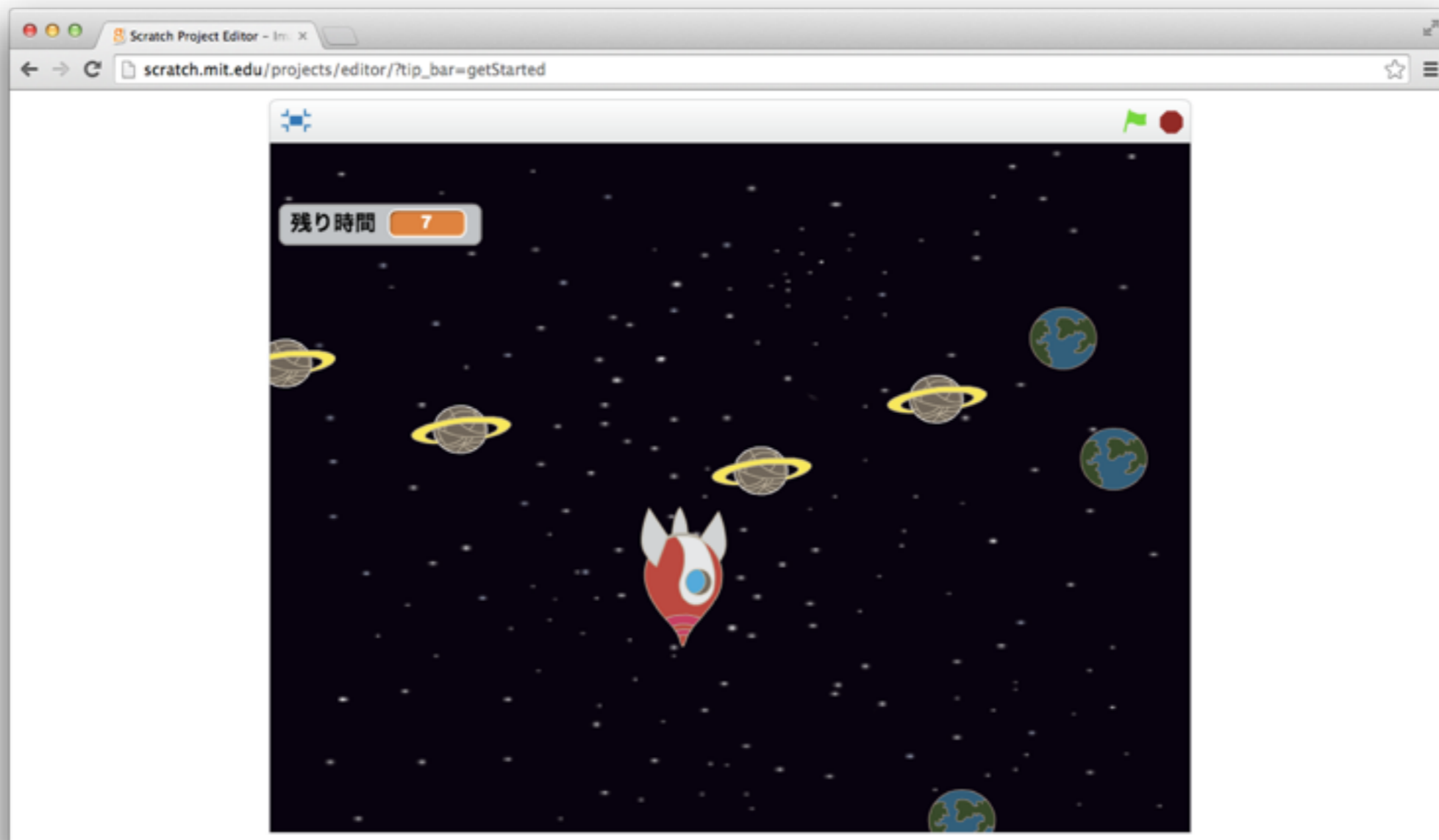
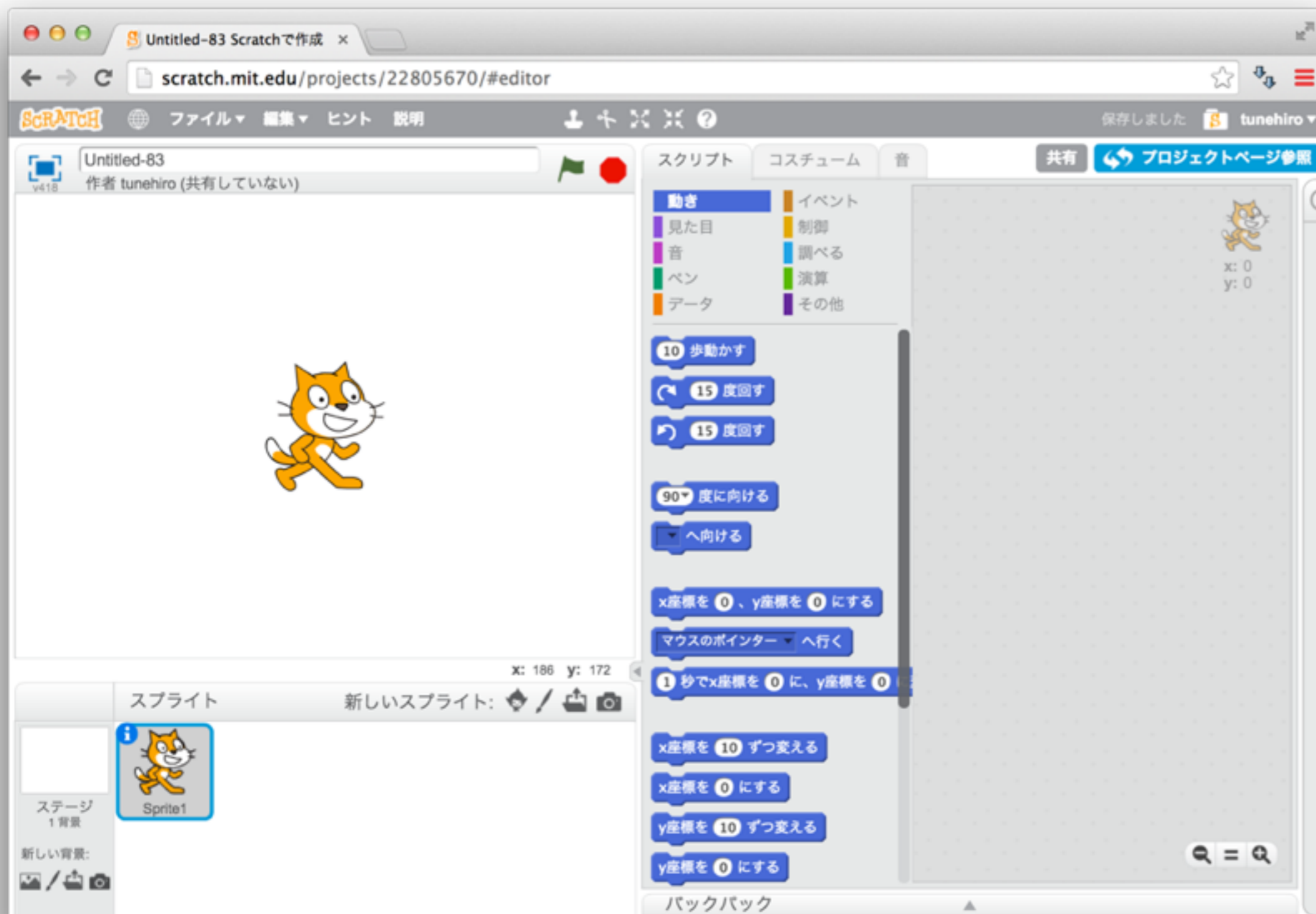


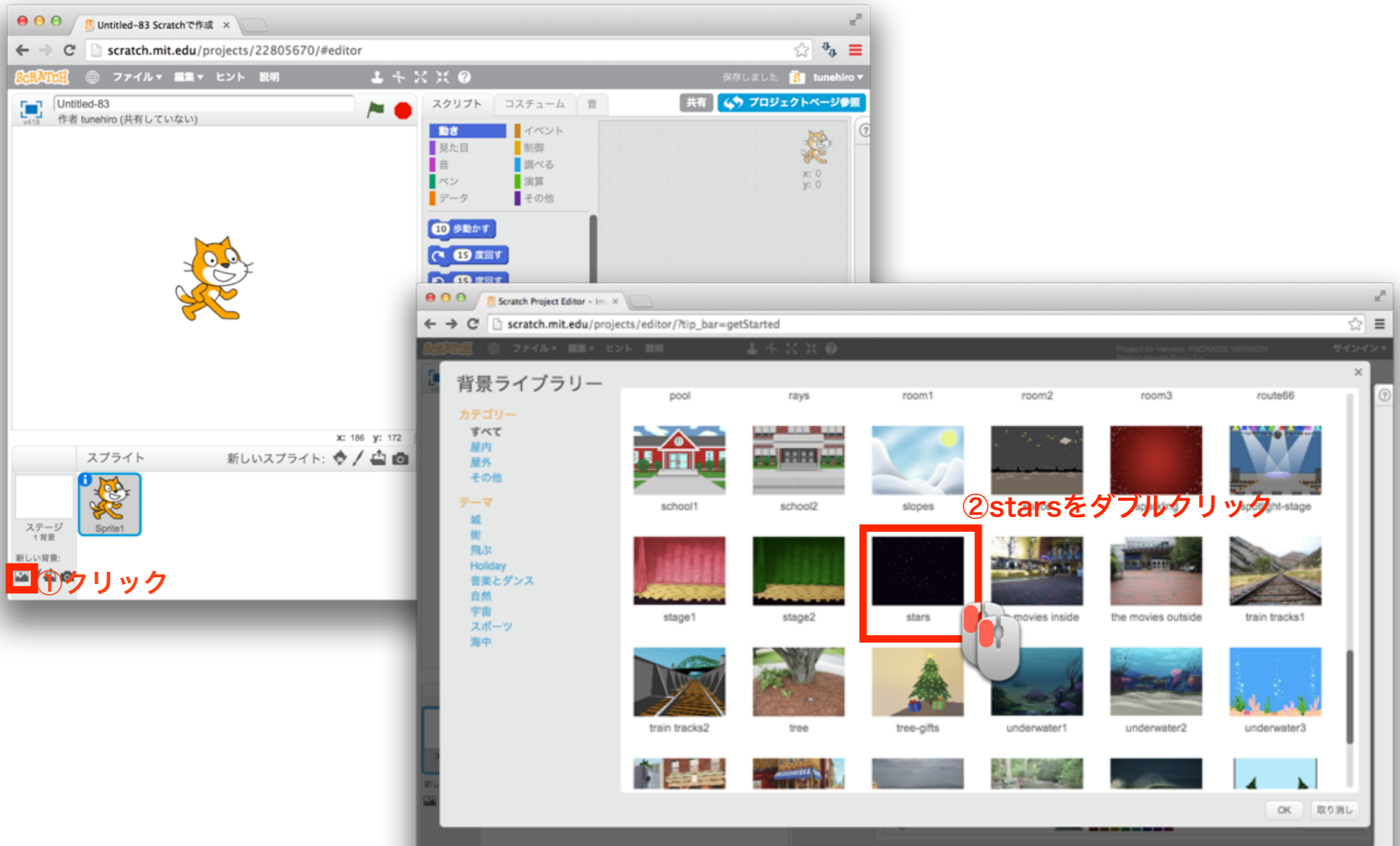
23.スペーストラベラーを作ろう！



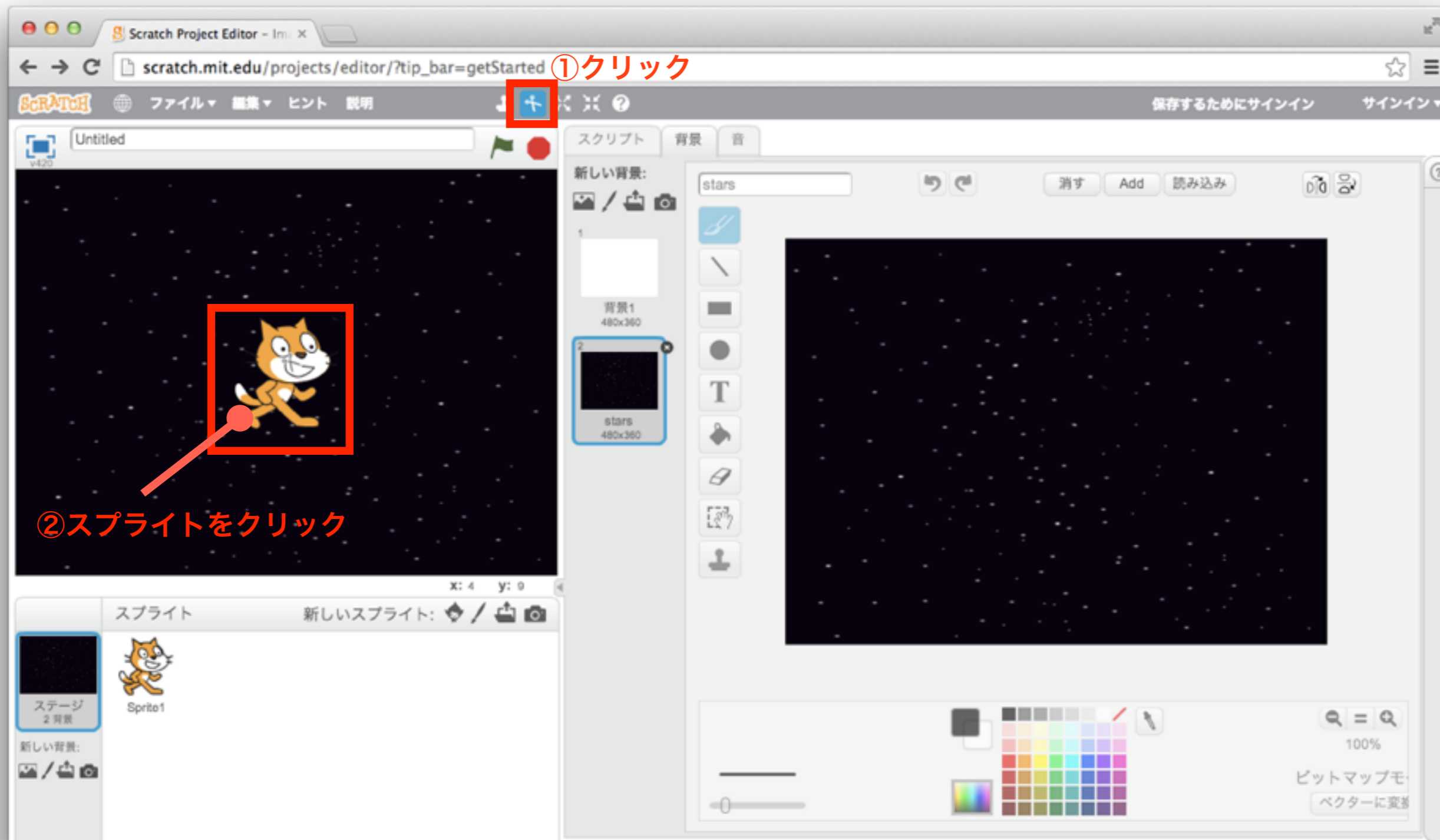
2 ネコがいる画面を出そう



3 はいけい 背景を変えよう

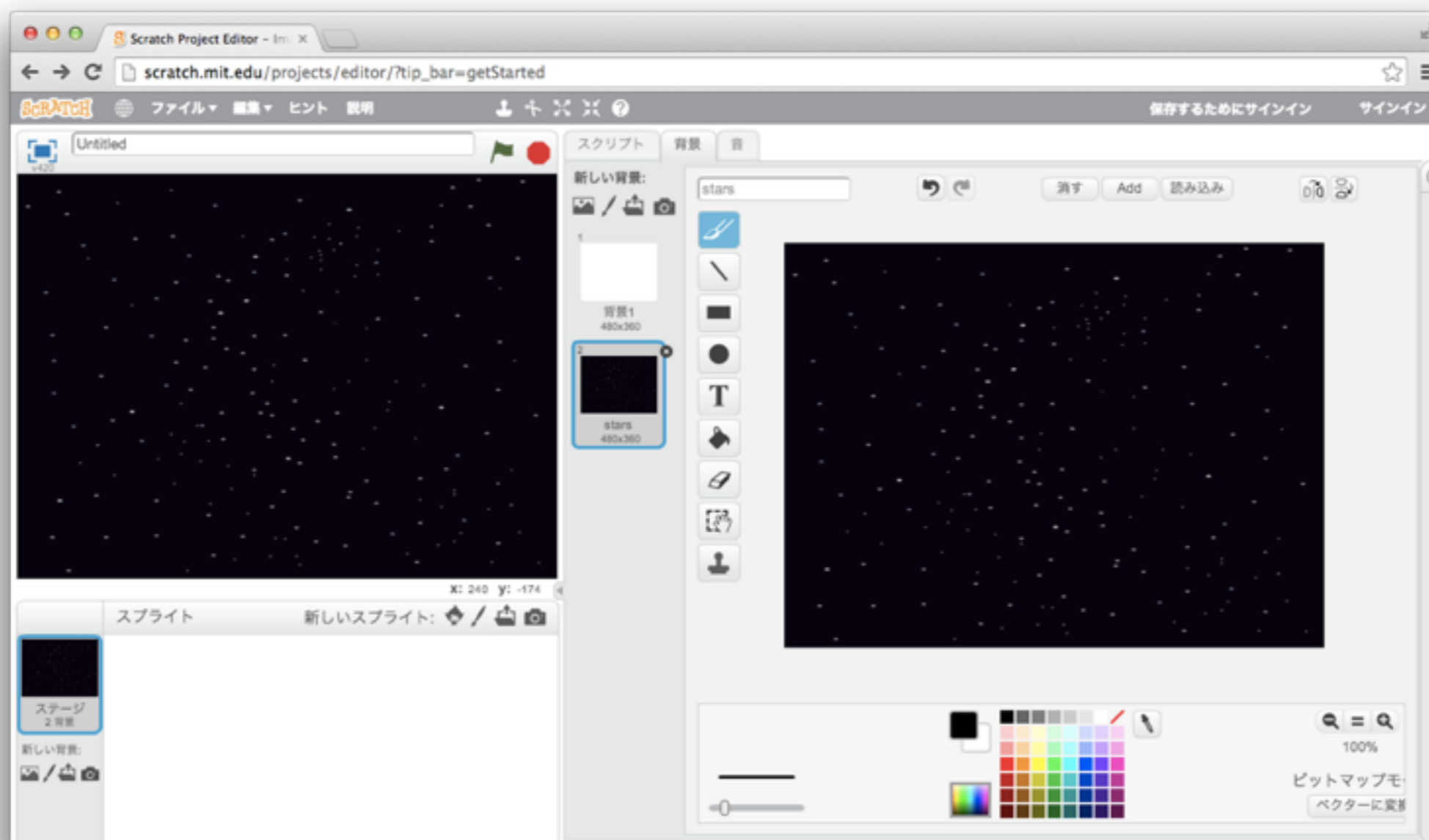


4 スプライトを消そう

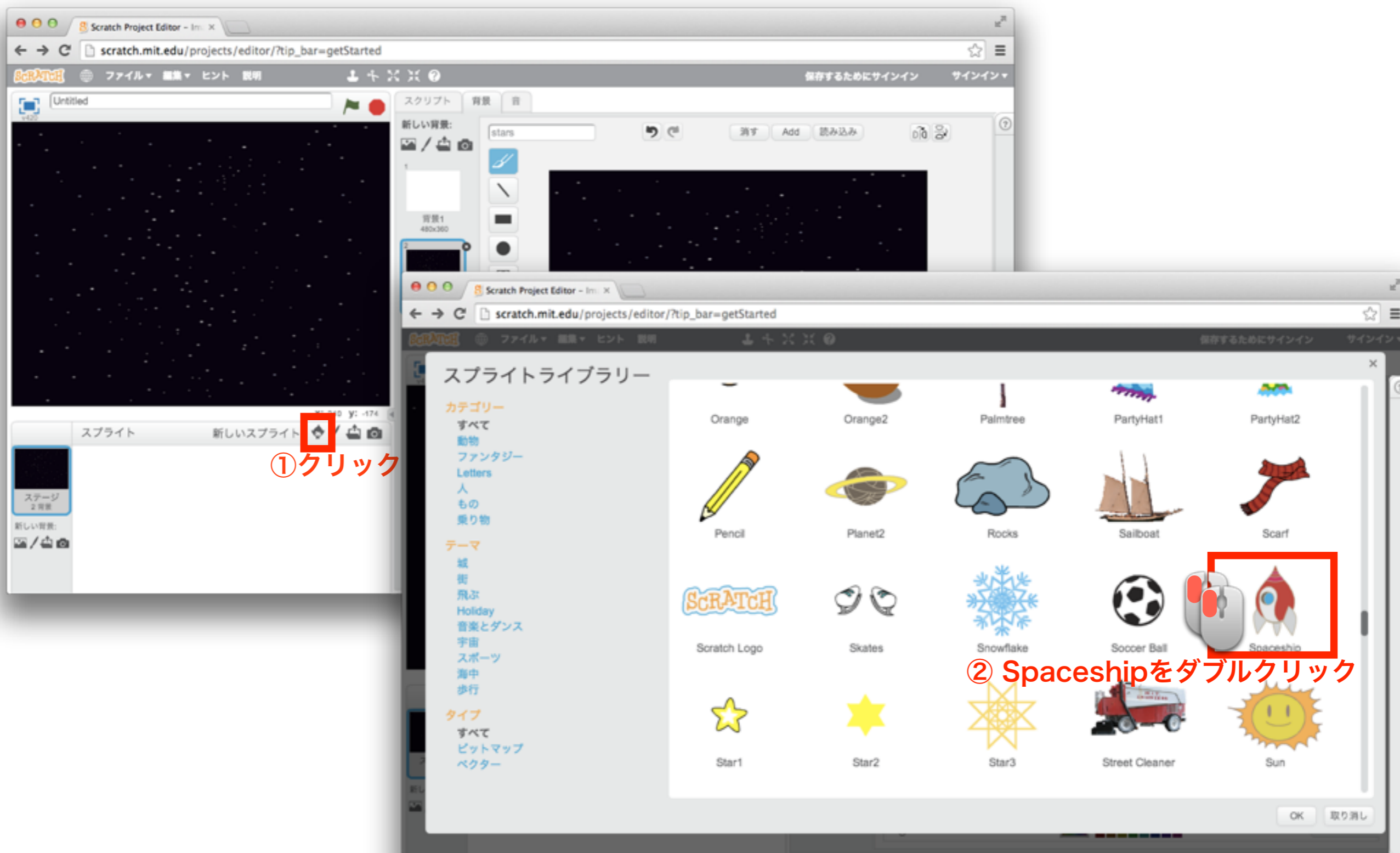


5 スプライトを消そう

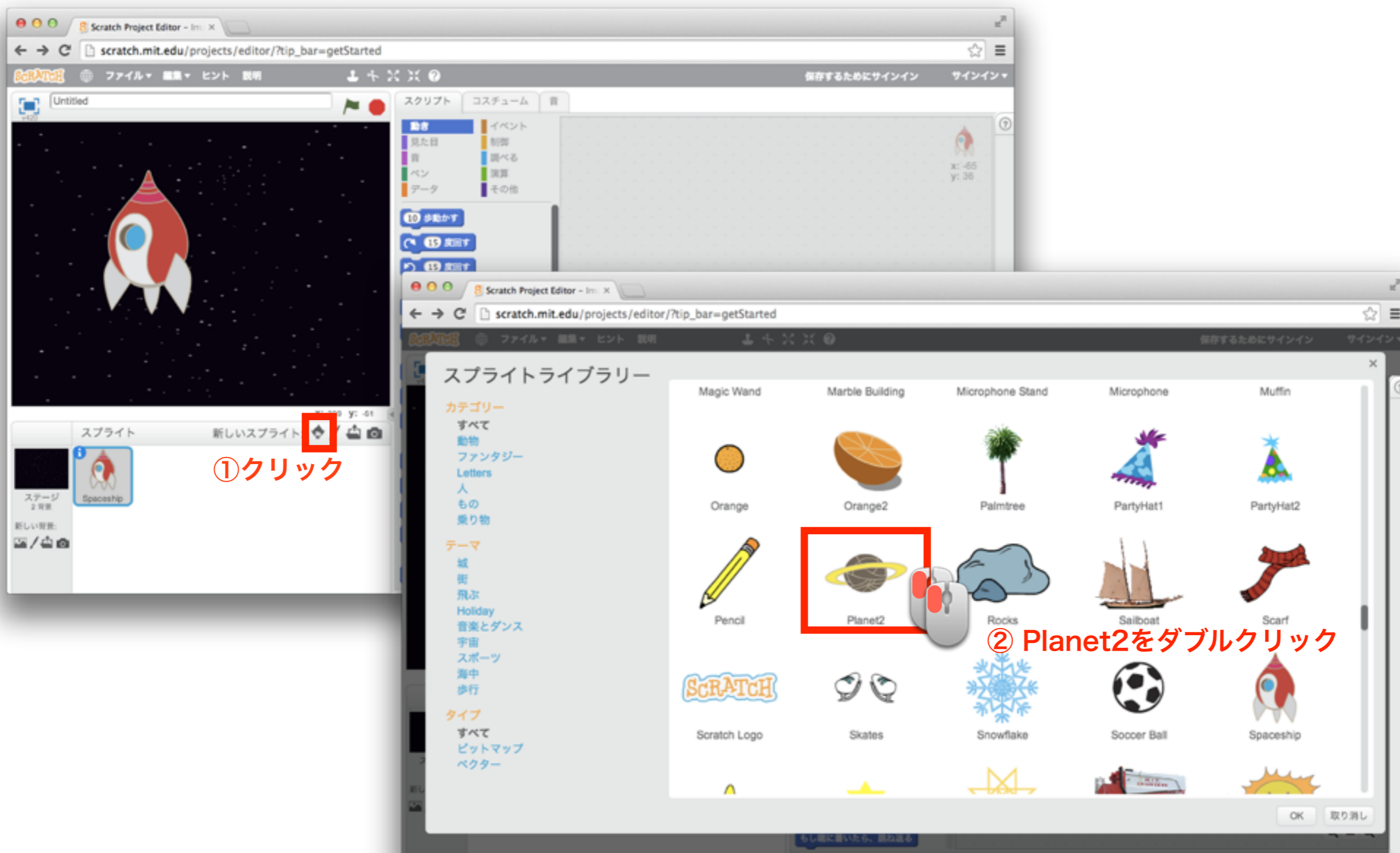
ネコが消えたかな？



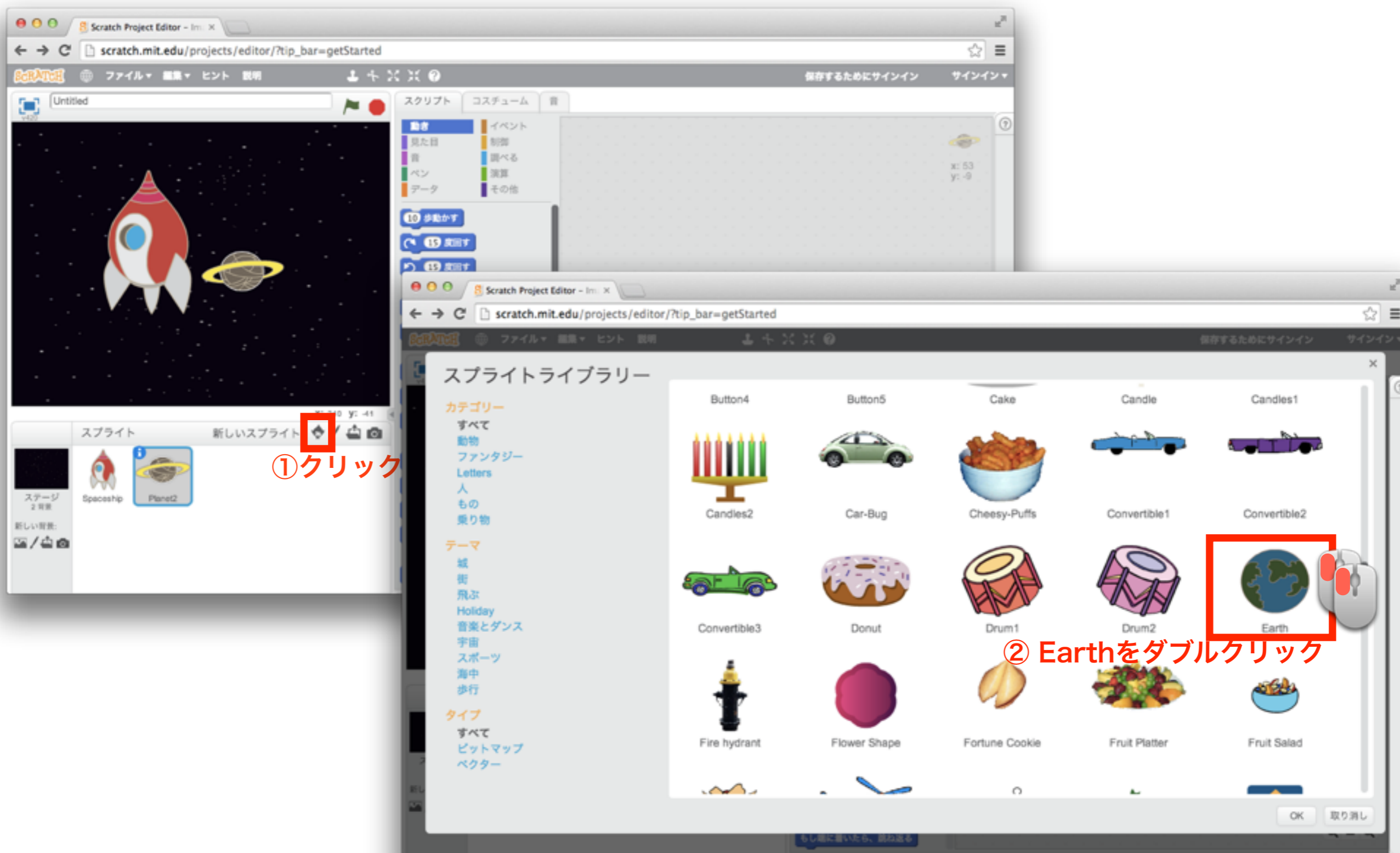
6 スプライトを追加しよう



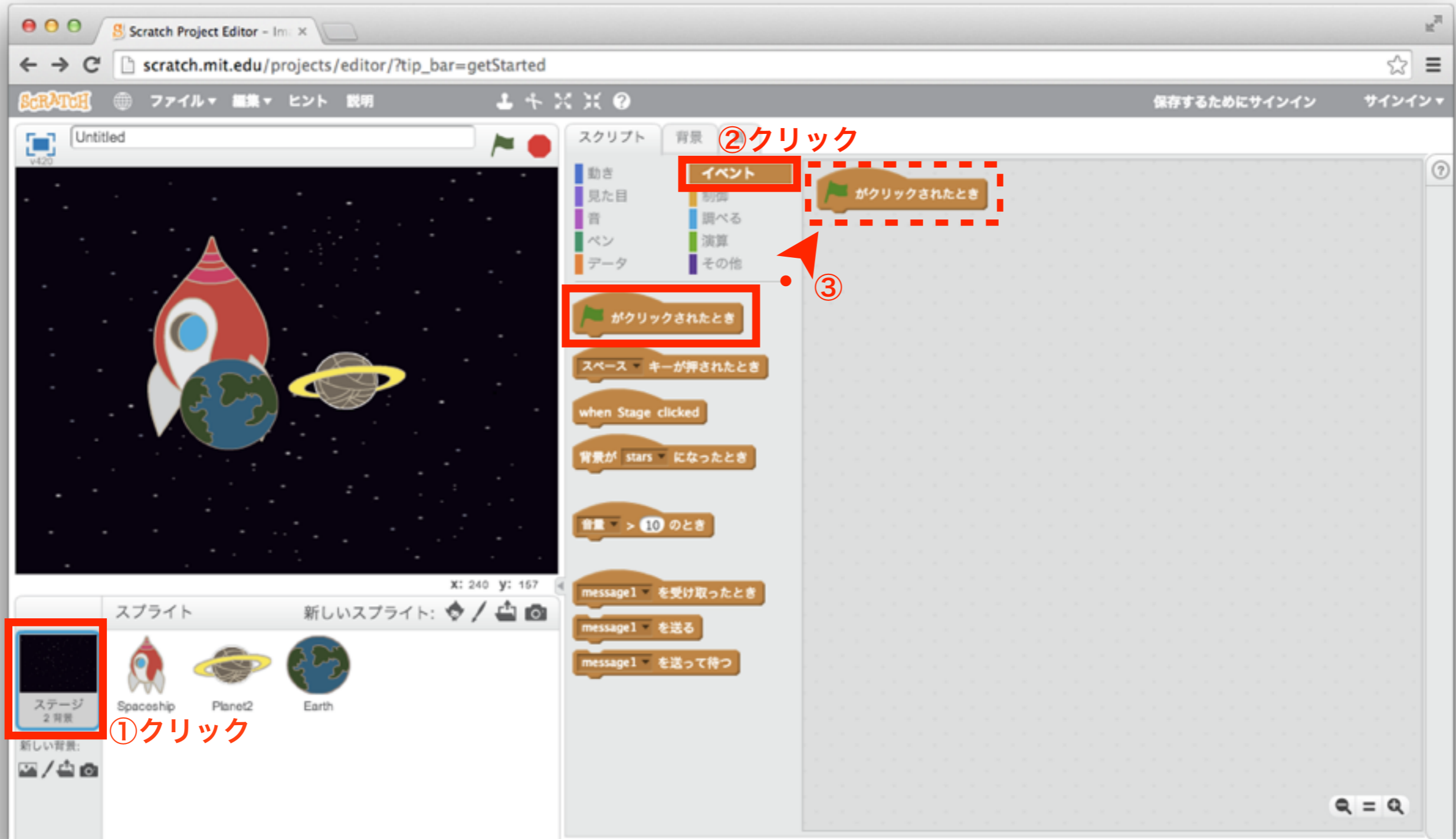
7 スプライトを追加しよう



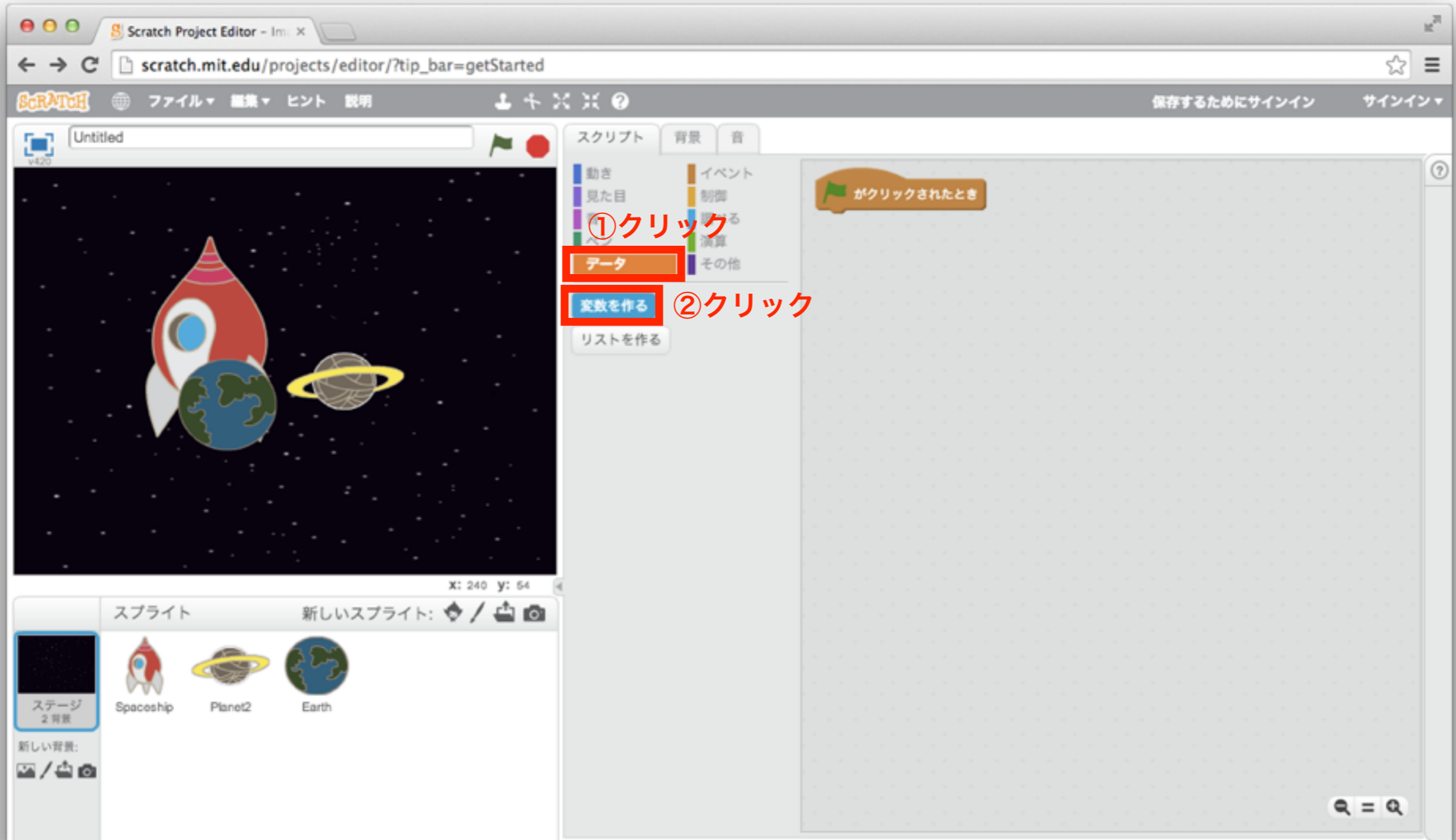
8 スプライトを追加しよう



9 「イベント」ブロックを置こう



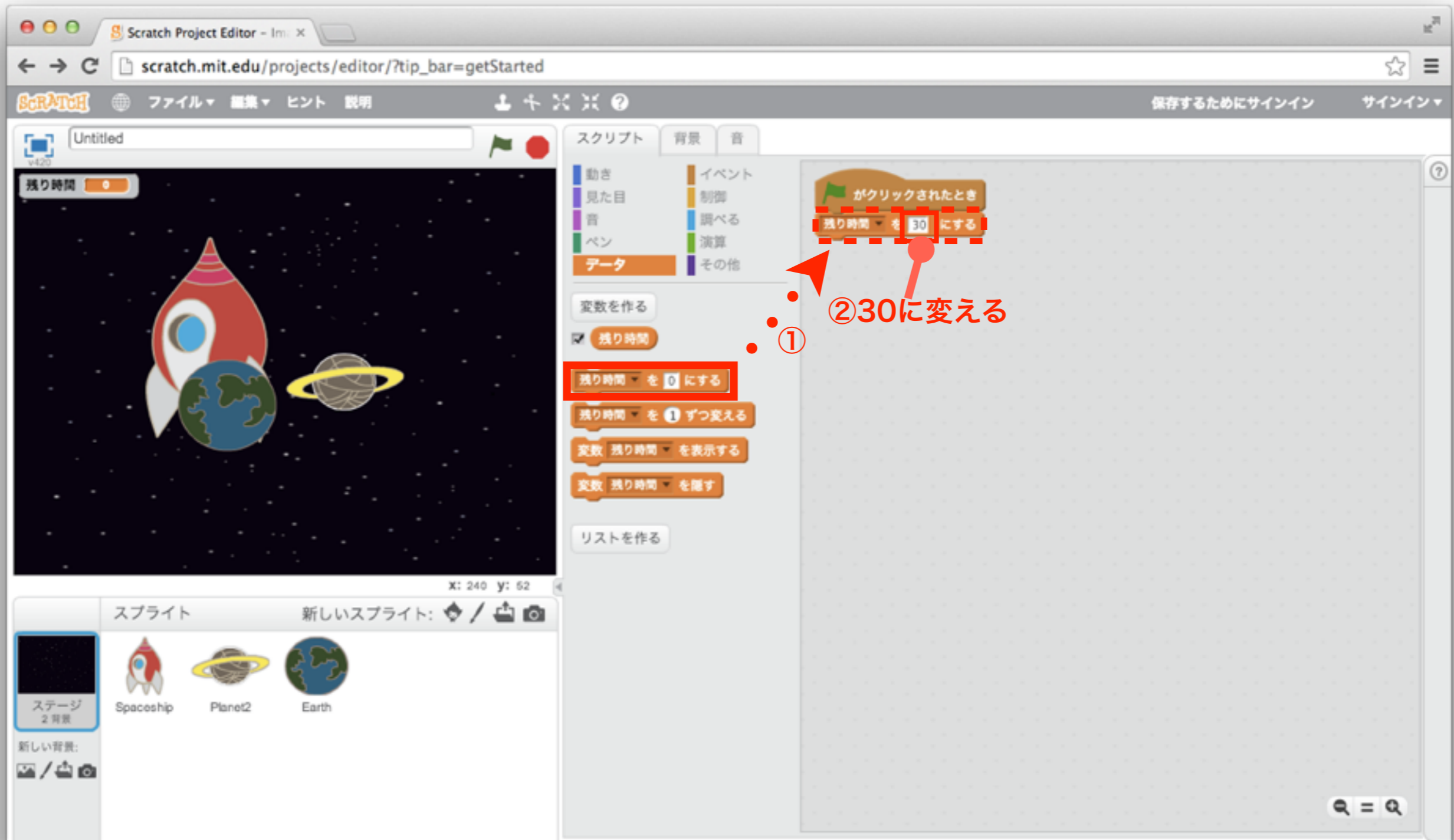
10 「データ」ブロックを設定しよう



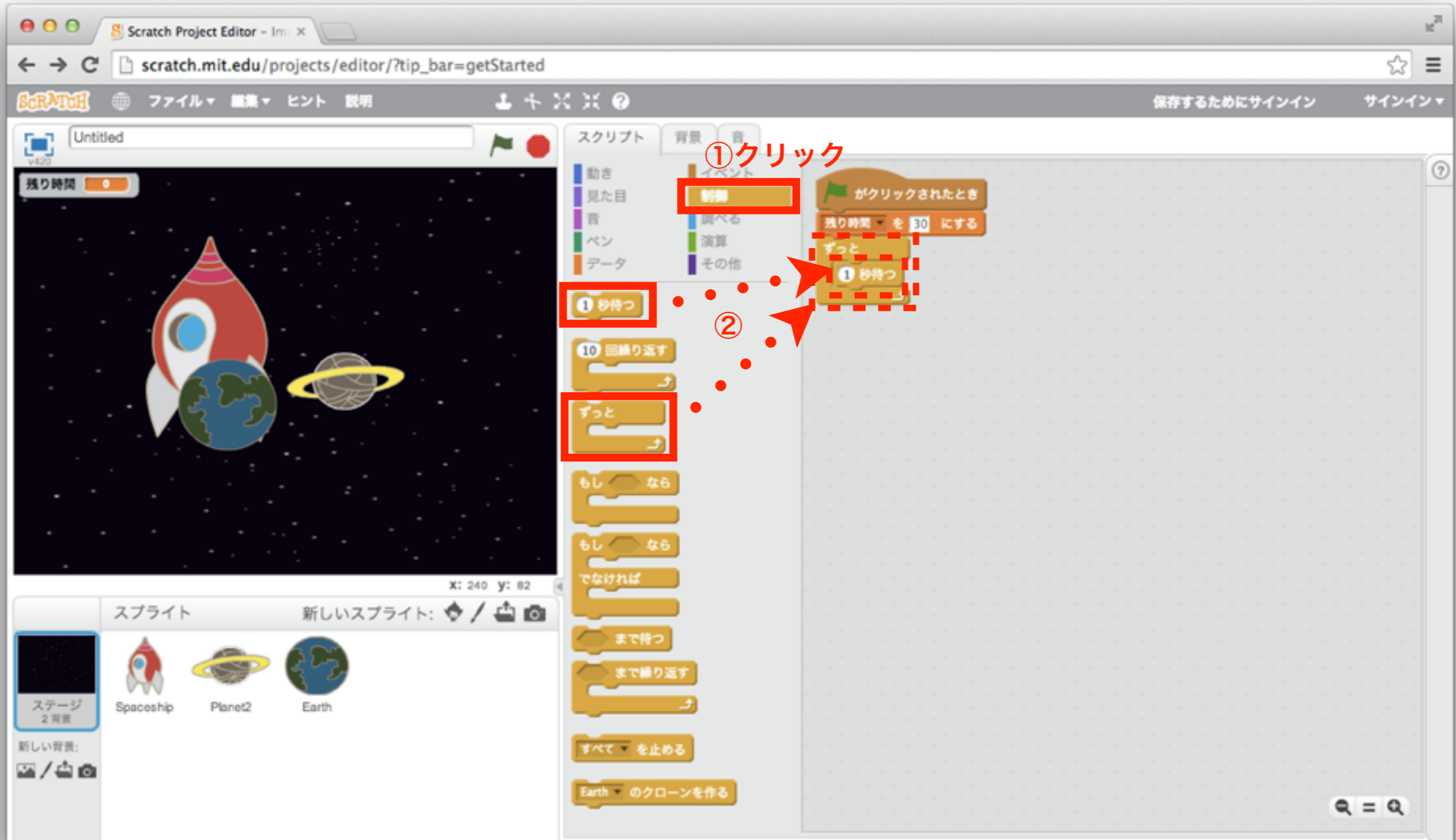
11 「データ」ブロックを設定しよう



12 「データ」ブロックを組み合わせよう



13 せいぎょ 「制御」ブロックを組み合わせよう



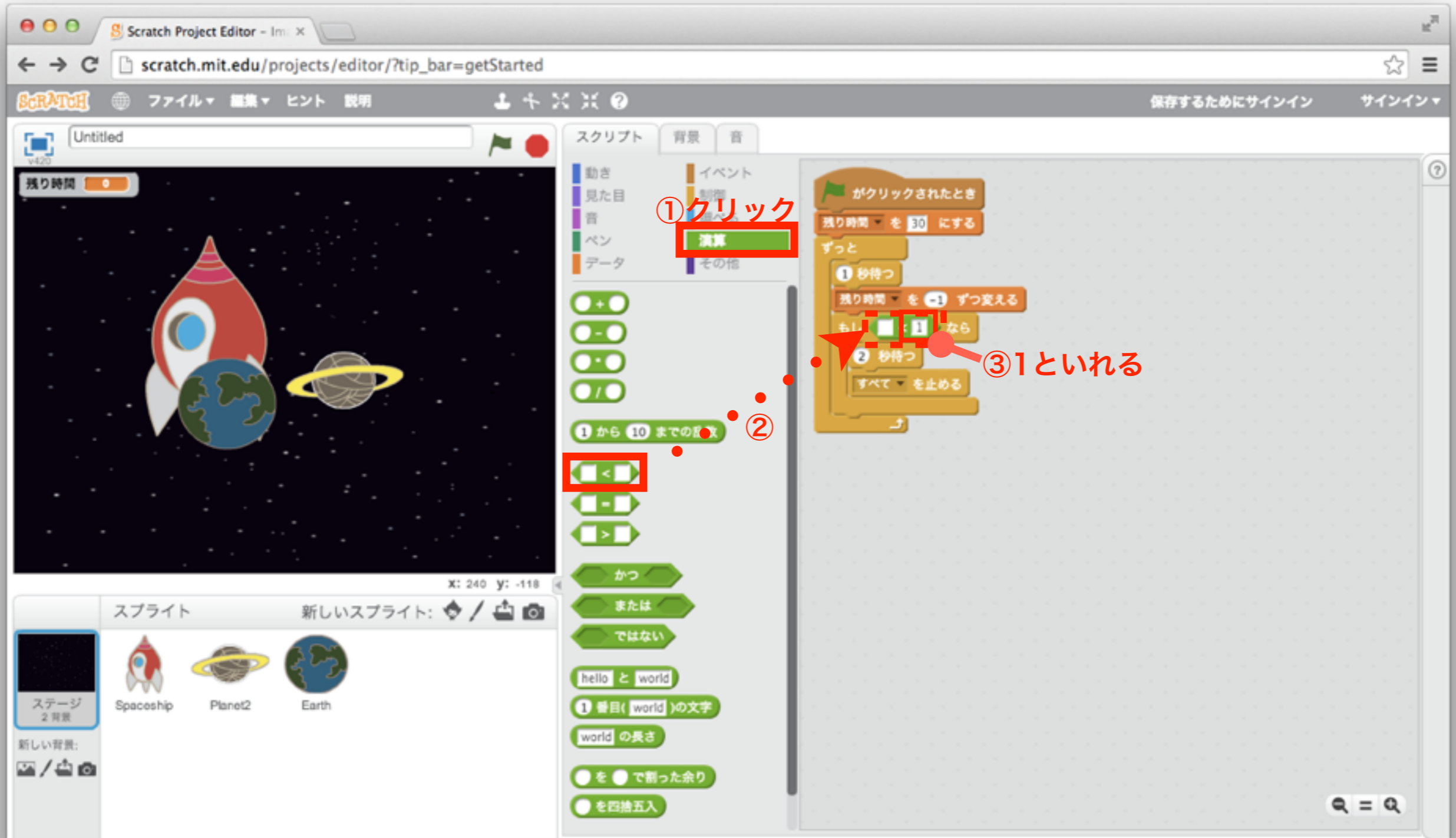
14 「データ」ブロックを組み合わせよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a rocket launch scene with a rocket, Earth, and a planet. The 'Scripts' palette on the left has the 'Data' category highlighted in red, with a red circle and the text '① クリック' pointing to it. The 'Data' category contains a '残り時間' (Remaining Time) variable. The 'Scripts' palette also shows a '残り時間を 0 にする' (Set remaining time to 0) block and a '残り時間を 1 ずつ変える' (Increase remaining time by 1) block, both highlighted in red with a red circle and the text '②'. The 'Scripts' palette also shows a '残り時間を 1 ずつ変える' (Decrease remaining time by 1) block, highlighted in red with a red circle and the text '③ -1 に変える'. The main script area shows a '当クリックされたとき' (When clicked) event block, followed by a '残り時間を 30 にする' (Set remaining time to 30) block, and a 'ずっと' (Forever) loop containing a '1 秒待つ' (Wait 1 second) block and a '残り時間を -1 ずつ変える' (Decrease remaining time by 1) block. The '残り時間を -1 ずつ変える' block is highlighted in red with a red circle and the text '③ -1 に変える'.

15 せいぎょ 「制御」ブロックを組み合わせよう



16 えんざん 「演算」ブロックを組み合わせよう



17 「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 rocket launch scene with a rocket, Earth, and a planet. The 'Scripts' block palette is open, and the 'Data' category is highlighted with a red box and the label '① クリック'. Below it, the variable '残り時間' (Remaining Time) is highlighted with a red box and the label '②'. The script on the right includes the following blocks: 'when clicked', 'set remaining time to 30', a 'loop' block containing 'wait 1 second', 'decrease remaining time by 1', a 'if remaining time < 1 then' block containing 'wait 2 seconds' and 'stop all', and 'stop all'.

18 「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 rocket launch scene with a rocket, Earth, and Saturn. The script area on the right contains the following code:

- がクリックされたとき
- 残り時間を 30 にする
- ずっと
- 1 秒待つ
- 残り時間を -1 ずつ変える
- もし 残り時間 < 1 なら
- message1 を送る
- 2 秒待つ
- すべて を止める

The 'イベント' (Events) block in the left sidebar is highlighted with a red box and labeled '① クリック'. The 'message1 を送る' block in the script is highlighted with a red box and labeled '②'. A red arrow points from the 'message1 を送る' block in the script to the 'message1 を送る' block in the left sidebar.

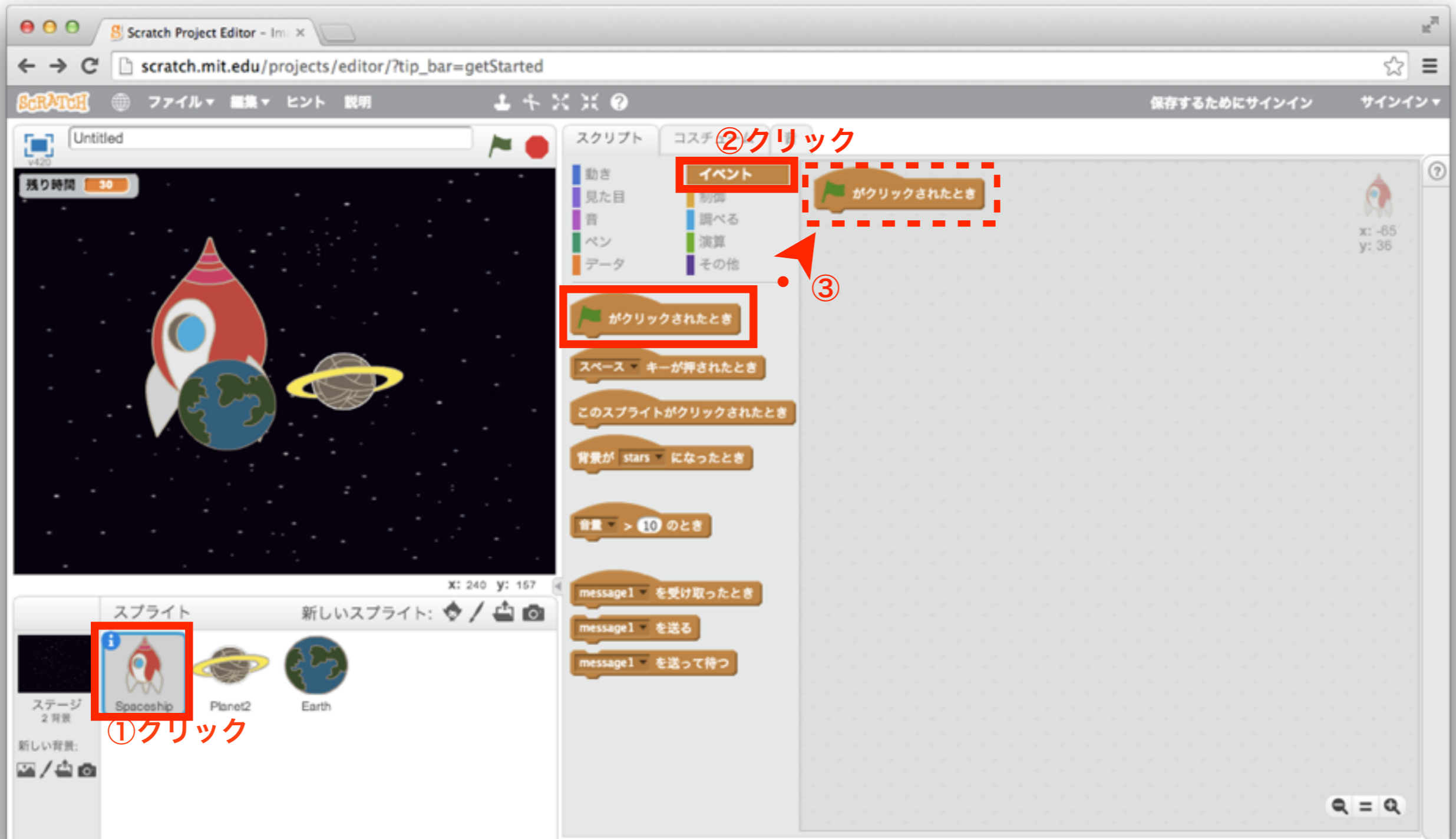
スタートボタンを押したら、残り時間が表示されたかな？



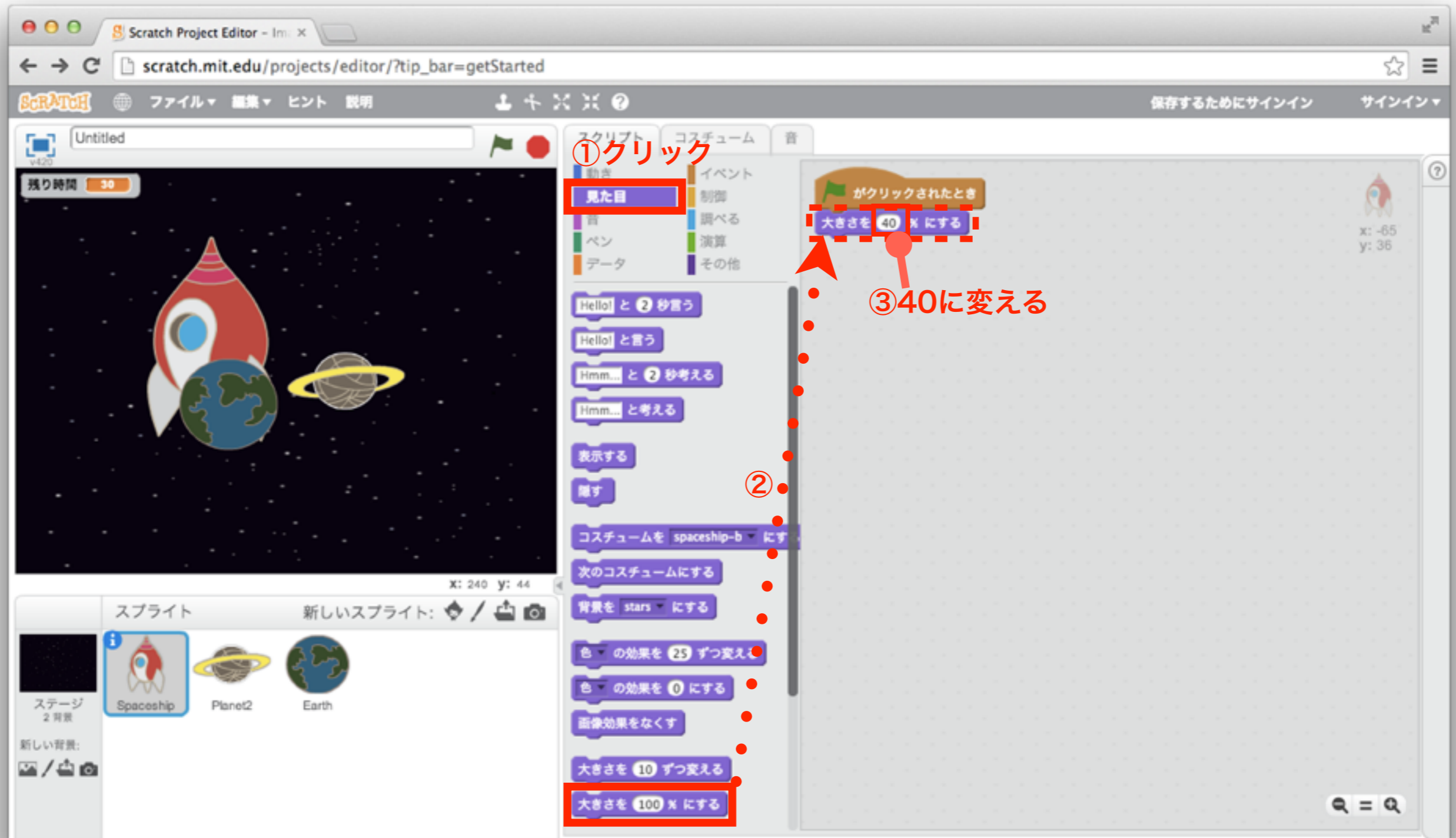
残り時間がカウントダウンされてくよ！

20 「イベント」ブロックを置こう

お



21 「見た目」ブロックを組み合わせよう



22 「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

残り時間 30

動き

①クリック

がクリックされたとき

大きさを 40 % にする

x座標を 0、y座標を 0 にする

③0に替える

④0に替える

x座標を -65、y座標を 36 にする

マウスのポインターへ行く

1秒でx座標を -65 に、y座標を 36 に移動させる

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

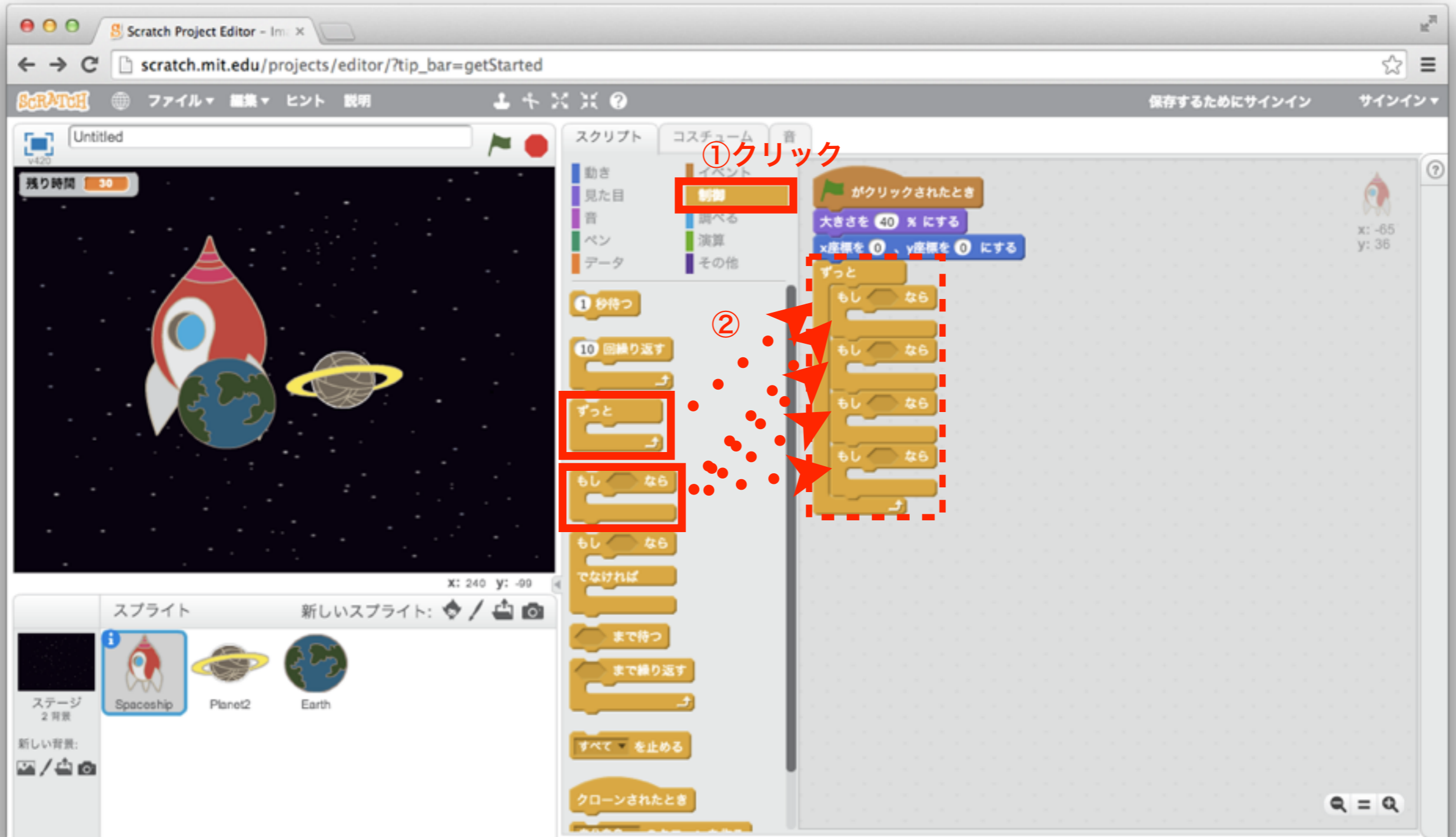
y座標を 0 にする

もし端に着いたら、跳ね返る

Sprite: Spaceship, Planet2, Earth

Stage: 2 backgrounds

23 せいぎょ 「制御」ブロックを組み合わせよう



24 「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 rocket ship, a planet, and Earth. The script area contains the following blocks:

- 「調べる」 (ask) block with a red box around it and annotation ①.
- 「スペース キーが押された」 (space key pressed) block with a red box around it and annotation ②.
- 「クリックされたとき」 (when clicked) block.
- 「大きさを 40 % にする」 (set size to 40%) block.
- 「x座標を 0、y座標を 0 にする」 (set x to 0, y to 0) block.
- 「ずっと」 (forever) loop containing:
 - 「もし 上向き矢印 キーが押された なら」 (if up arrow key pressed) block with annotation ③.
 - 「もし 下向き矢印 キーが押された なら」 (if down arrow key pressed) block with annotation ④.
 - 「もし 右向き矢印 キーが押された なら」 (if right arrow key pressed) block with annotation ⑤.
 - 「もし 左向き矢印 キーが押された なら」 (if left arrow key pressed) block with annotation ⑥.

25 「動き」ブロックを組み合わせよう

The image shows the Scratch Project Editor interface. On the left, a rocket sprite is on a space background. The script area on the right contains the following blocks:

- When clicked (がクリックされたとき)
- Set size to 40% (大きさを 40 % にする)
- Set x and y coordinates to 0 (x座標を 0、y座標を 0 にする)
- Forever loop (ずっと)
- When up arrow key is pressed (もし 上向き矢印 キーが押された なら)
- Turn 90 degrees clockwise (90 度に向ける)
- When down arrow key is pressed (もし 下向き矢印 キーが押された なら)
- Turn -90 degrees counter-clockwise (-90 度に向ける)
- When right arrow key is pressed (もし 右向き矢印 キーが押された なら)
- Turn 180 degrees counter-clockwise (180 度に向ける)
- When left arrow key is pressed (もし 左向き矢印 キーが押された なら)
- Turn 0 degrees counter-clockwise (0 度に向ける)

Red annotations highlight the following elements:

- ① クリック (Clicked) - points to the 'When clicked' block.
- ② 動き (Movement) - points to the 'Movement' category in the block palette.
- ③ ▼ボタンをクリックして、「90」をクリック (Click the dropdown button and click '90') - points to the '90' value in the 'Turn 90 degrees clockwise' block.
- ④ ▼ボタンをクリックして、「-90」をクリック (Click the dropdown button and click '-90') - points to the '-90' value in the 'Turn -90 degrees counter-clockwise' block.
- ⑤ ▼ボタンをクリックして、「180」をクリック (Click the dropdown button and click '180') - points to the '180' value in the 'Turn 180 degrees counter-clockwise' block.
- ⑥ ▼ボタンをクリックして、「0」をクリック (Click the dropdown button and click '0') - points to the '0' value in the 'Turn 0 degrees counter-clockwise' block.

26 「動き」ブロックを組み合わせよう

The image shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a rocket sprite with a red body and a blue nose cone, positioned over a black background with a white starry pattern. The rocket's current coordinates are x: -65 and y: 36. The code area on the right contains the following blocks:

- がクリックされたとき
- 大きさを 40 % にする
- x座標を 0、y座標を 0 にする
- ずっと
- もし 上向き矢印 キーが押された なら
- 90 度に向ける
- y座標を 5 ずつ変える
- もし 下向き矢印 キーが押された なら
- 90 度に向ける
- y座標を -5 ずつ変える
- もし 右向き矢印 キーが押された なら
- 180 度に向ける
- x座標を 5 ずつ変える
- もし 左向き矢印 キーが押された なら
- 0 度に向ける
- x座標を -5 ずつ変える

Red annotations highlight specific values in the code blocks:

- ①: x座標を 10 ずつ変える and y座標を 10 ずつ変える (in the left sidebar)
- ②: 5 (in the y座標を 5 ずつ変える block)
- ③: -5 (in the x座標を -5 ずつ変える block)

Red arrows point from these annotations to the corresponding values in the code blocks. The text "②5に変える" and "③-5に変える" indicates the changes to be made.

27 「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 rocket sprite against a starry background. The 'Scripts' palette on the left has the 'Events' category selected, indicated by a red box and a circled '1' with the text 'クリック' (Click). The 'Scripts' area contains several event blocks, with 'message1 を受け取ったとき' (When I receive message1) highlighted with a red box and a circled '2'. The 'Code' area shows a script starting with 'がクリックされたとき' (When clicked), followed by '大きさを 40 x にする' (Set size to 40 x), 'x座標を 0、y座標を 0 にする' (Set x and y coordinates to 0), and a 'ずっと' (Forever) loop containing four 'もし' (If) blocks for arrow key presses, each with corresponding movement and rotation blocks. A red arrow points from the 'message1 を受け取ったとき' block in the Scripts area to the 'message1 を受け取ったとき' block in the code area.

28 「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 rocket sprite against a starry background. The 'Scripts' block palette on the left has 'Clicked when clicked' (① クリック) and 'Say Hello! for 2 seconds' (②) highlighted with red boxes. The script area on the right contains a 'Clicked when clicked' block followed by 'Set size to 40%', 'Set x and y coordinates to 0,0', and a 'Say Mission Success!! for 2 seconds' block (③ 「ミッション成功!!」に変える). A red arrow points from the 'Say Mission Success!!' block in the palette to the corresponding block in the script area. The 'Sprites' palette at the bottom shows 'Spaceship', 'Planet2', and 'Earth'.

29 「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 rocket ship and a planet. The 'Scripts' menu is open, and the 'Events' category is selected. A red box highlights the 'when clicked' block. A red arrow points from this block to the 'when clicked' block in the script area. The script area contains a 'when clicked' block followed by a 'set size to 40%' block, a 'set x and y to 0' block, and a 'loop' block containing four 'if key pressed' blocks for arrow keys, each with a 'set direction' and 'set x/y' block. A red dashed box highlights the 'when clicked' block in the script area.

30 せいぎょ 「制御」ブロックを組み合わせよう

The image shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a rocket ship sprite. The 'Control' category in the 'Scripts' palette is highlighted with a red box and labeled '① クリック' (Click). In the code area, a 'Click when clicked' block is highlighted with a red dashed box and labeled '②'. Red arrows point from the 'Click when clicked' block in the code to the 'Click' block in the palette. The code includes a 'Click when clicked' block followed by a 'Say Mission Success!!! for 2 seconds' block, and a 'Forever' loop containing four 'If key pressed' blocks for the arrow keys, each with a 'Turn' and 'Change y coordinate' block.

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 stage displays a rocket, Earth, and Planet2. The code area contains several scripts. Annotations in red text and arrows point to specific blocks:

- ① クリック: Points to the "調べる" (Click) block in the "イベント" (Event) category.
- ② ▼ に触れた: Points to the "▼ に触れた" (Clicked) block in the "調べる" (Click) category.
- ③ ▼ ボタンをクリックして、「Earth」をクリック: Points to the "▼ ボタンをクリックして、「Earth」をクリック" (Click on button 'Earth') block.
- ④ ▼ ボタンをクリックして、「Planet2」をクリック: Points to the "▼ ボタンをクリックして、「Planet2」をクリック" (Click on button 'Planet2') block.

The code blocks include:

- がクリックされたとき (When clicked)
- 大きさを 40 % にする (Set size to 40%)
- x座標を 0、y座標を 0 にする (Set x to 0, y to 0)
- ずっと (Forever loop)
- もし 上向き矢印 キーが押された なら (If up arrow key pressed)
- 90° 度に向ける (Turn 90 degrees)
- y座標を 5 ずつ変える (Change y by 5)
- もし 下向き矢印 キーが押された なら (If down arrow key pressed)
- 90° 度に向ける (Turn -90 degrees)
- y座標を -5 ずつ変える (Change y by -5)
- もし 右向き矢印 キーが押された なら (If right arrow key pressed)
- 180° 度に向ける (Turn 180 degrees)
- x座標を 5 ずつ変える (Change x by 5)
- もし 左向き矢印 キーが押された なら (If left arrow key pressed)
- 0° 度に向ける (Turn 0 degrees)
- x座標を -5 ずつ変える (Change x by -5)

32 「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 rocket and planets. The 'Scripts' block palette on the left has three items highlighted with red boxes and numbered annotations:

- ① クリック (Click) - points to the 'Clicked' block.
- ② Hello! と 2 秒言う (Say Hello! for 2 seconds) - points to the 'Say Hello! for 2 seconds' block.
- ③ 「ミッション失敗...」に変える (Change to 'Mission Failed...') - points to the 'Mission Failed...' block in the script.

The script on the right is as follows:

```
when clicked  
  set size to 40%  
  set x to 0, set y to 0  
  loop  
    if up arrow pressed  
      turn 90 degrees  
      change x by 5  
    if down arrow pressed  
      turn -90 degrees  
      change y by -5  
    if right arrow pressed  
      turn 180 degrees  
      change x by 5  
    if left arrow pressed  
      turn 0 degrees  
      change x by -5  
  end loop  
  when message1 received  
    say Mission Success! for 2 seconds  
  when clicked  
    loop  
      if Earth touched  
        say Mission Failed... for 2 seconds  
      if Planet2 touched  
        say Mission Failed... for 2 seconds  
    end loop
```


33 せいぎょ 「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 rocket, Earth, and Planet2. The script area contains the following code:

- When green flag clicked (when green flag clicked)
- Set size to 40% (set size to 40%)
- Set x and y coordinates to 0 (set x and y coordinates to 0)
- Forever loop (forever loop):
 - When up arrow key pressed (when up arrow key pressed):
 - Turn 90 degrees (turn 90 degrees)
 - Increase y coordinate by 5 (increase y coordinate by 5)
 - When down arrow key pressed (when down arrow key pressed):
 - Turn -90 degrees (turn -90 degrees)
 - Decrease y coordinate by 5 (decrease y coordinate by 5)
 - When right arrow key pressed (when right arrow key pressed):
 - Turn 180 degrees (turn 180 degrees)
 - Increase x coordinate by 5 (increase x coordinate by 5)
 - When left arrow key pressed (when left arrow key pressed):
 - Turn 0 degrees (turn 0 degrees)
 - Decrease x coordinate by 5 (decrease x coordinate by 5)
- When message1 received (when message1 received):
 - Say "Mission Success!!" for 2 seconds (say "Mission Success!!" for 2 seconds)
 - Stop all (stop all)
- When Planet2 touched (when Planet2 touched):
 - Say "Mission Success!!" for 2 seconds (say "Mission Success!!" for 2 seconds)
 - Stop all (stop all)

Annotations in the image include:

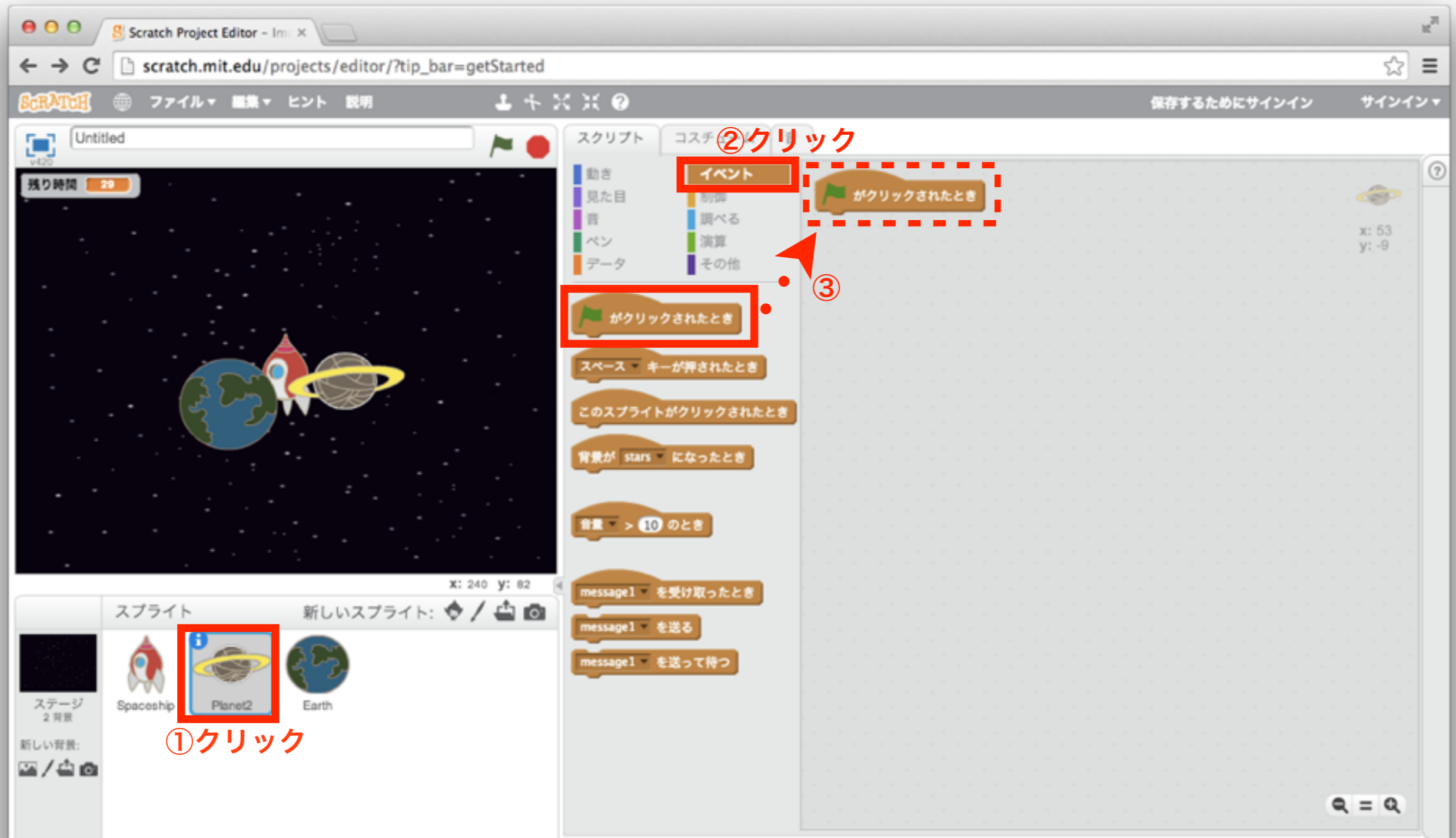
- ① クリック (Click) pointing to the "Control" category in the block palette.
- ② pointing to the "Stop all" block in the script area.
- Red dashed boxes and arrows highlighting the "Stop all" blocks within the "When message1 received" and "When Planet2 touched" event blocks.

スタートボタンを押したら、宇宙船が移動したかな？

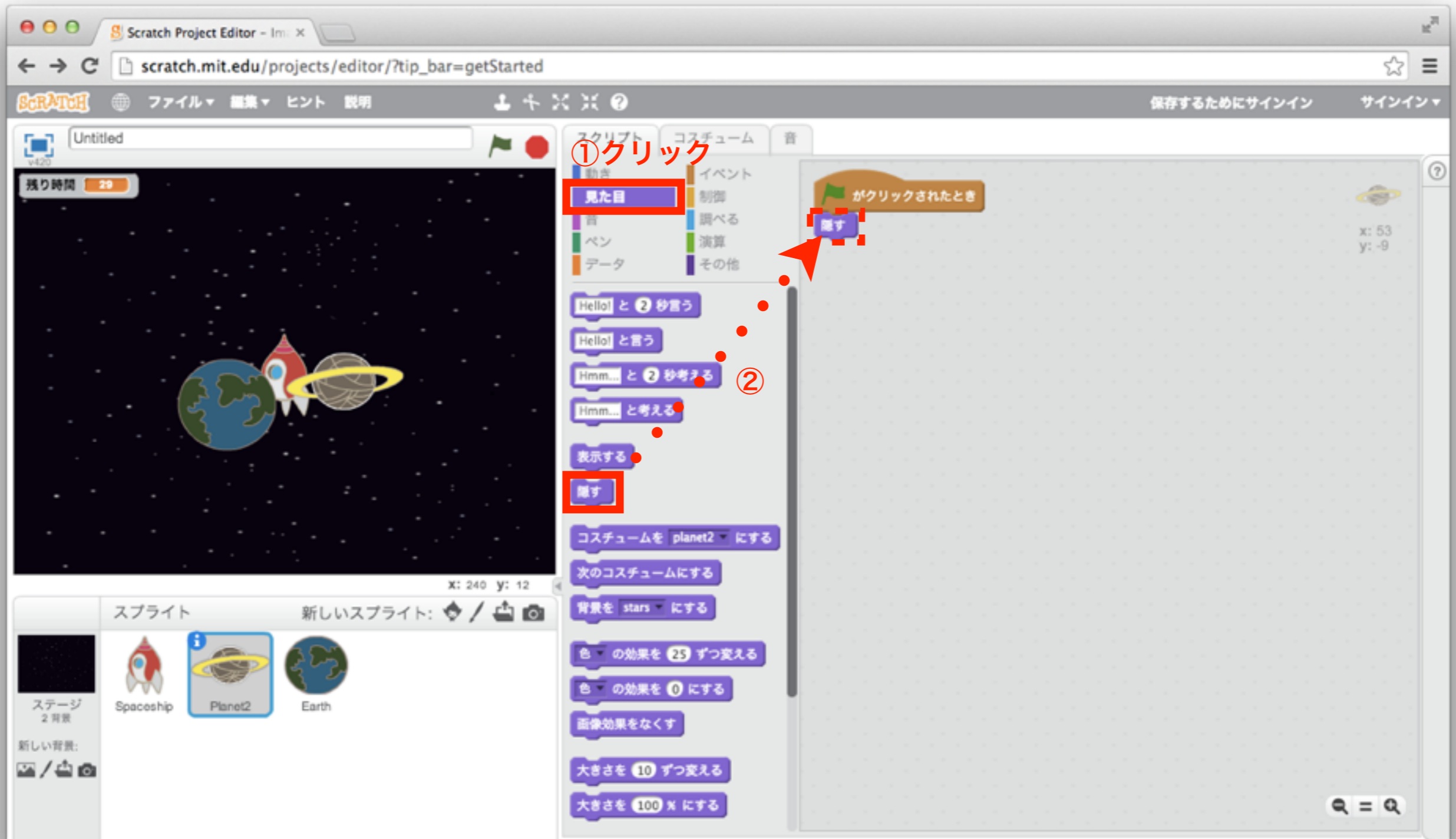


宇宙船が「ミッション失敗...」と言うよ！

35 「イベント」ブロックを置こう



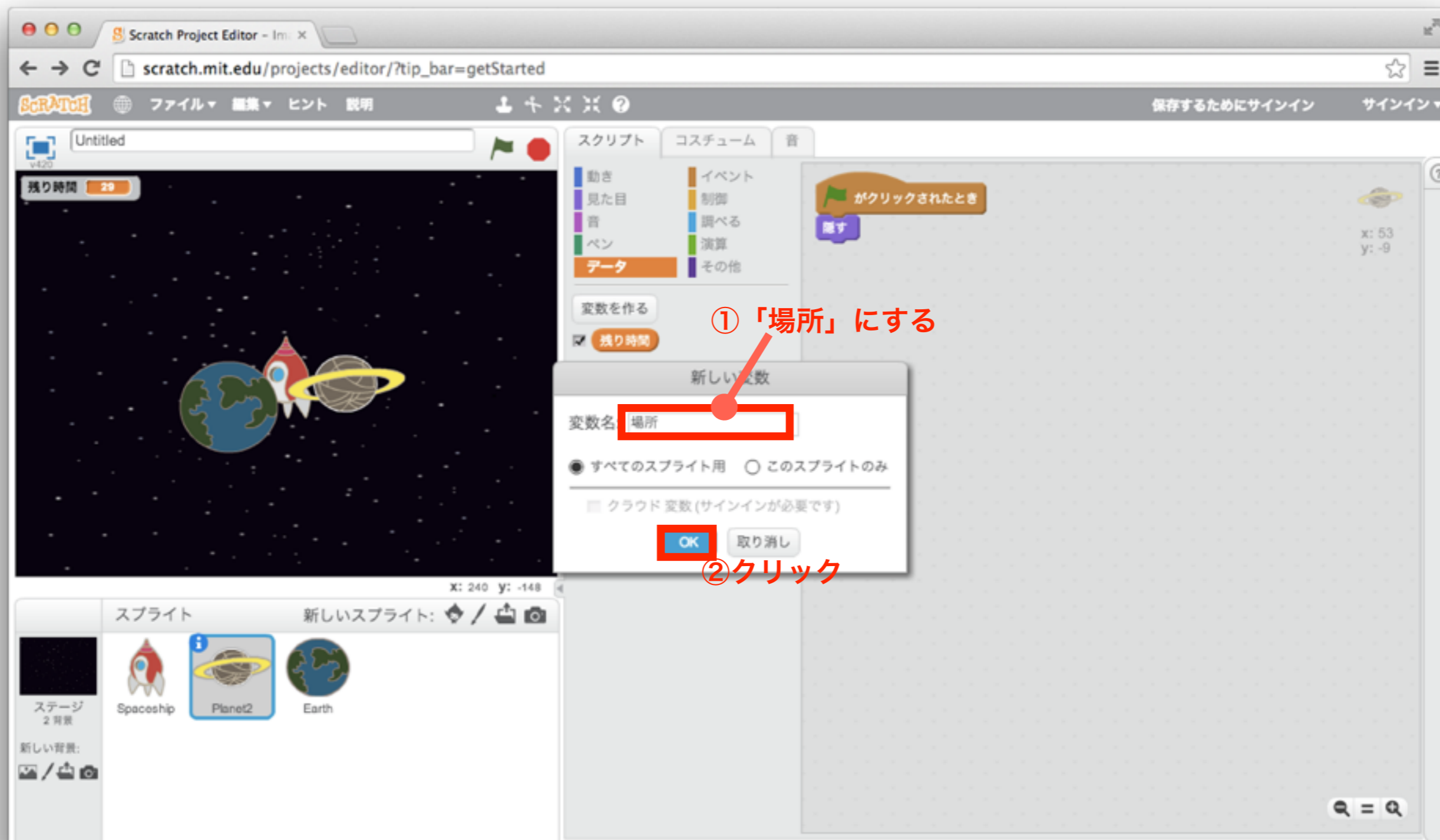
36 「見た目」ブロックを組み合わせよう



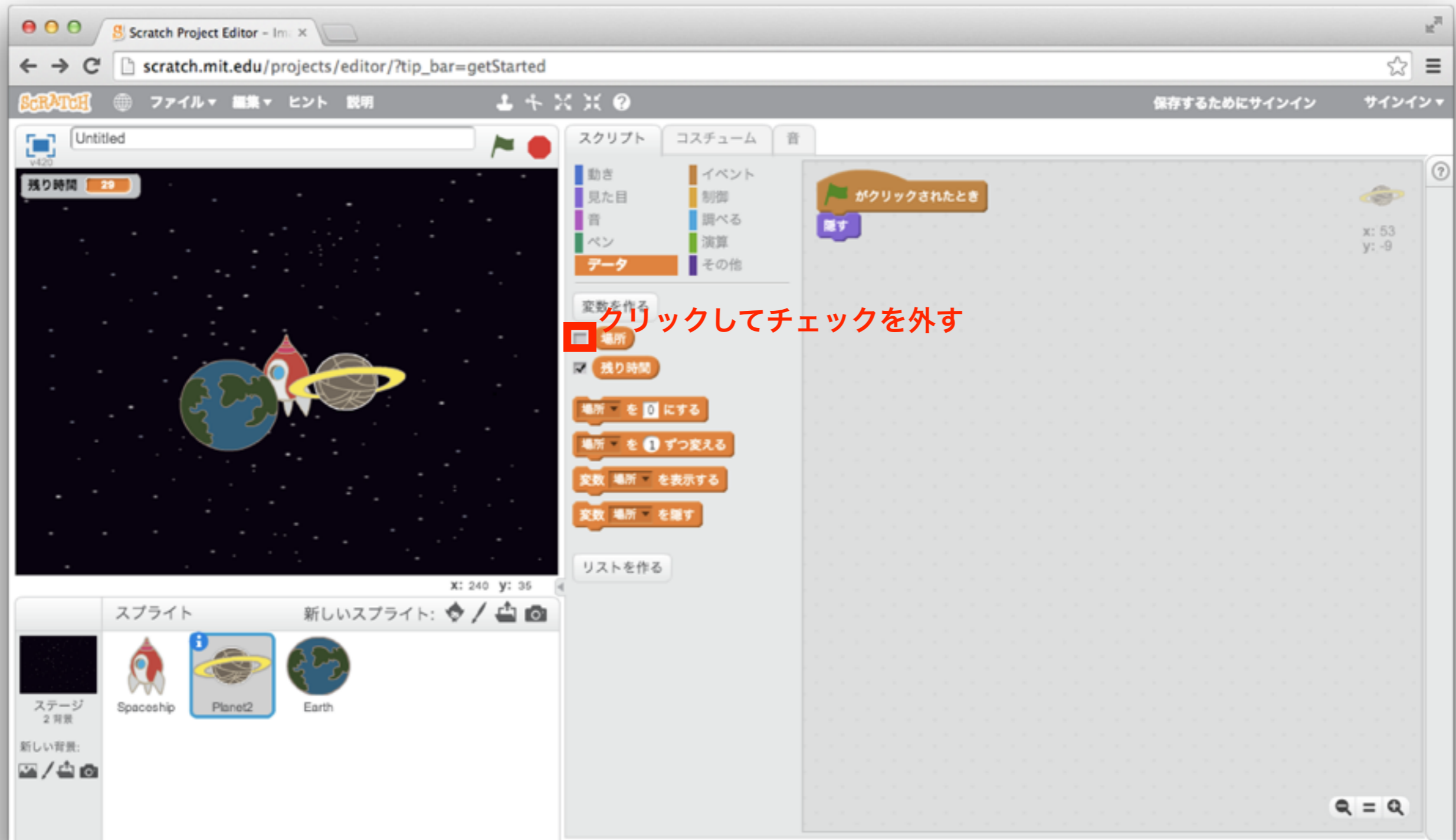
37 「データ」ブロックを設定しよう



38 「データ」ブロックを設定しよう



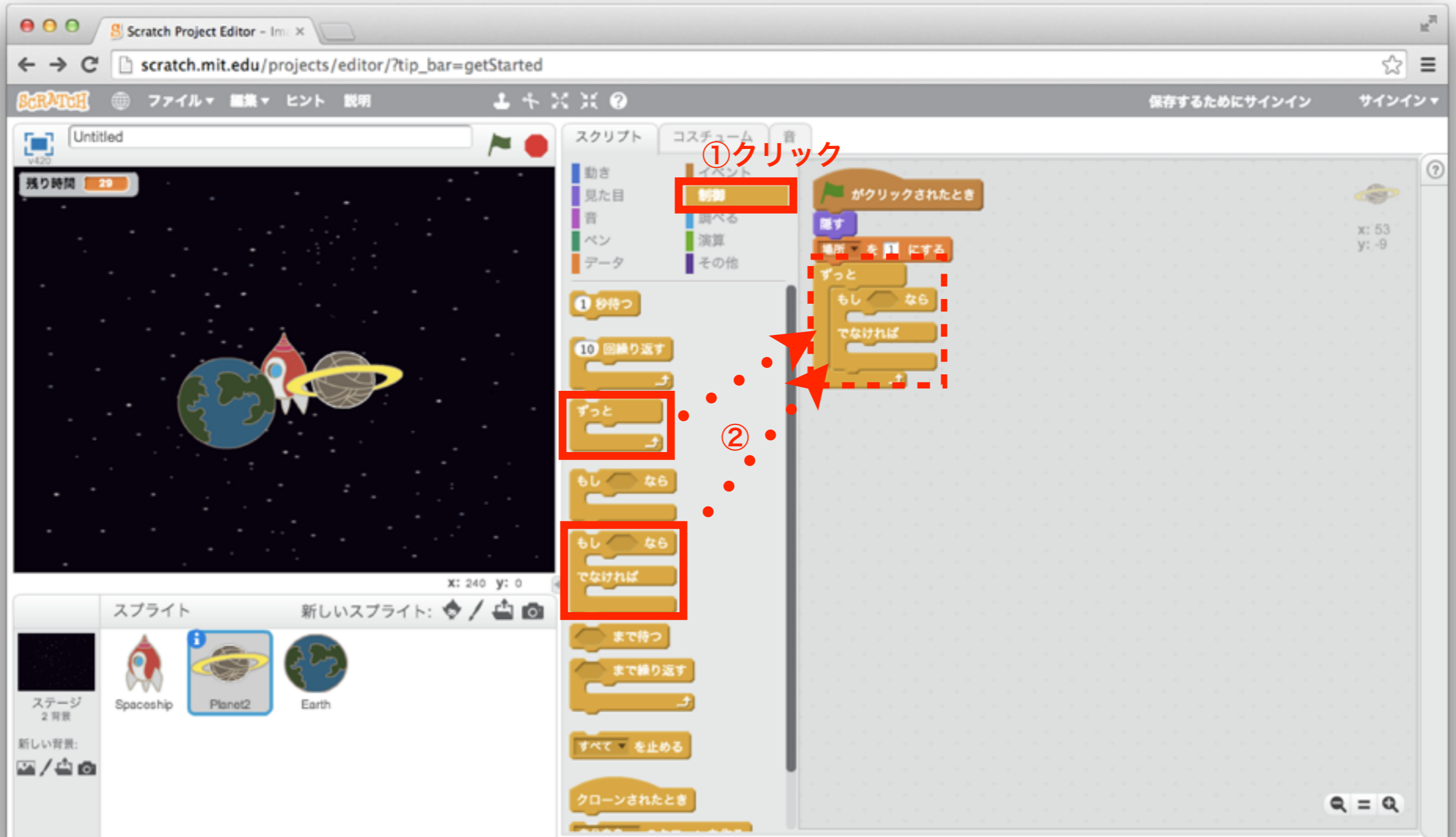
39 「データ」ブロックを設定しよう



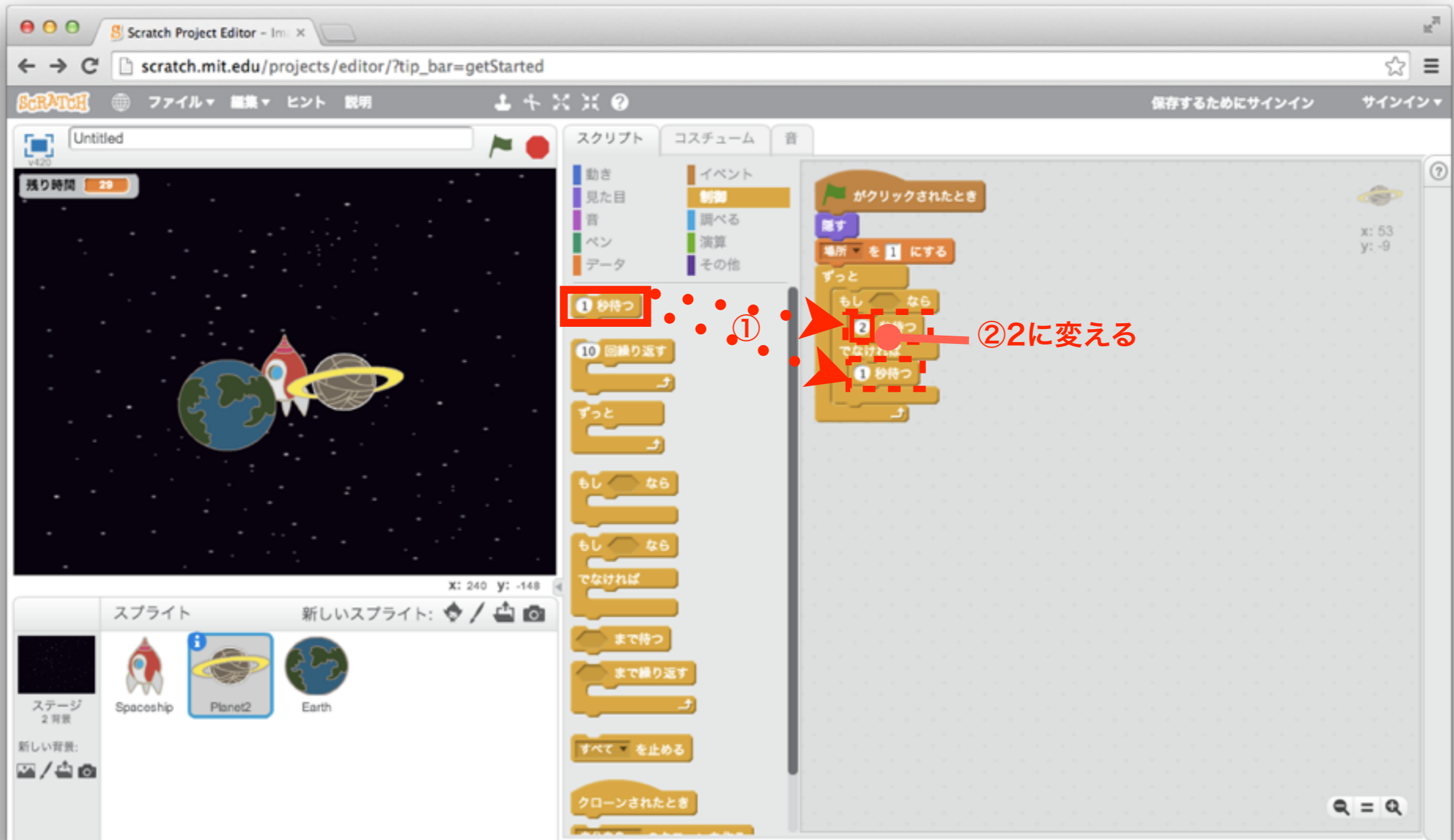
40 「データ」ブロックを組み合わせよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a spaceship and two planets. The 'Data' block palette is open, showing various data-related blocks. A red box highlights the '場所を1にする' block, and a red arrow points to the '1' with the text '②1に変える'. Another red arrow points to the '場所' dropdown menu with the text '①'. The interface includes a top navigation bar with 'Scratch' logo, 'ファイル', '編集', 'ヒント', '説明', and 'サインイン' buttons. The stage area shows a '残り時間 29' indicator and a 'Sprite' area with 'Spaceship', 'Planet2', and 'Earth' options.

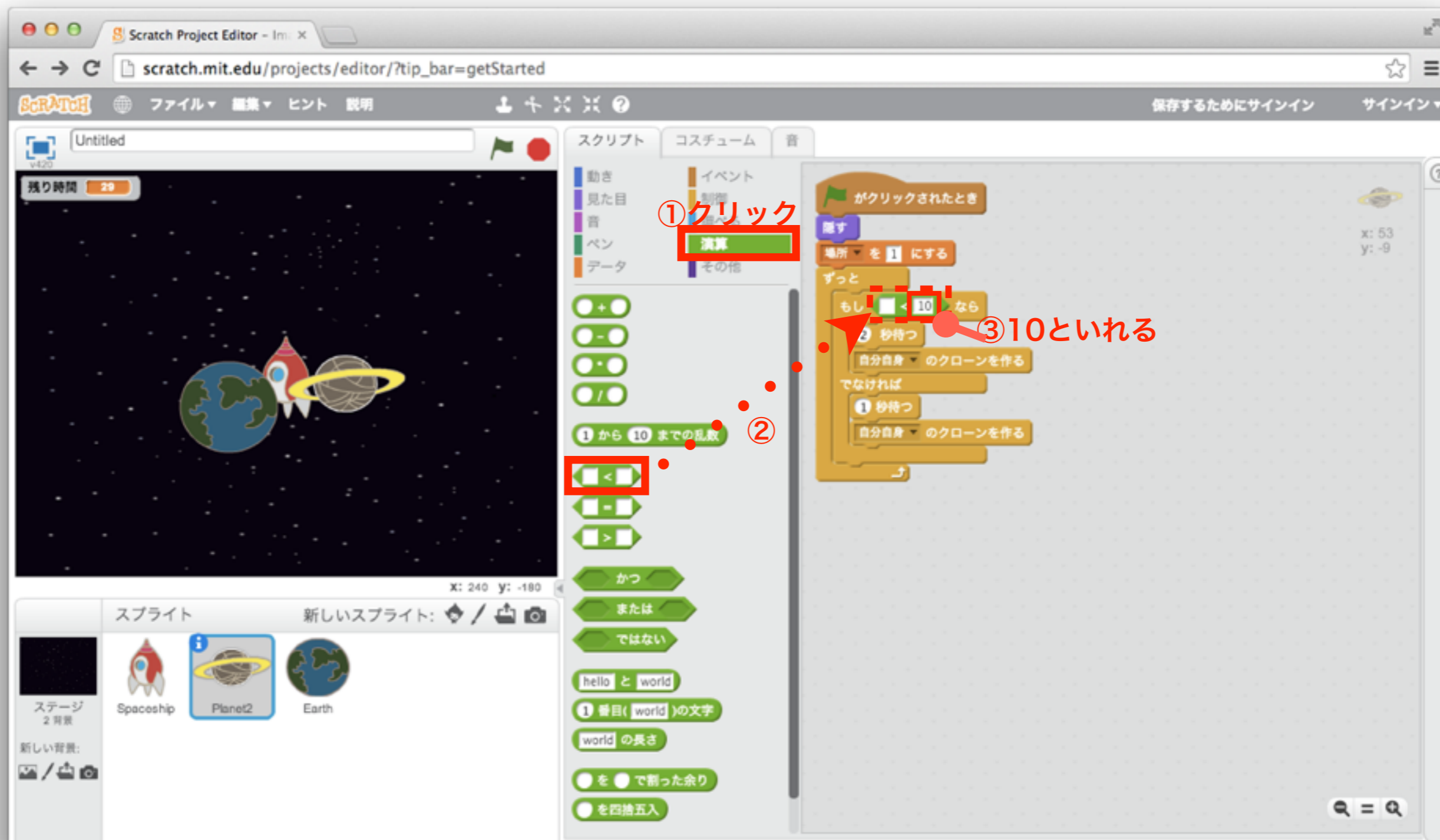
41 せいぎょ 「制御」ブロックを組み合わせよう



42 せいぎょ 「制御」ブロックを組み合わせよう



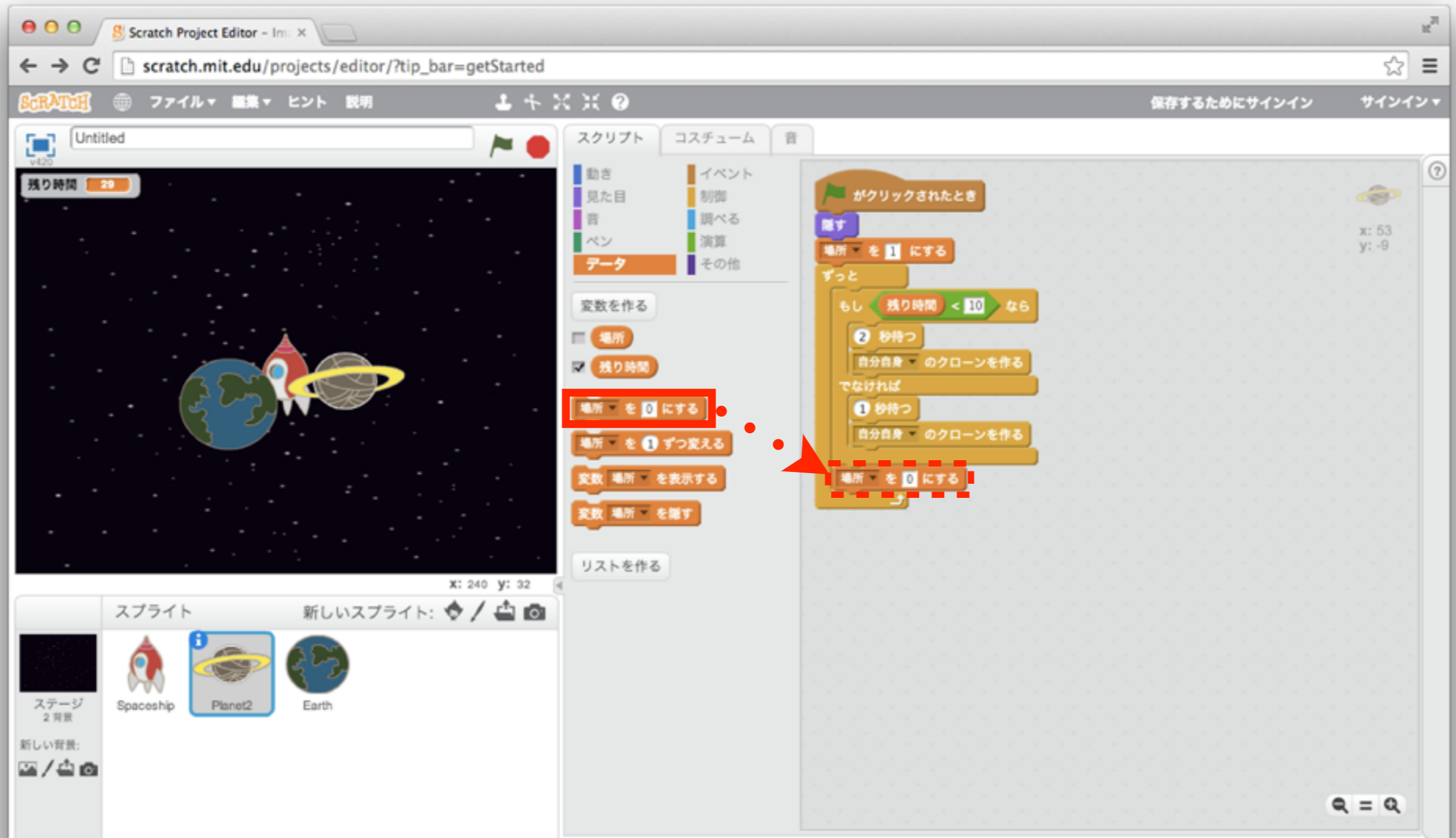
43 えんざん 「演算」ブロックを組み合わせよう



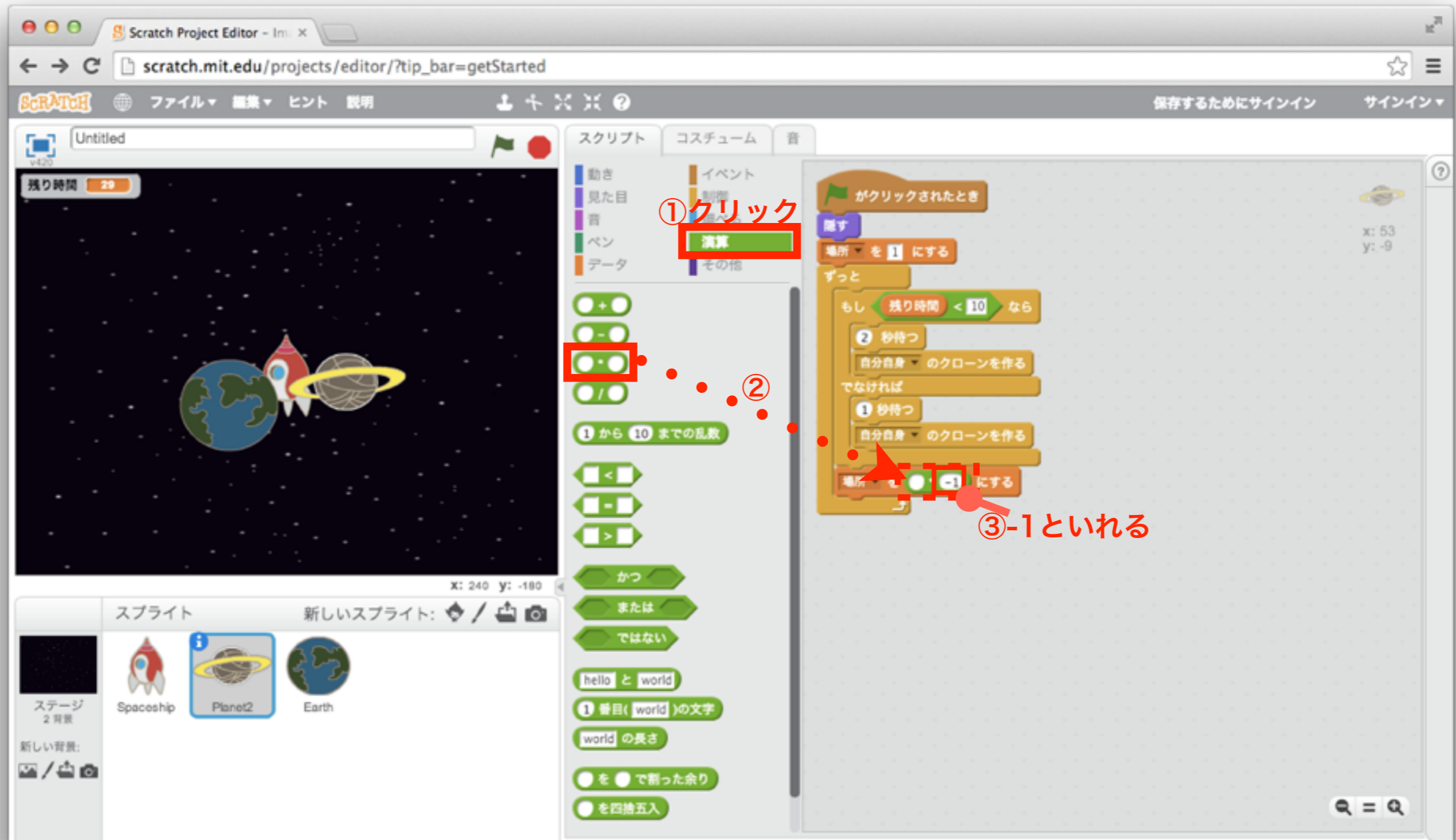
44 「データ」ブロックを組み合わせよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a space-themed scene with a rocket, Earth, and a planet. The 'Scripts' palette on the left has the 'Data' block highlighted in red, with a red circle and arrow labeled '① クリック' pointing to it. Below it, the '残り時間' (Remaining Time) variable is also highlighted in red, with a red circle and arrow labeled '②' pointing to it. The script area on the right contains the following blocks: 'When clicked' (green flag), 'Set location to 1', 'Forever loop' containing: 'If remaining time < 10 then' (with a red dashed box around the condition), 'Wait 2 seconds', 'Create clone of self', 'Wait 1 second', 'Create clone of self'. The 'Sprite' palette at the bottom shows 'Planet2' selected.

45 「データ」ブロックを組み合わせよう



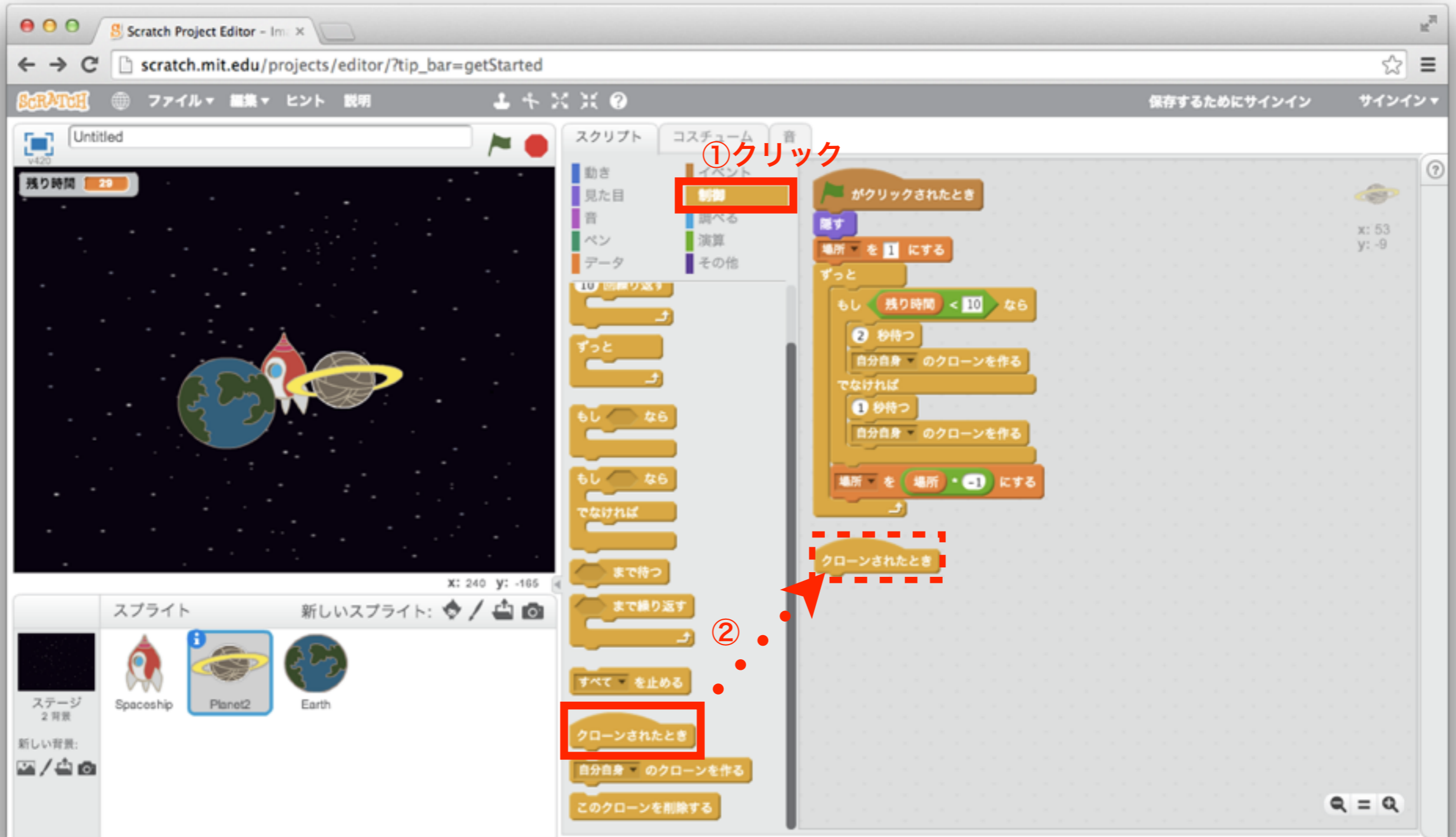
46 えんざん 「演算」ブロックを組み合わせよう



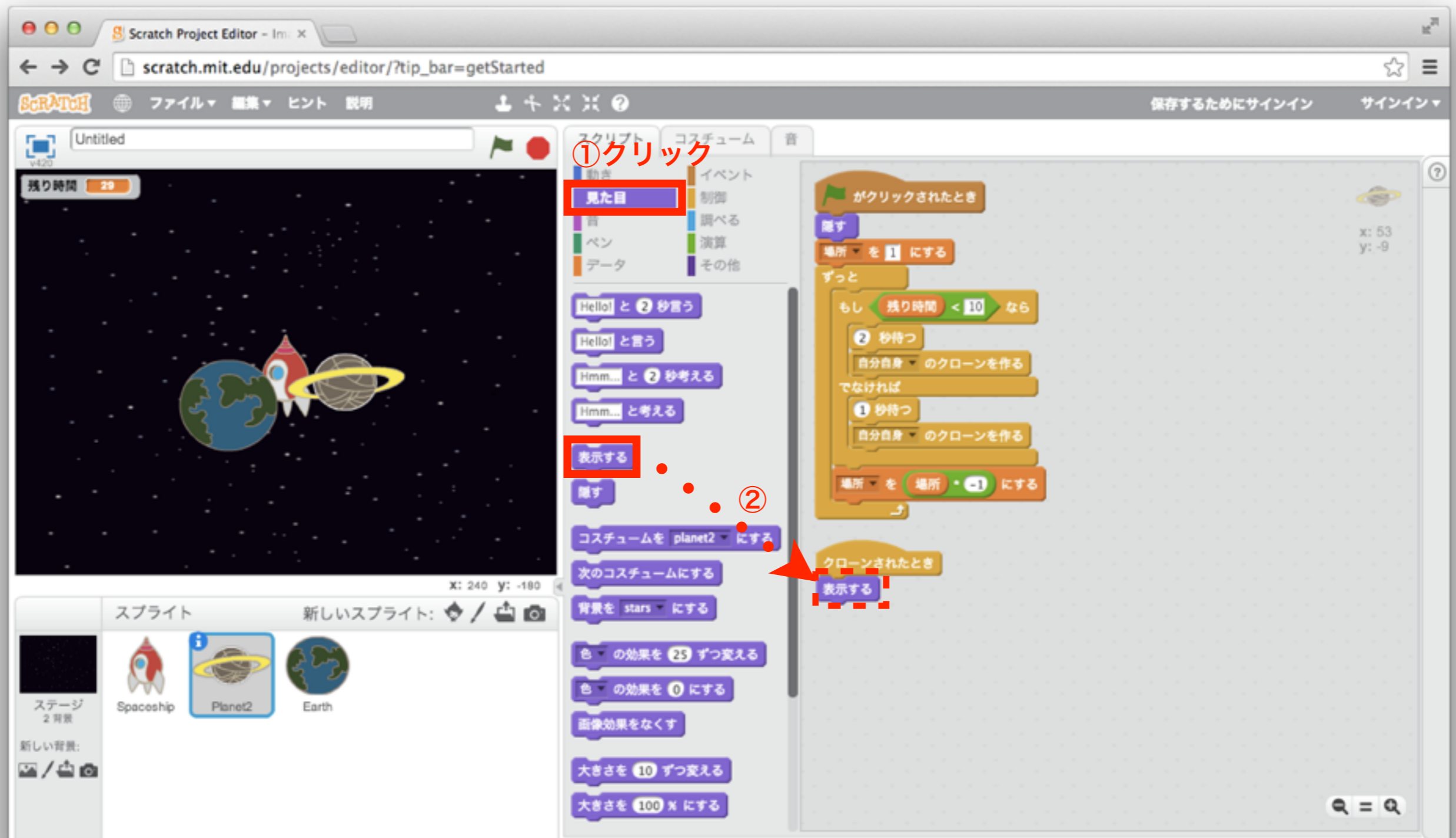
47 「データ」ブロックを組み合わせよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a rocket and planets. The 'Scripts' palette on the left has the 'Click' block highlighted with a red box and the label '① クリック'. The script area on the right contains a sequence of blocks: 'Click when green flag clicked', 'Hide', 'Set location to 1', 'Forever loop', 'If remaining time < 10 then', 'Wait 2 seconds', 'Create clone of self', 'Else', 'Wait 1 second', 'Create clone of self', and 'Set location to 1'. The 'Data' block in the script is highlighted with a red box and the label '②'. The 'Sprites' palette at the bottom shows 'Spaceship', 'Planet2', and 'Earth'.

48 せいぎょ お 「制御」ブロックを置こう



49 「見た目」ブロックを組み合わせよう



50 「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 rocket ship and planets. The script area contains the following blocks:

- がクリックされたとき (When clicked)
- 場所 を 1 にする (Set location to 1)
- ずっと (Forever loop)
- もし 残り時間 < 10 なら (If remaining time < 10)
- 2 秒待つ (Wait 2 seconds)
- 自分自身 のクローンを作る (Create clone of self)
- でなければ (Otherwise)
- 1 秒待つ (Wait 1 second)
- 自分自身 のクローンを作る (Create clone of self)
- 場所 を 場所 + 1 にする (Increase location by 1)
- クローンされたとき (When cloned)
- 表示する (Show)
- x座標を 53、y座標を -9 にする (Set x to 53, y to -9)
- 4 秒でx座標を 53 に、y座標を -9 に変える (Change x to 53, y to -9 in 4 seconds)

Annotations in the image:

- ① クリック (Click) - points to the 'When clicked' block.
- 動き (Movement) - points to the 'Movement' category in the block palette.
- x座標を 53、y座標を -9 にする (Set x to 53, y to -9) - points to the 'Set x to 53, y to -9' block.
- 1 秒でx座標を 53 に、y座標を -9 に変える (Change x to 53, y to -9 in 1 second) - points to the 'Change x to 53, y to -9 in 1 second' block.
- ② - points to the '4 秒でx座標を 53 に、y座標を -9 に変える' block.
- ③ 4に変える (Change to 4) - points to the '4' value in the 'Change x to 53, y to -9 in 4 seconds' block.

51 えんざん 「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 rocket and planets. The script area contains the following code:

- がクリックされたとき
- 隠す
- 場所 を 1 にする
- ずっと
- もし 残り時間 < 10 なら
- 2 秒待つ
- 自分自身 のクローンを作る
- でなければ
- 1 秒待つ
- 自分自身 のクローンを作る
- 場所 を 場所 + 1 にする

Annotations in red:

- ① クリック: Points to the '演算' (Math) block in the 'Script' palette.
- ②: Points to the '1 から 10 までの乱数' (Random number from 1 to 10) block.
- ③ 180といれる: Points to the '180' value in the 'x座標を 10、y座標を 180 にする' (Set x coordinate to 10, y coordinate to 180) block.
- ④ -180といれる: Points to the '-180' value in the '4 秒でx座標を 10 に、y座標を -180 に変える' (Change x coordinate to 10, y coordinate to -180 in 4 seconds) block.

52 「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 rocket launch scene with a rocket, Earth, and a planet. The script area contains the following code:

- When clicked (green flag clicked):
 - Hide
 - Set location to 1
 - Forever loop:
 - If remaining time < 10:
 - Wait 2 seconds
 - Create clone of self
 - Otherwise:
 - Wait 1 second
 - Create clone of self
 - Set location to location + 1
- When cloned:
 - Show
 - Set x coordinate to 10, y coordinate to location * 180
 - 4 seconds with x coordinate to 10, y coordinate to location * -180

Red annotations include:

- ① クリック (Click) pointing to the 'Data' category in the block palette.
- ② pointing to the 'location' variable in the 'Set location to 1' block.
- Red dashed boxes around the 'location' variable in the 'When cloned' blocks.
- A red arrow pointing to the 'show' block in the 'When cloned' event.

53 えんざん 「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 rocket and planets. The 'スクリプト' (Scripts) tab is active, showing a script for a 'がクリックされたとき' (When clicked) event. The script includes a '場所を1にする' (Set location to 1) block, a 'ずっと' (Forever) loop with a 'もし残り時間 < 10 なら' (If remaining time < 10) condition, and a 'ランダムに数値を生成する' (Generate random number) block. The 'ランダムに数値を生成する' block is annotated with red boxes and numbers: ① points to the '演算' (Math) block in the 'イベント' (Event) category; ② points to the '乗' (Multiply) block; ③ points to the '240' value in the 'ランダムに数値を生成する' block; and ④ points to the '-240' value in the 'ランダムに数値を生成する' block.

54 せいぎょ 「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

第23回

残り時間 30

動き
見た目
音
ペン
データ

① クリック
イベント
調べる
演算
その他

10 秒繰り返す
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
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
隠す
場所 を 1 にする
ずっと
もし 残り時間 > 10 なら
2 秒待つ
自分自身 のクローンを作る
でなければ
1 秒待つ
自分自身 のクローンを作る
場所 を 場所 + 1 にする
クローンされたとき
表示する
x座標を -240 から 240 までの乱数、y座標を 場所 * 180 にする
4 秒でx座標を -240 から 240 までの乱数 に、y座標を 場所 * -180 に変える
このクローンを削除する

新しいスプライト: Planet2 Earth

新しい背景:

x: 53 y: -9

55 ブロックを移動しよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a space scene with a rocket, a planet, and Earth. The 'Scripts' palette on the left shows various event blocks. A red dashed box highlights the 'Earth' sprite in the 'Sprites' palette. A red arrow points from the 'Earth' sprite to the 'When cloned' block in the script area. Another red arrow points from the 'When clicked' block in the script area to the 'When cloned' block. A red text box on the right says: 'ブロックをクリックして、Earthの上にもっていく' (Click the block and move it to Earth).

56 ブロックが移動されたかな？

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a rocket launch scene with a rocket, Earth, and Planet 2. The 'Sprites' area at the bottom left shows three sprites: Spaceship, Planet2, and Earth. The Earth sprite is highlighted with a red box, and the word 'クリック' (click) is written in red below it. The 'Scripts' area on the right contains the following code:

- がクリックされたとき
- 隠す
- 場所 を 1 にする
- ずっと
- もし 残り時間 > 10 なら
- 2 秒待つ
- 自分自身 のクローンを作る
- でなければ
- 1 秒待つ
- 自分自身 のクローンを作る
- 場所 を 場所 + 1 にする
- クローンされたとき
- 表示する
- x座標を -240 から 240 までの乱数、y座標を 場所 * 180 にする
- 4 秒でx座標を -240 から 240 までの乱数 に、y座標を 場所 * -180 に変える
- このクローンを削除する

57 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

第23回

残り時間 29

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

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 -21 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 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

がクリックされたとき
隠す
場所 を 1 にする
ずっと
もし 残り時間 > 10 なら
2 秒待つ
自分自身 のクローンを作る
でなければ
1 秒待つ
自分自身 のクローンを作る
場所 を 場所 ・ 1 にする
クローンされたとき
表示する
x座標を -240 から 240 までの乱数、y座標を 場所 ・ 180 にする
4 秒でx座標を -240 から 240 までの乱数 に、y座標を 場所 ・ -180 に変える
このクローンを削除する

x: -59
y: -21

スプライト 新しいスプライト:
Stage 2 背景
Spaceship Planet2 Earth

①右クリックして削除する
②入れ変える
③入れ変える

58 ブロックを設定しよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a rocket ship, a planet, and a globe. The script editor on the right contains the following code:

- がクリックされたとき
- 隠す
- 場所 を 1 にする
- ずっと
- もし 残り時間 > 10 なら
- 2 秒待つ
- 自分自身 のクローンを作る
- でなければ
- 1 秒待つ
- 自分自身 のクローンを作る
- +

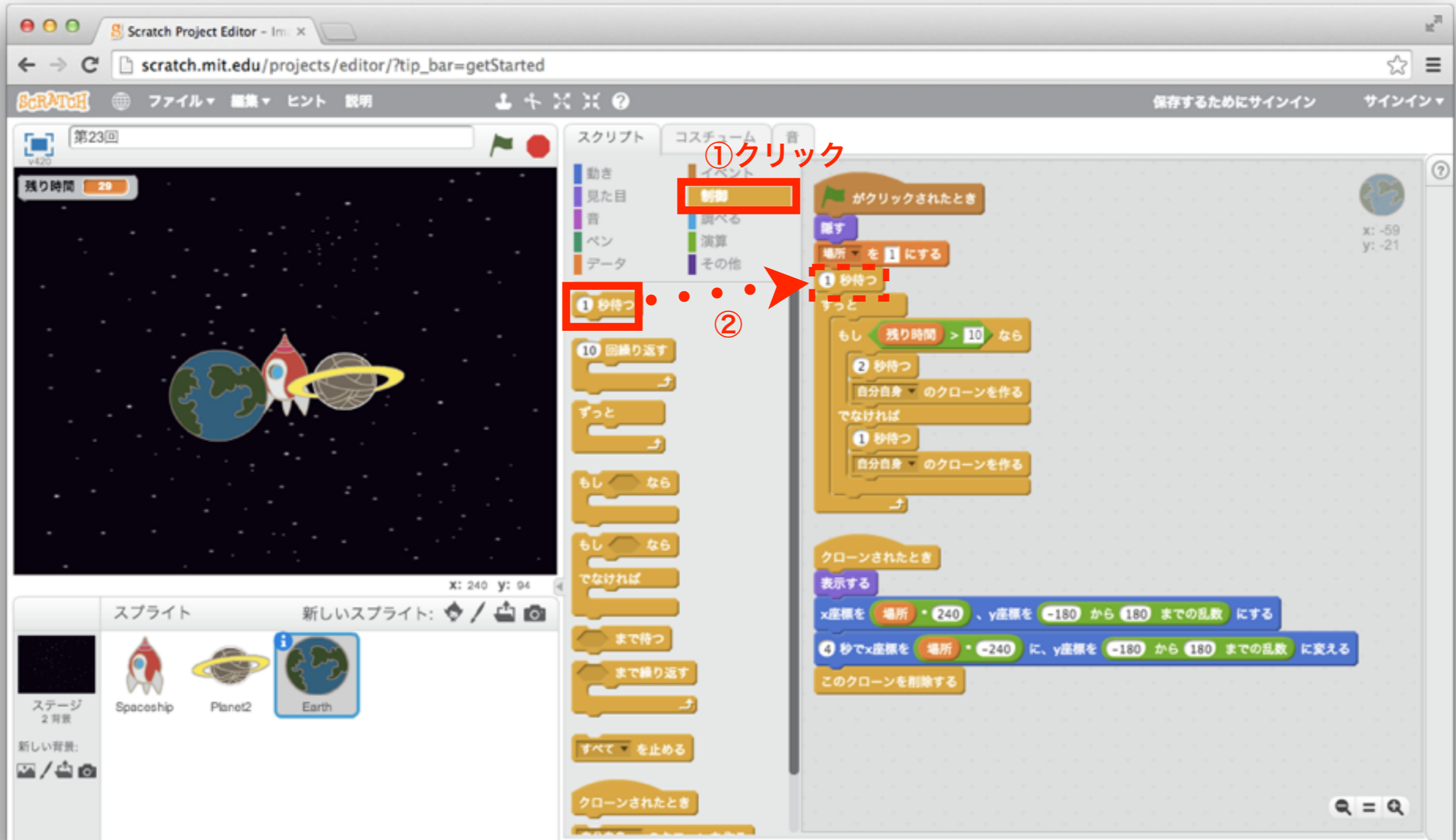
Red annotations with arrows point to specific values in the code:

- ① 240 に変える (points to the x-coordinate 240)
- ② -240 に変える (points to the x-coordinate -240)
- ③ 180 に変える (points to the y-coordinate 180)
- ④ -180 に変える (points to the y-coordinate -180)

The script editor also shows a 'クローンされたとき' block with the following code:

- 表示する
- x座標を 場所 240、y座標を -180 から 180 までの乱数 にする
- 4 秒でx座標を 場所 -240 に、y座標を -180 から 180 までの乱数 に変える
- このクローンを削除する

59 せいぎょ 「制御」ブロックを組み合わせよう



60 スプライトの大きさを変えよう

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

第23回

残り時間 29

①クリック

②スプライトを数回クリックして好きな大きさにしよう!

スクリプト コスチューム 音

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
クローンされたとき

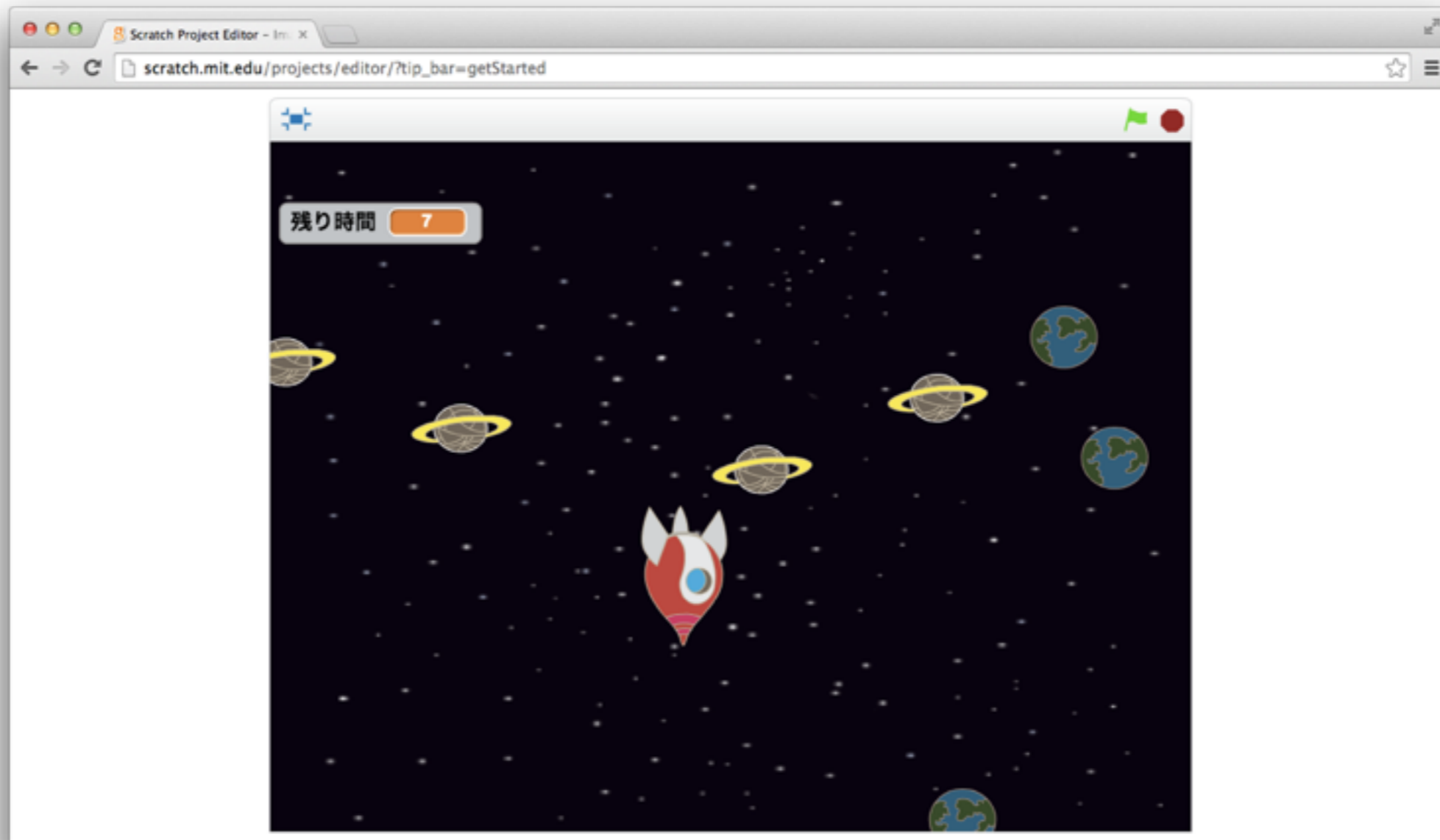
がクリックされたとき
隠す
場所 を 1 にする
1秒待つ
ずっと
もし 残り時間 > 10 なら
2秒待つ
自分自身 のクローンを作る
でなければ
1秒待つ
自分自身 のクローンを作る
クローンされたとき
表示する
x座標を 場所 ・ 240 、y座標を -180 から 180 までの乱数 にする
4秒でx座標を 場所 ・ -240 に、y座標を -180 から 180 までの乱数 に変える
このクローンを削除する

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: / / /
Spaceship Planet2 Earth

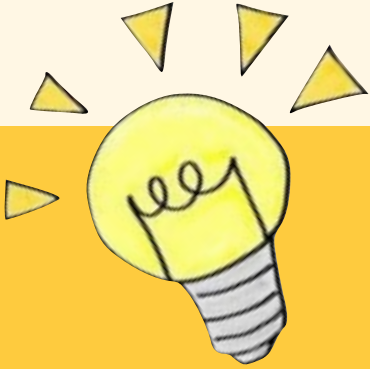
x: 240 y: 166

x: -59 y: -21

スペーストラベラー完成！

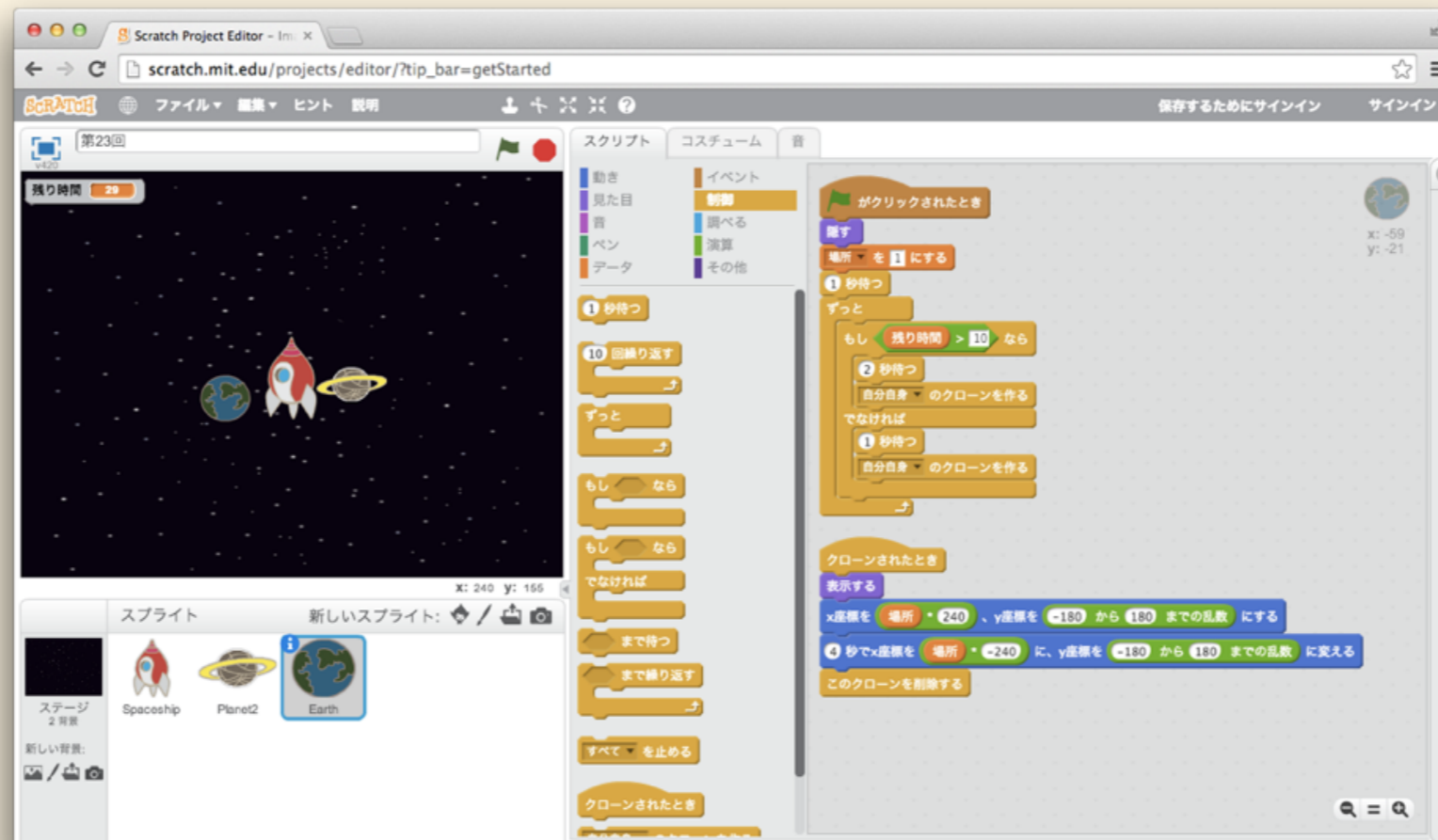


スタートボタンをクリックして、せまり来る星を
十字キーで宇宙船がぶつからないようにしてミッション成功を目指そう！



今日のポイント！

自分でゲームをアレンジしよう！



スペーストレジャーを作れたかな？スペーストレジャーが難しいと思ったら宇宙船や星の大きさを小さくしてみよう！簡単だと思ったら「○秒待つ」というブロックの待つ時間を短くしてみよう！
このように、自分でゲームをアレンジすることも出来るんだ！