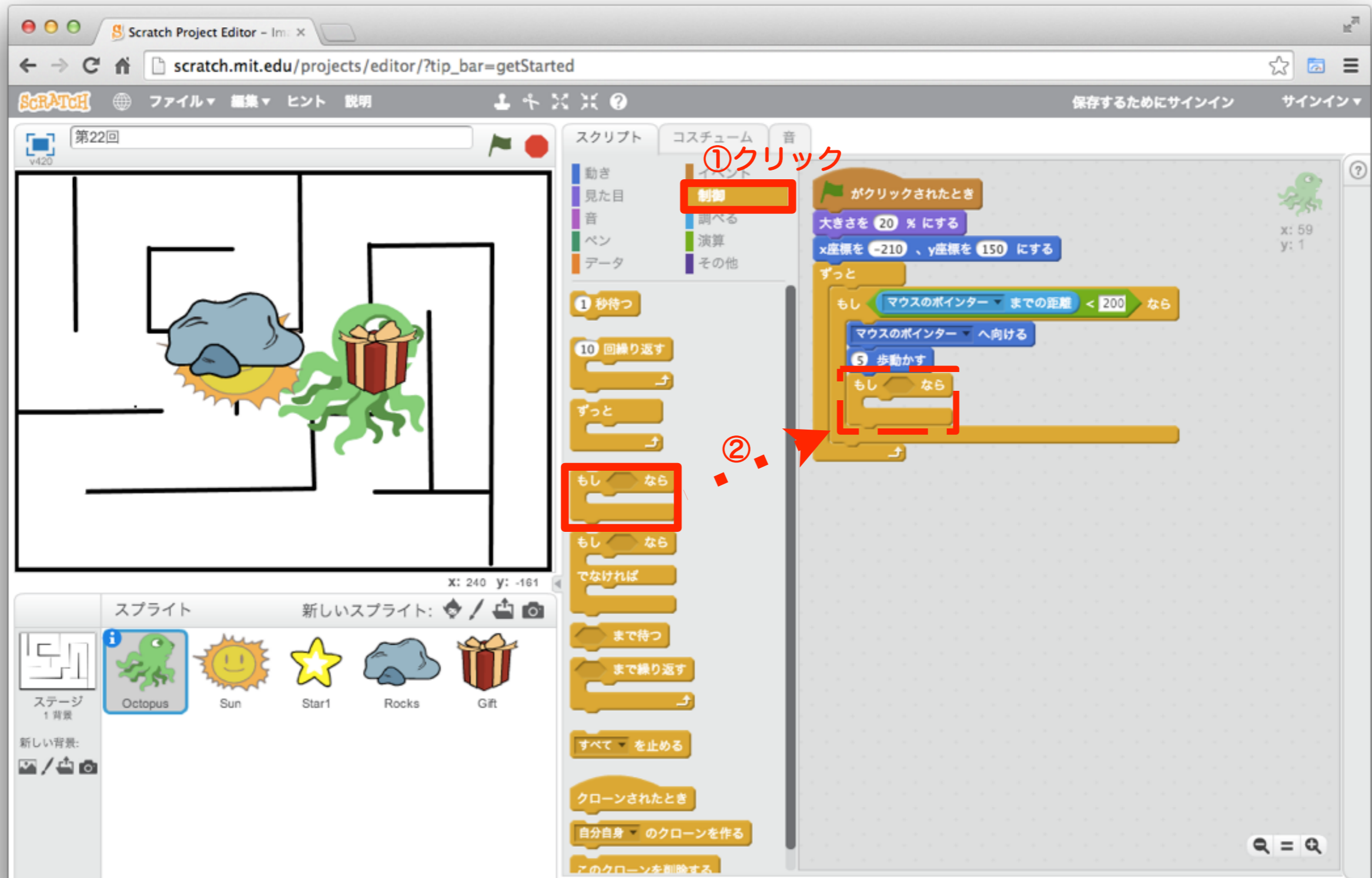
Octopus Sun Star1 Rocks Gift

x: 240 y: -78

25 「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 an octopus character and a gift. The 'Motion' block palette is highlighted with a red box and labeled '① クリック'. A '10 steps' block is highlighted with a red box and labeled '②'. A '5 steps' block in the script area is highlighted with a red box and labeled '③ 5に変える'.

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 blocks:

- Click (Clicked) block: Labeled with a red circle and the text "① クリック".
- Touch (Touched) block: Labeled with a red circle and the text "②".
- Change size to 20% block.
- Change x and y coordinates to -210 and 150 block.
- Forever loop block containing:
 - Distance from mouse pointer < 200? block.
 - Turn mouse pointer towards block.
 - Step forward block.
 - Touch (Touched) block: Labeled with a red circle and the text "②".

The 'Touch' block is highlighted with a red box, and a red arrow points to it from the 'Touch' block in the 'Events' category on the left. The 'Click' 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 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  
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 two key actions:

- ①色の部分をクリック (Click the color part) - points to the '色に触れた' block in the script.
- ②黒線をクリック (Click the black line) - points to a black line in the maze 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), a red box around the '10 steps' block (labeled ②), and a red box around the '-5 steps' block with an arrow pointing to it (labeled ③ -5 to change). The 'Sprite' area shows 'Octopus' as the current sprite. The 'Stage' area shows 'Stage 1 Background'.

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 'Scripts' palette on the left has the 'Control' block highlighted with a red box and the label '①クリック'. The 'Control' block palette on the right has three 'もし...なら' (If...then) blocks highlighted with red boxes and the label '②'. The script area shows a sequence of blocks: 'がクリックされたとき' (When clicked), '大きさを 20 % にする' (Set size to 20%), 'x座標を -210、y座標を 150 にする' (Set x and y coordinates), 'ずっと' (Forever loop), 'もし マウスのポインター までの距離 < 200 なら' (If mouse pointer distance < 200), 'マウスのポインター へ向ける' (Point mouse pointer), '5 歩動かす' (Move 5 steps), 'もし 色に触れた なら' (If touched color), '5 歩動かす' (Move 5 steps), and three 'もし...なら' 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 (labeled ①)
- Set size to 20%
- Set x coordinate to -210, y coordinate to 150
- Forever loop:
 - Click when mouse pointer is within 200 pixels (labeled ②)
 - Click when clicked (labeled ③) - Target: Star
 - Click when clicked (labeled ④) - Target: Gift
 - Click when clicked (labeled ⑤) - Target: Sun

Red dashed lines and arrows connect the annotations to the corresponding blocks in the script.

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 'New Message...' option in the 'Events' menu. A red arrow points from this option to a text box below the screenshot.

▼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, with a red arrow pointing to it and the text '② OKをクリック'. The script area on the right shows a 'when clicked' block with a 'message2' block attached to it. 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 for the octopus character:

- When green flag clicked
- Set size to 20%
- Set x coordinate to -210, y coordinate to 150
- Forever loop:
 - If mouse pointer distance < 200 then:
 - Turn mouse pointer towards
 - Move 5 steps
 - If color touched then:
 - Move -5 steps
 - If Star1 touched then:
 - Send message1
 - If Gift touched then:
 - Send message2
 - If Sun touched then:
 - Send message2
- When message1 received:
 - Send message2
- When message1 received:
 - Wait for message1

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

Scratch

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

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

もし触らなければ、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

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てよう

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

第22回

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

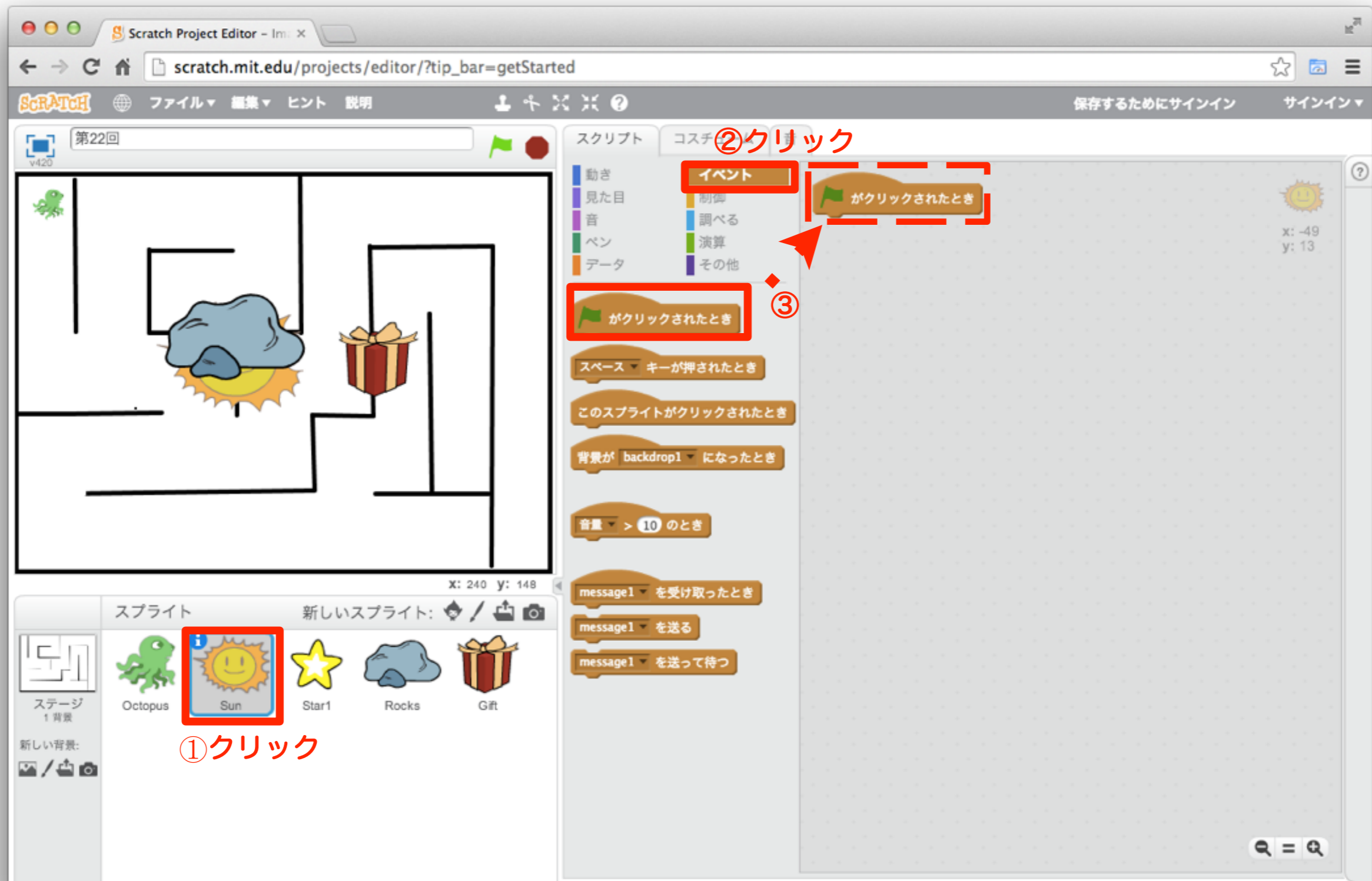
②

③ 「ゴール!!」に変える

④ 「しっばいだ!」に変える

Scratch Script Editor Code:
- 旗を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
- 6 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

39 「イベント」ブロックを置こう



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 and a gift box. The script area on the right contains the following blocks:

- Click (Event)
- Set size to 60% (Appearance)
- Change size by 10% (Appearance)
- Set size to 100% (Appearance)

Red annotations highlight the following elements:

- ① クリック (Click)
- ② (Arrow pointing to the script area)
- ③ 60 に変える (Change 60)

The 'Set size to 60%' block has the value '60' highlighted in red. The 'Set size to 100%' block has the value '100' highlighted in red.

41 「動き」ブロックを組み合わせよう

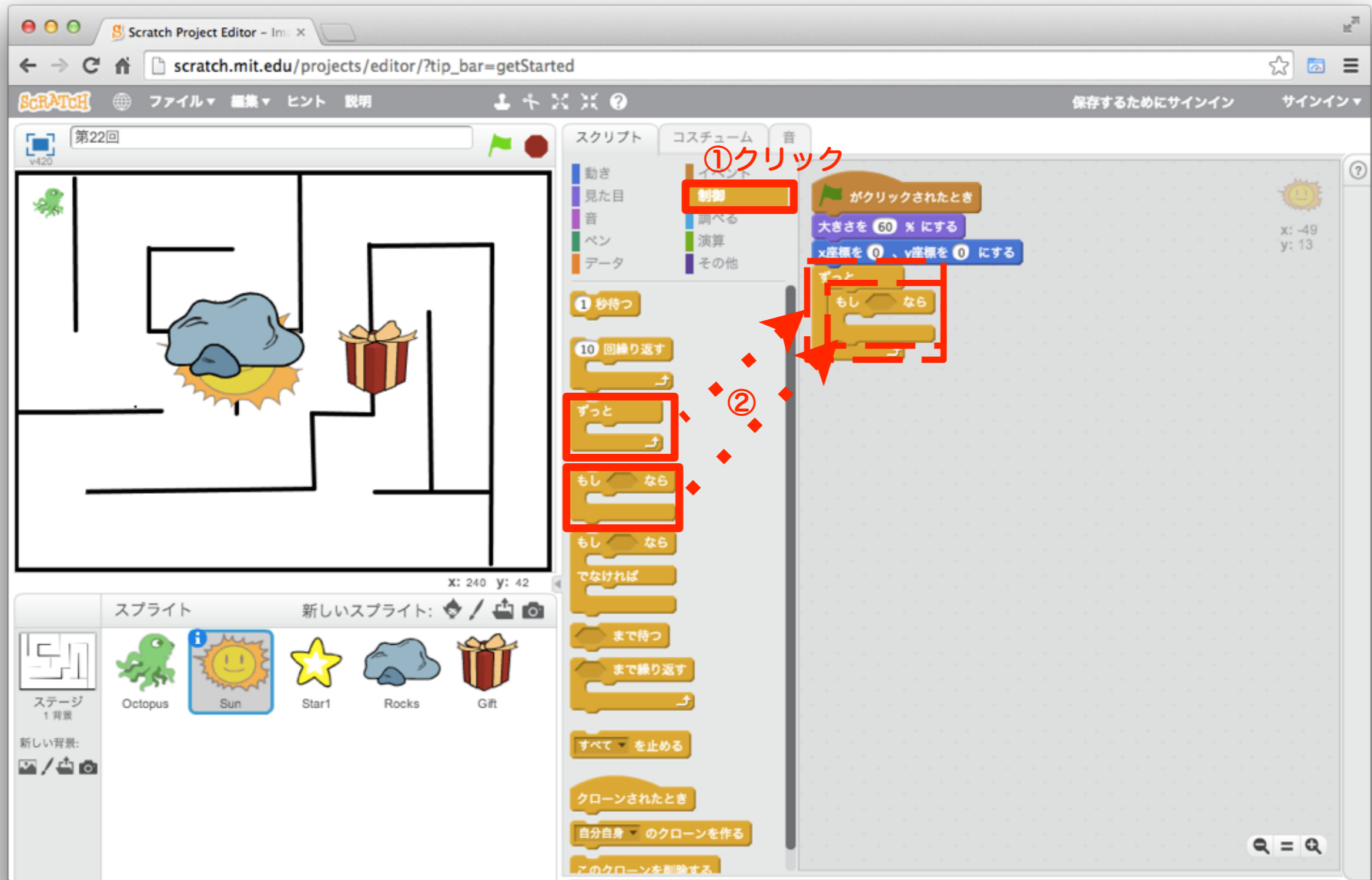
The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The stage displays a maze with a sun character and a gift box. The script area contains the following blocks:

- 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 (Go 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



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' (ask) block highlighted with a red box and labeled '① クリック'. The 'Event' palette has the 'に当たった' (when clicked) block highlighted with a red box and labeled '②'. The 'Motion' palette has the '端' (end) 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 shows a '7 歩動かす' block and a '端' block. The 'Motion' palette also shows a '端' block. The 'Motion' palette also shows a '端' block.

45 「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

- 90度に向ける
- へ向ける
- x座標を -49、y座標を 13 にする
- マウスのポインターへ行く
- 1秒でx座標を -49 に、y座標を 0 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

イベント

- がクリックされたとき

制御

- ずっと

調べる

- もし端に着いたら、跳ね返る

演算

- 大きさを 60 % にする

その他

- x座標を 0、y座標を 0 にする

ステップ

- 7 歩動かす

座標

- x: -49
- y: 13

Sprite: Octopus, Sun, Star1, Rocks, Gift

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' event block (labeled ①) and a 'Move' block (labeled ②). The 'Click' event block is connected to a 'When clicked' event block, which triggers a sequence of movement 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 touched, jump back', and 'Turn 90 degrees'. The 'Move' block in the palette is also highlighted with a red box and a red arrow pointing to the 'Turn 90 degrees' block in the script.

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

もし 端に触れた なら

から 0 までの回転

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)

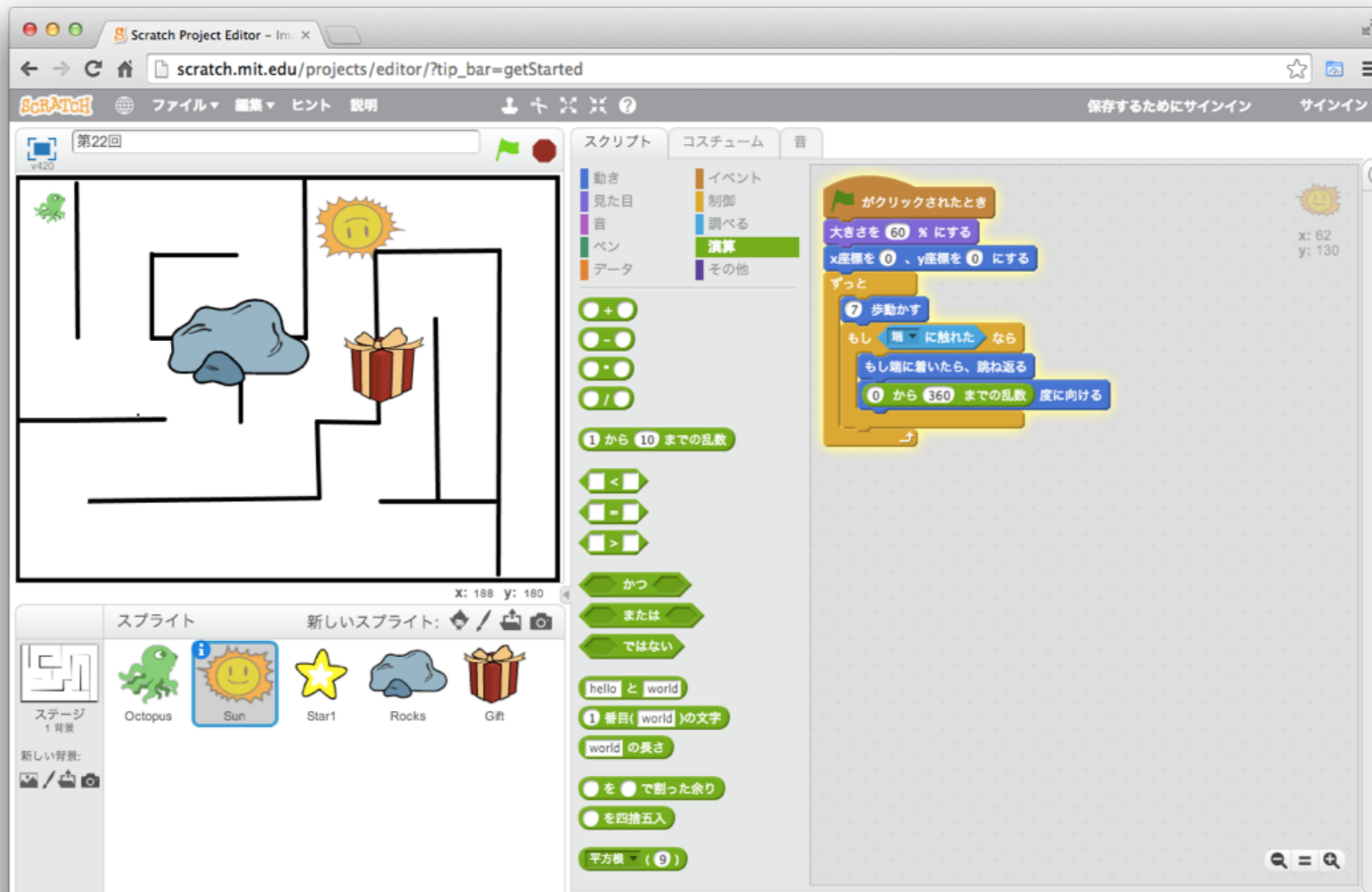
Octopus Sun Star1 Rocks Gift

ステージ
1 背景

新しい背景:

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 maze with a blue cloud, a gift box, and a smiling sun. The 'Scripts' palette on the right is open to the 'Events' section. A red box highlights the 'Click' event block, with a red arrow pointing to it labeled '② クリック'. Below it, a red box highlights the 'When clicked' block, with a red arrow pointing to it labeled '③'. The 'message' dropdown menu is open, showing 'message1' and 'message2'. A red box highlights 'message2', with a red arrow pointing to it labeled '④ ▼ ボタンをクリックして、「message2」をクリック'. Another red box highlights 'message1', with a red arrow pointing to it labeled '⑤ ▼ ボタンをクリックして、「message1」をクリック'. The 'Sprites' palette at the bottom left shows a yellow star sprite named 'Star1' highlighted with a red box and labeled '① クリック'. The 'Scripts' palette also shows several 'message' blocks: 'message1 を受け取ったとき', 'message1 を送る', and 'message1 を送って待つ'. The 'message' dropdown menu is also open in the 'message1 を受け取ったとき' block, showing 'message1' and 'message2'.

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 main stage displays a simple maze-like scene with a blue cloud, a yellow sun with a smile, and a red gift box. The script area on the right 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)
- Move forward (Motion)

Red annotations highlight the 'Clicked' event block and the 'Show' blocks. A red circle with the number '1' is placed over the 'Clicked' block, and a red circle with the number '2' is placed over the 'Show' blocks. Red arrows point from these circles to the corresponding blocks in the script.

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
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
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
message2 を受け取ったとき
表示する
message1 を受け取ったとき
隠す

Sprites
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

クリック

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さになるまでクリック

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

Scratch v420

第22回

③好きな場所に置こう

①通行止めの場所に置く

②ゴールの場所に置く

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

表示する

隠す

x: 155 y: -78

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: 157 y: -86

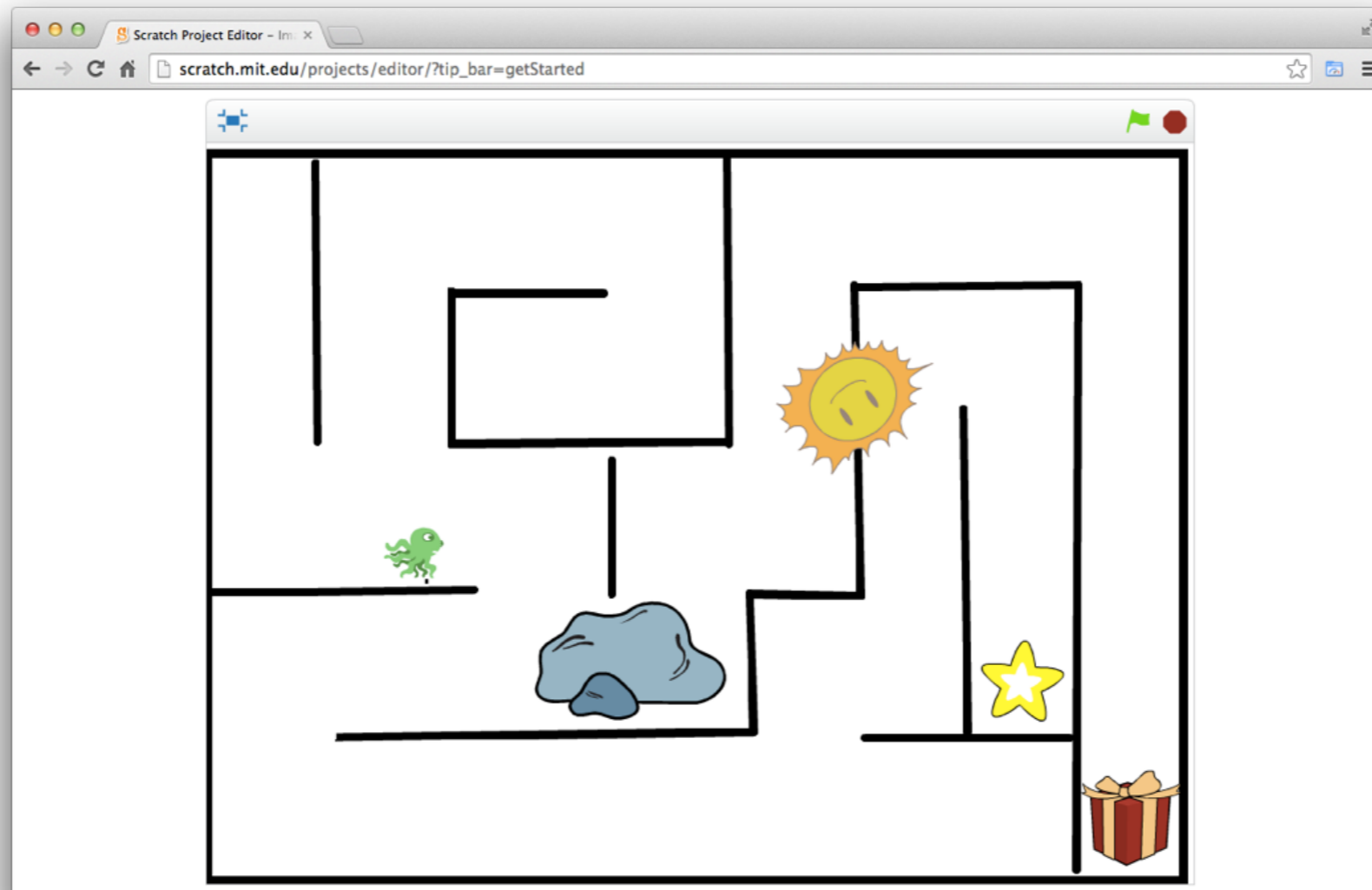
55 音を取り入れよう

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 'Click' event block is highlighted, and the code block contains the following actions:

- Click 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 corner shows the 'Sprites' area with 'Dove1' and 'Lightning' sprites. The bottom-right corner 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！