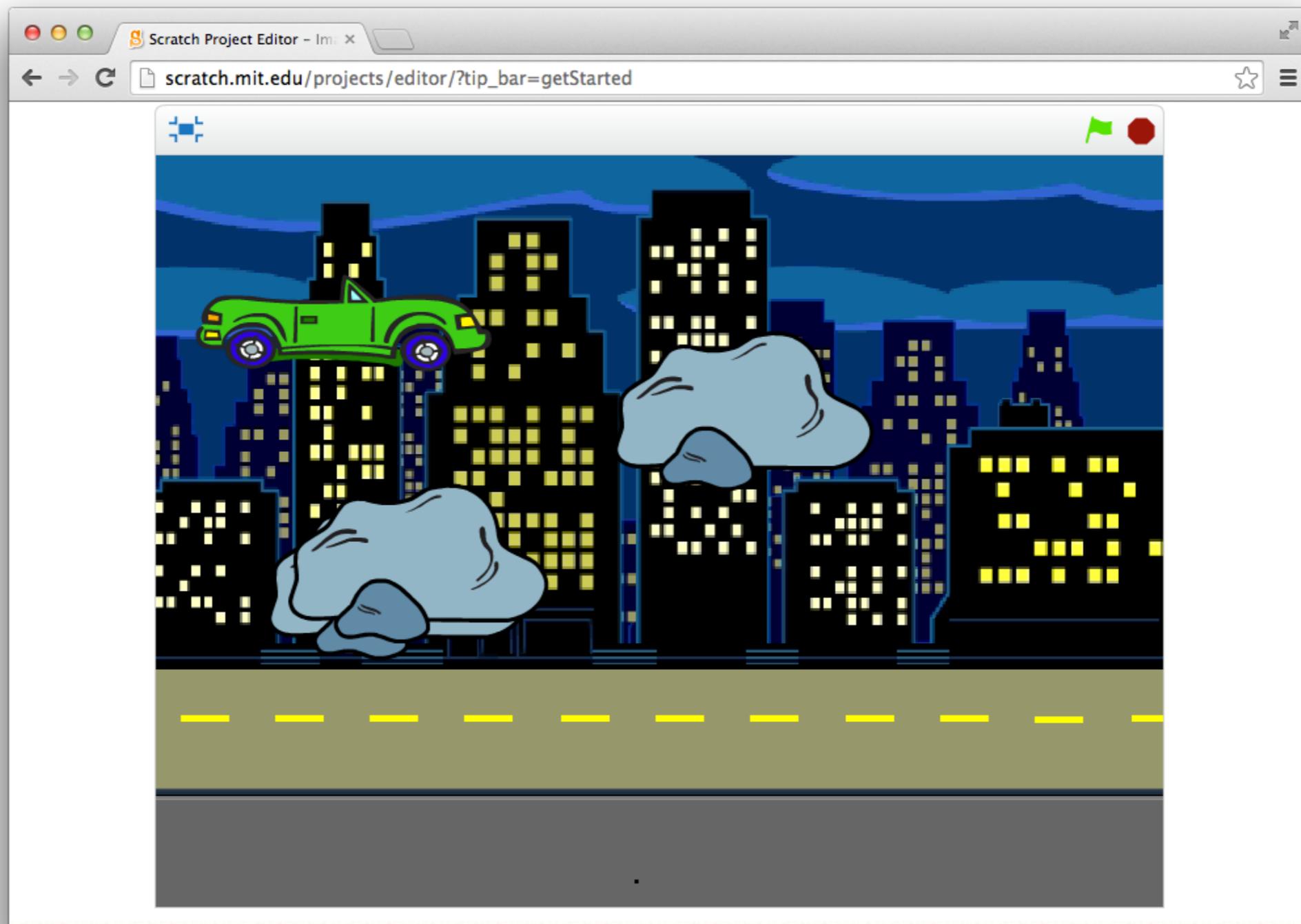


06.カーゲームを作ろう！



今日のポイント！



「イベント」ブロックを学ぼう！

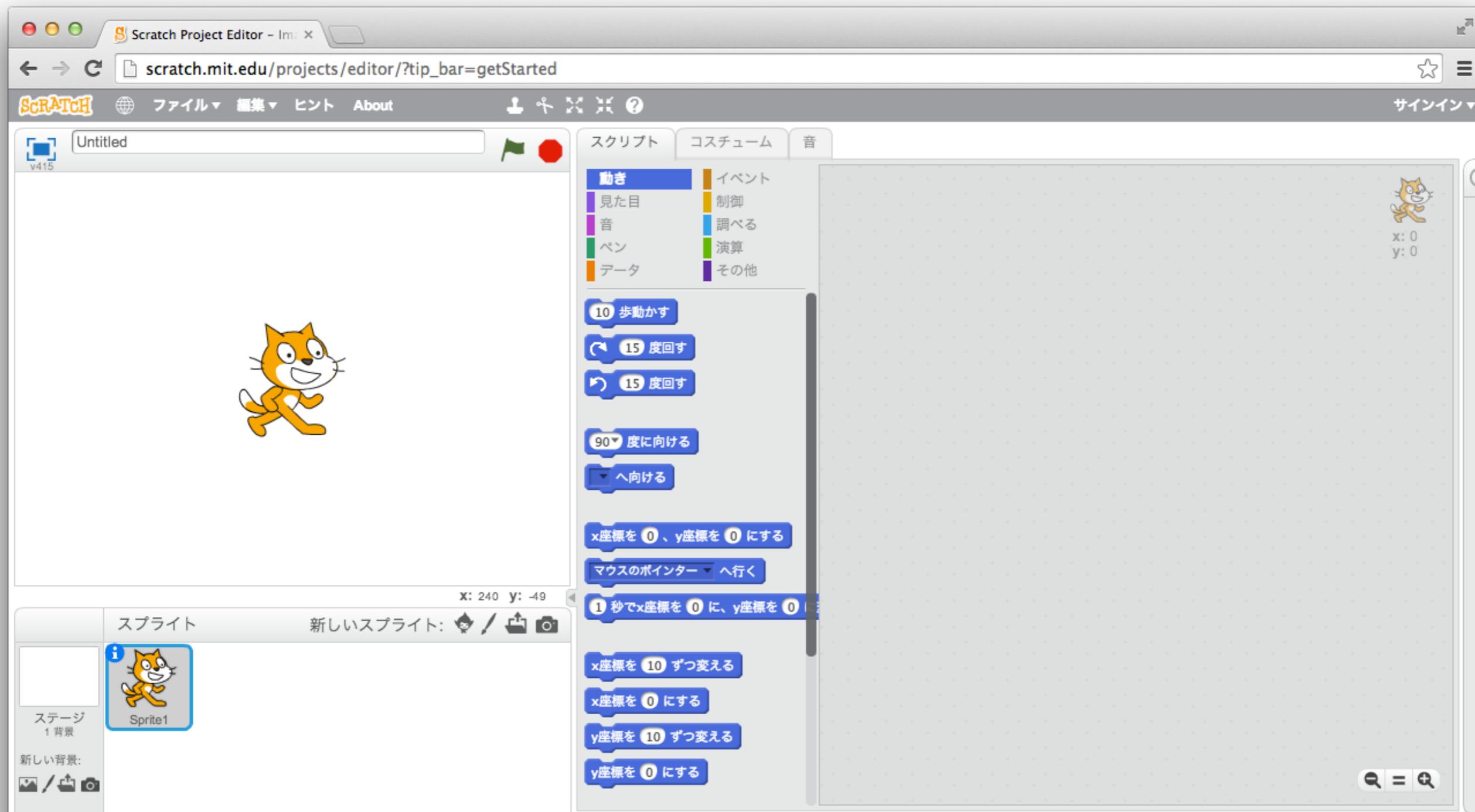
 がクリックされたとき

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

「イベント」ブロックとは、上のようなオレンジ色のブロックだよ！
「○○の時に」という動作を始める条件を決めることができるんだ！

3 ネコがいる画面を出そう



4 ネコを消そう

Scratch Project Editor - Im: x

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

ScrATCH ファイル 編集 ヒント About

Untitled v407

①クリック

②ネコをクリック

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 0、y座標を 0 にする

マウスのポインター へ行く

1 秒でx座標を 0 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

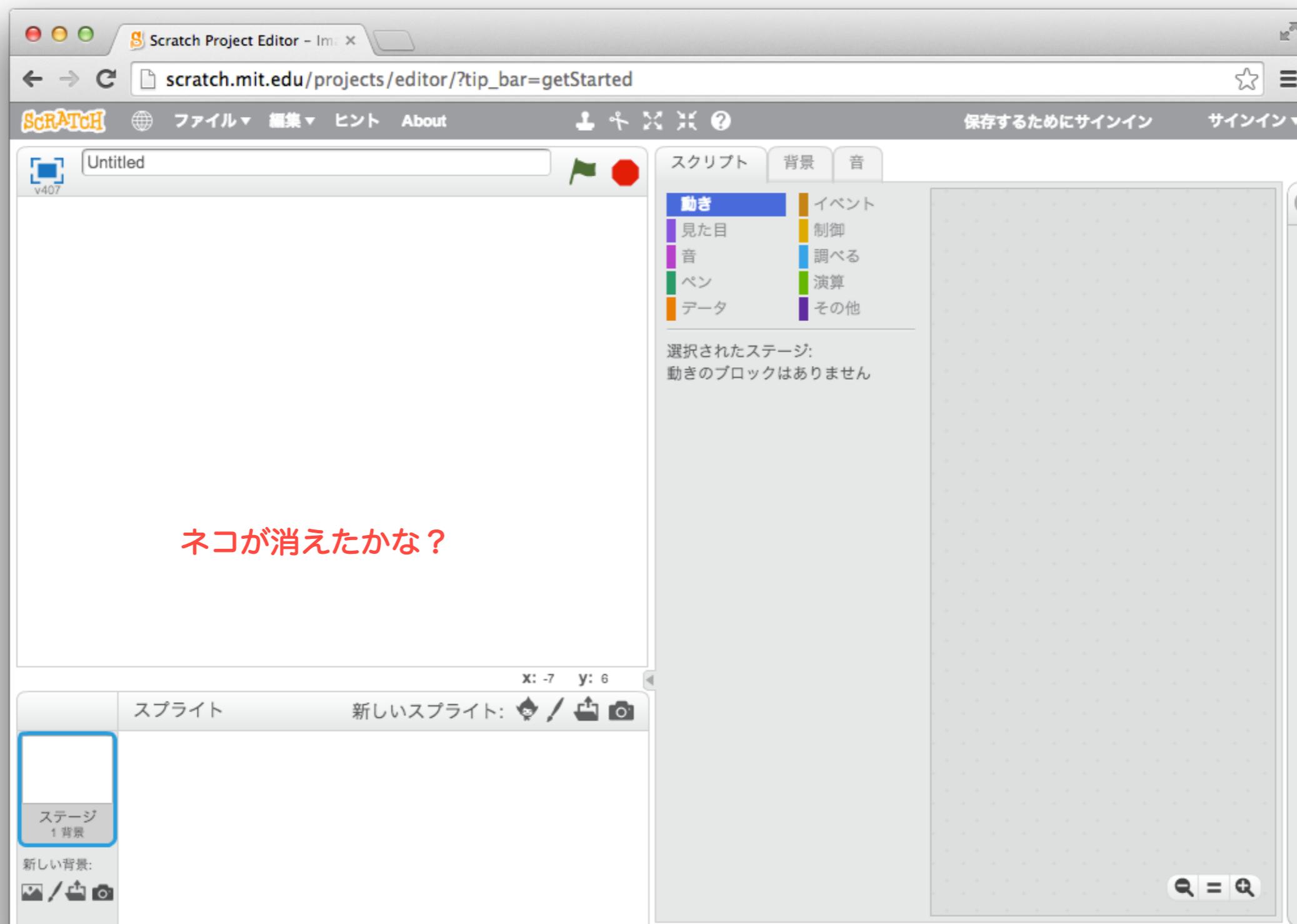
Sprite1

新しいスプライト:

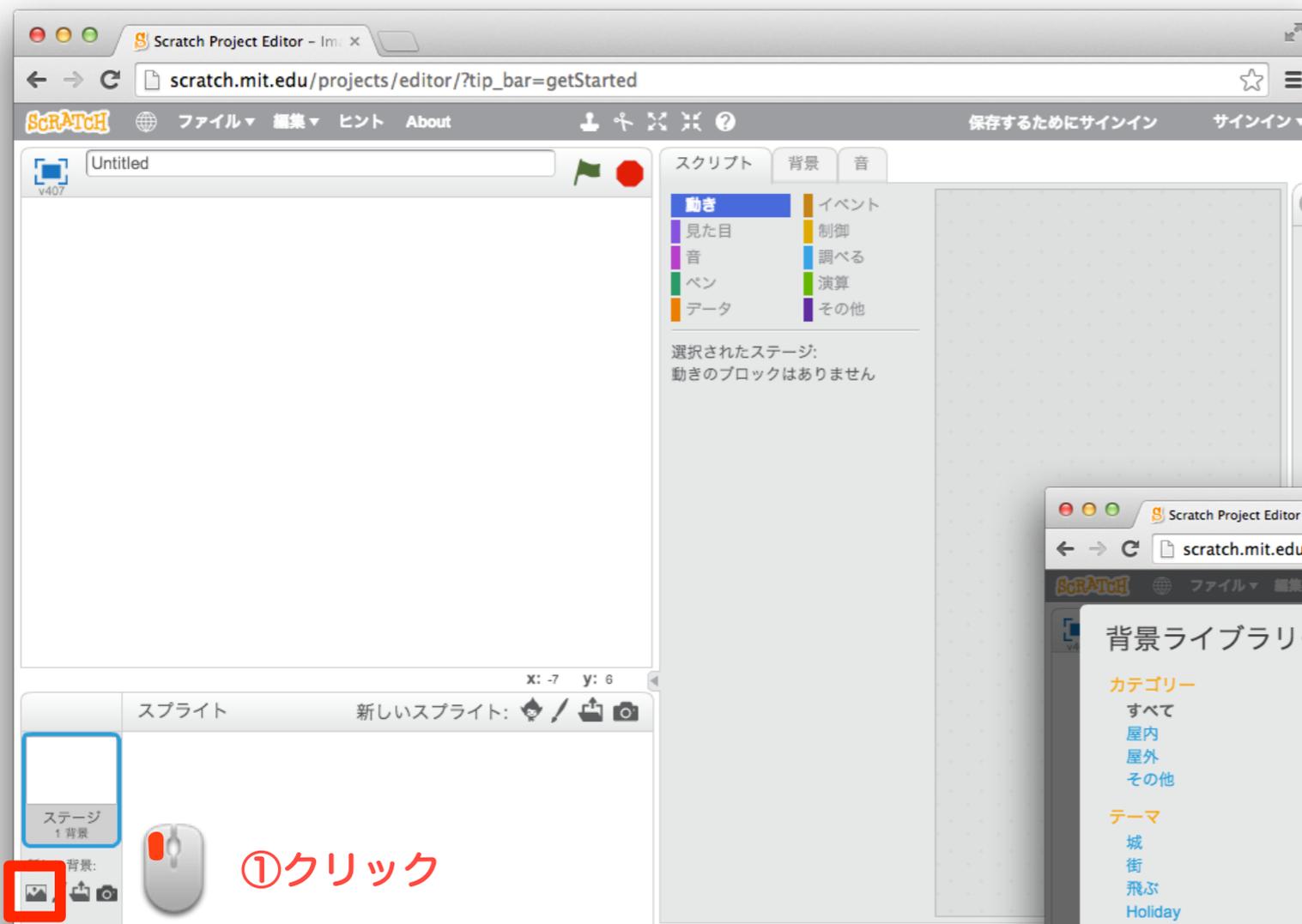
新しい背景:

x: -7 y: 6

5 ネコを消そう

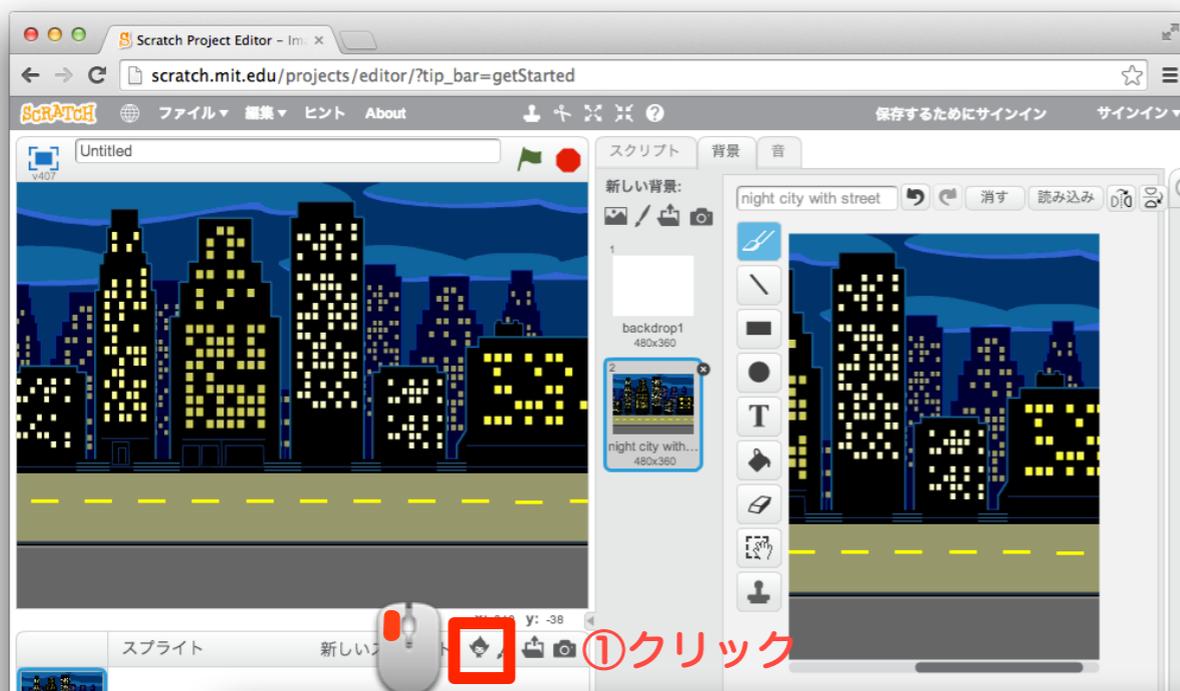


6 ステージを追加しよう

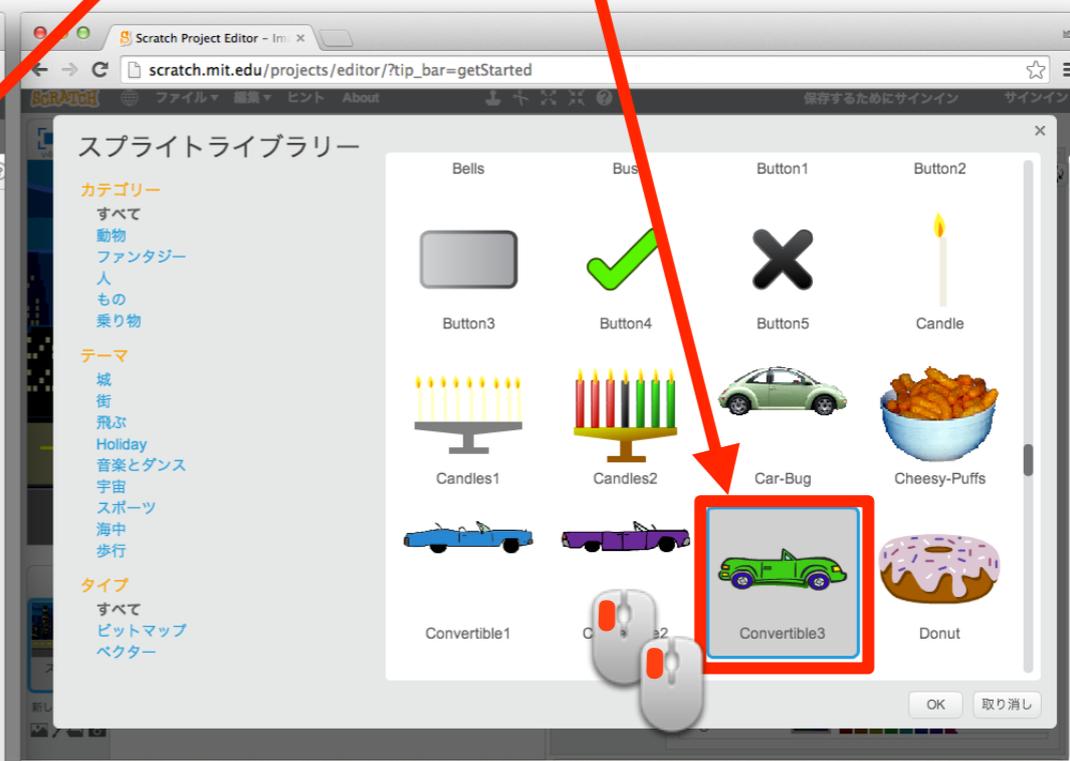


②night city with street
をダブルクリック

7 スプライトを追加しよう



②RocksとConvertible3
をダブルクリックで追加し
よう



8 「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 night city background with a green convertible car and a rock. The 'Events' block menu is open, showing various options like 'When clicked', 'When space key is pressed', and 'When this sprite is clicked'. Red annotations and arrows highlight the steps to add an event block:

- ① クリック (Click) - Points to the 'Convertibl...' sprite in the 'Sprites' panel.
- ② クリック (Click) - Points to the 'イベント' (Events) block category in the 'Scripts' panel.
- ③ 左ボタンをおしながら、移動しよう (Click and drag the left button to move) - Points to the 'When clicked' block being dragged from the menu to the stage.
- ④ ▼ボタンを押して、「上向き矢印」を選ぼう (Click the dropdown button and select 'Up arrow') - Points to the dropdown menu of the 'When clicked' block, where '上向き矢印' (Up arrow) is selected.

9 「動き」ブロックを置こう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a night cityscape background with a green convertible car and a rock. The '動き' (Motion) block palette is open, showing various motion blocks. The 'y座標を 10 ずつ変える' block is highlighted in red. A red arrow points to the '動き' block category, labeled '①クリック'. Another red arrow points to the mouse cursor, labeled '②左ボタンをおしながら、移動しよう'. The script area shows a sequence of blocks: '上向き矢印 キーが押されたとき', 'y座標を 10 ずつ変える', '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 -150、y座標を -70 にする', 'マウスのポインターへ行く', '1秒でx座標を -150 に、y座標を...', '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', and 'y座標を 0 にする'. The 'y座標を 10 ずつ変える' block is highlighted in red. The '動き' block category is also highlighted in red.

10 「イベント」ブロックと「動き」ブロックを組み合わせよう

Scratch Project Editor - Im. x

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

ScrATCH ファイル 編集 ヒント About

保存するためにサインイン サインイン

Untitled v407

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 -150、y座標を -70 にずらす

マウスのポインター へ行く

1 秒でx座標を -150 に、y座標を

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

上向き矢印 キーが押されたとき

y座標を 10 ずつ変える

x: -150
y: -70

下向き矢印 キーが押されたとき

y座標を -10 ずつ変える

同じように、下向き矢印が
押されたときの
ブロックもつくりよう！

スプライト 新しいスプライト: [] [] []

ステージ 2 背景

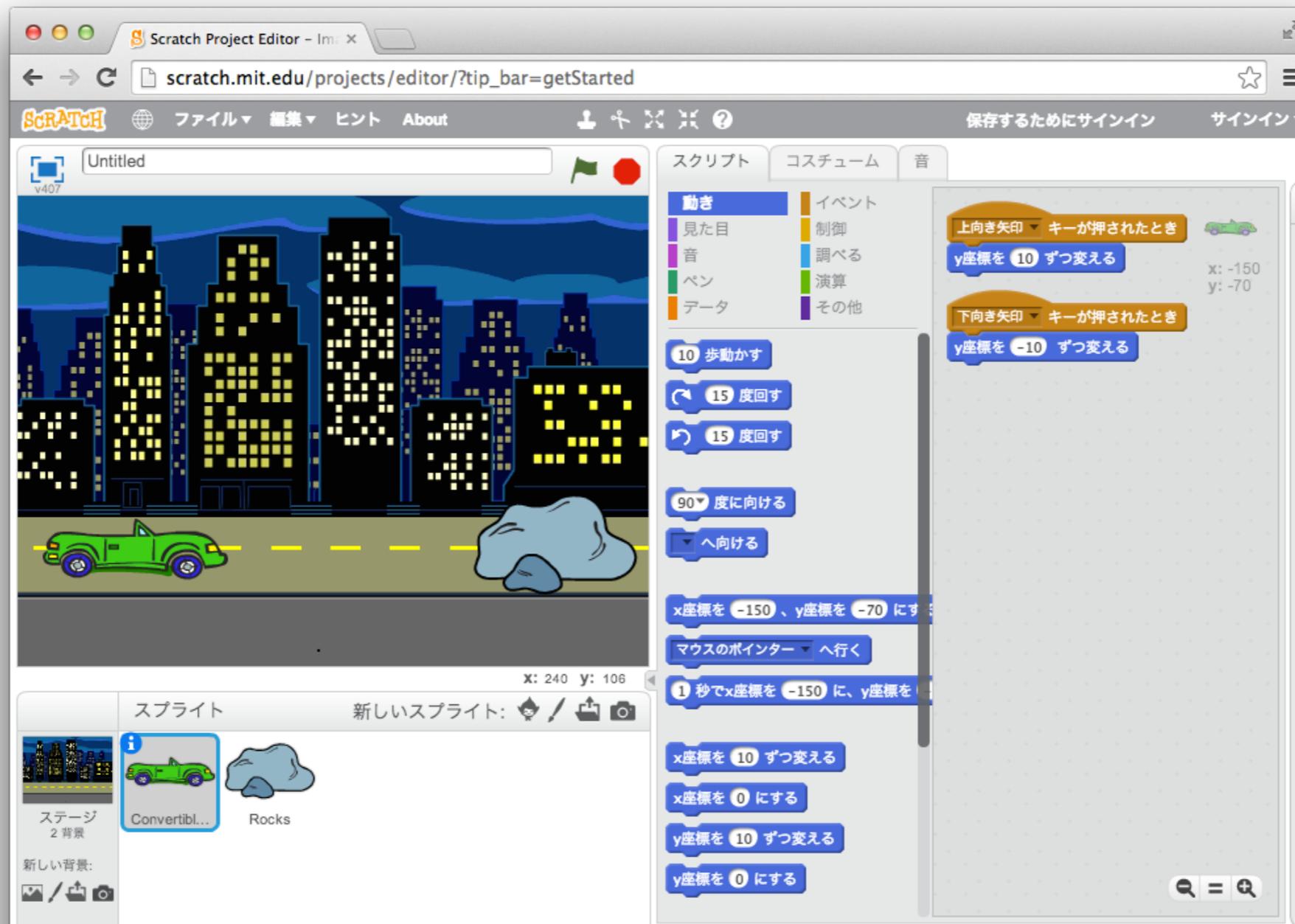
新しい背景: [] [] []

Convertibl... Rocks

x: 240 y: 106

11 クルマを動かそう

矢印キーでクルマが上下に動いたかな？





ボタンを押したときに動作を始めるブロックを覚えよう

スペース ▼ キーが押されたとき

このブロックは「ボタンを押したとき」に動作を始めるようにできるブロックだよ！

使い方

①まずは、どのボタンを押したときにするかを選ぶ



②動作をするブロックを下に組み合わせる



13 「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 night city scene with a green convertible car and a blue rock. The 'Events' block palette is open on the right, with the 'Click when clicked' block highlighted. A mouse cursor is positioned over the 'Click when clicked' block in the palette. The 'Sprites' palette at the bottom left shows the 'Rocks' sprite selected. The 'Scripts' block palette is also visible on the right.

② クリック

イベント

がクリックされたとき

がクリックされたとき

③ 左ボタンをおしながら、移動しよう

① クリック

14 「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 night city scene with a green convertible car and a blue rock. The 'Looks' block menu is open, showing various options like 'Hello!', 'Hmm...', 'Show', 'Hide', 'Change costume', and 'Change background'. A red box highlights the '見た目' (Looks) block in the menu, with a red arrow pointing to it and the text '①クリック' (Click). Another red box highlights the '隠す' (Hide) block in the 'Click when clicked' event block, with a red arrow pointing to it 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).

16 「演算」ブロックを組み合わせよう

Scratch Project Editor - Im: x

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

ScrATCH ファイル 編集 ヒント About

保存するためにサインイン サインイン

Untitled

動き イベント

見込み ①クリック

音 演算

データ

1 から 10 までの乱数

1 から 10 までの乱数

②左ボタンをおしながら、移動しよう

新しいスプライト: [Rocks]

ステージ 2 背景

新しい背景:

17 「演算」ブロックを組み合わせよう

Scratch Project Editor - Im: x

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

ScrATCH ファイル 編集 ヒント About

保存するためにサインイン サインイン

Untitled

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

がクリックされたとき

隠す

ずっと

0 から 3 までの乱数 秒待つ

x: 169
y: -86

「0から3」に書き換えよう

1 から 10 までの乱数

< = >

かつ
または
ではない

hello と world
letter 1 of world
world の長さ

を で割った余り

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:

Convertibl...
Rocks

x: 240 y: -38

19 「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 About

保存するためにサインイン サインイン

Untitled v407

①クリック

見た目

表示する

②左ボタンをおしながら、移動しよう

がクリックされたとき

隠す

ずっと

0 から 3 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

Hello! と 2 秒言う

Hello! と言う

Hmm... と 2 秒考える

Hmm... と考える

隠す

コストュームを rocks にする

次のコストュームにする

背景を night city with street 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

x: 240 y: -33

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:

Convertibl... Rocks

20 「動き」ブロックを組み合わせよう

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

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

Untitled v407

動き

①クリック

がクリックされたとき

隠す

ずっと

0 から 3 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 160 y座標を -86 にする

x座標を 169 、y座標を -86 にする

②左ボタンをおしながら、移動しよう

③この数字を160に書き換えよう

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 169 、y座標を -86 にする

マウスのポインター へ行く

1 秒でx座標を 160 に、y座標を

x座標を 10 ずつ変える

x座標を 0 にする

y座標を 10 ずつ変える

y座標を 0 にする

スプライト 新しいスプライト: 画像 アップロード カメラ

ステージ 2 背景

新しい背景: 画像 アップロード カメラ

Convertibl... Rocks

x: 240 y: -180

21 「演算」ブロックを組み合わせよう

Scratch Project Editor - Im: x

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

ScrATCH ファイル 編集 ヒント About

保存するためにサインイン サインイン

Untitled

動き
見た目
音
ペン
データ

イベント
制御
演算
調べる
その他

①クリック

がクリックされたとき

隠す

ずっと

0 から 3 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 10、y座標を 1 から 10 までの乱数

②左ボタンをおしながら、移動しよう

新しいスプライト:

ステージ
2 背景

新しい背景:

Convertibl...
Rocks

x: 240 y: -130

22 「演算」ブロックを組み合わせよう

Scratch Project Editor - Im. x

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

ScrATCH ファイル 編集 ヒント About

保存するためにサインイン サインイン

Untitled v407

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

がクリックされたとき

隠す

ずっと

0 から 3 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 160 、y座標を -150 から 150

「-150から150」にかき換えよう

新しいスプライト:

ステージ
2 背景

新しい背景:

Convertibl... Rocks

x: 240 y: -130

かつ
または
ではない

hello と world
letter 1 of world
world の長さ

を で割った余り

23 「制御」ブロックを組み合わせよう

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

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

Untitled v407

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

隠す x: 169 y: -86

ずっと

0 から 3 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 160 y座標を -150 から 150

ずっと

もし なら

② 左ボタンをおしながら、2つブロックを移動して組み合わせよう

新しいスプライト: [Sprites] [Costumes] [Sounds]

スプライト

新しいスプライト: [Sprites] [Costumes] [Sounds]

ステージ 2 背景

Convertibl... Rocks

新しい背景: [Backgrounds]

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

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

Untitled v407

動き

①クリック

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 169、y座標を -86 にする
マウスのポインターへ行く
1 秒でx座標を 169 に、y座標を

x座標を 10 ずつ変える
x座標を 0 にする
y座標を 10 ずつ変える
y座標を 0 にする

がクリックされたとき
隠す
ずっと
0 から 3 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 160、y座標を -150 から 150
x座標を -5 ずつ変える
もしも なら

②左ボタンをおしながら、移動しよう

③数字を10から-5に書き換えよう

スプライト 新しいスプライト:

ステージ 2 背景
新しい背景:

Convertibl... Rocks

x: 240 y: -180

25 「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 About

保存するためにサインイン サインイン

Untitled

① クリック

がクリックされたとき

隠す

ずっと

0 から 3 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 160 、y座標を -150 から 150

ずっと

座標を -5 ずつ変える

もし 端 に触れた なら

② 左ボタンをおしながら、移動しよう

③ ▼ボタンを押して「端」を選ぼう

26 「制御」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 About

保存するためにサインイン サインイン

Untitled

動き
見た目
音
ペン
データ

イベント
制御
調べ
演算
その他

①クリック

がクリックされたとき

隠す

ずっと

0 から 3 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 160 、y座標を -150 から 150

ずっと

x座標を -5 ずつ変える

もし 端 に触れた なら

このクローンを削除する

②左ボタンをおしながら、
2つを移動しよう

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

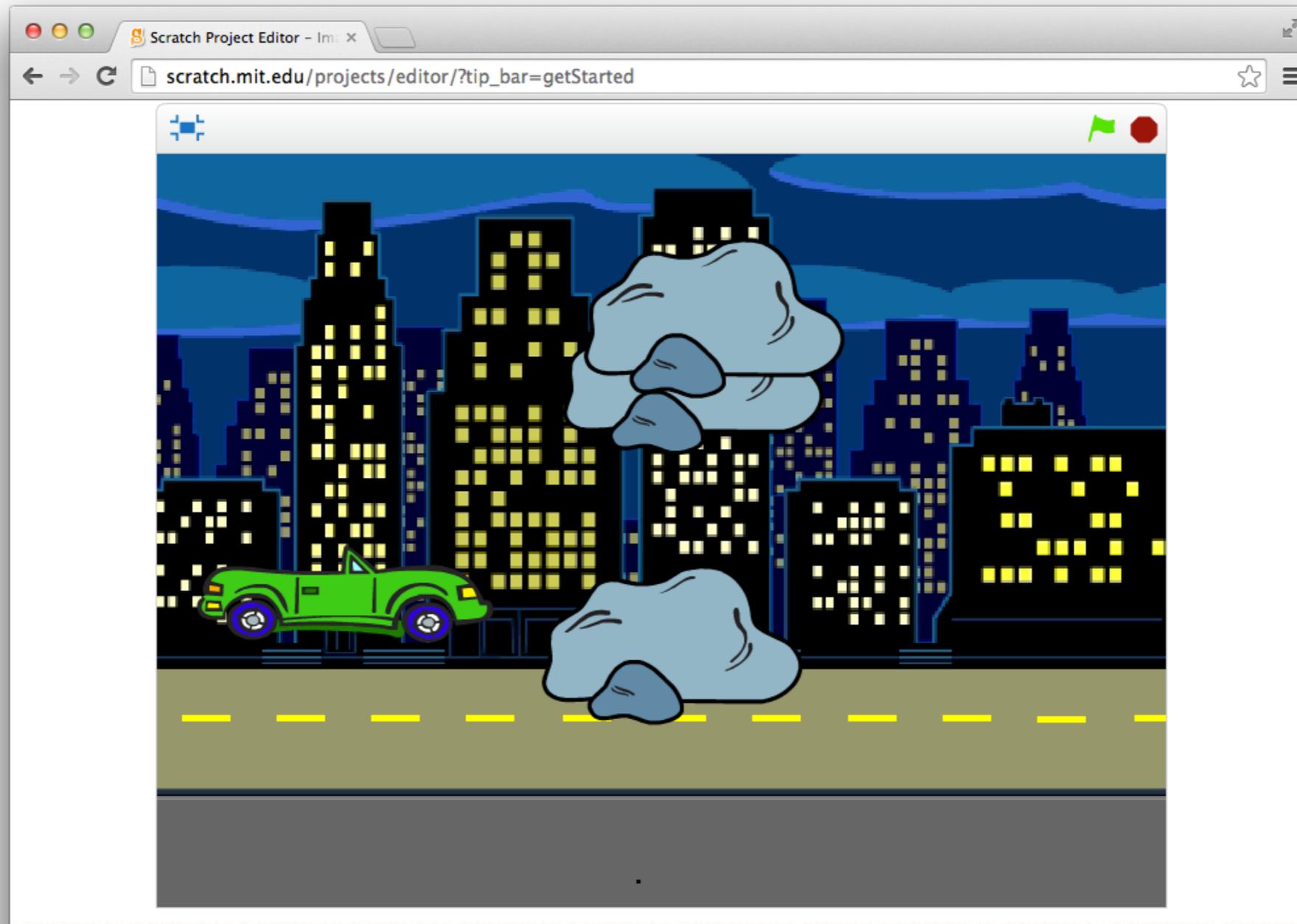
新しい背景:

Convertibl...
Rocks

x: 240 y: -180

27 ゲームを動かしてみよう！

クルマが岩に当たった時に回転するようにしよう！



28 「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 night city background with a green convertible car and a rock. The 'Scripts' tab is selected, and the 'Events' block category is highlighted. A red box highlights the 'When clicked' block, and a red arrow points to it from the text '②クリック'. Another red box highlights the 'When clicked' block in the script area, and a red arrow points to it from the text '③左ボタンをおしながら、移動しよう'. The 'Sprites' panel at the bottom left shows the 'Convertible' sprite selected, with a red box around it and the text '①クリック' below it. The 'Scripts' panel on the right shows a script with three 'When clicked' blocks, each followed by a 'Change y coordinate by' block (10, -10, and 10).

29 「動き」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 About 保存するためにサインイン サインイン

Untitled v407

動き

① クリック

上向き矢印 キーが押されたとき
y座標を 10 ずつ変える

下向き矢印 キーが押されたとき
y座標を -10 ずつ変える

がクリックされたとき
x座標を -150 y座標を -70 にする

② 左ボタンをおしながら、移動しよう

③ この数字になっ^かてい^かなかったら
-150と-70に書き換えよう

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 -150、y座標を -70 にする
マウスのポインター へ行く
1 秒でx座標を -150 に、y座標を

x座標を 10 ずつ変える
x座標を 0 にする
y座標を 10 ずつ変える
y座標を 0 にする

スプライト
新しいスプライト:

ステージ
2 背景
新しい背景:

Convertibl... Rocks

x: 240 y: -81

30 「制御」ブロックを組み合わせよう

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

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

Untitled

動き
見た目
音
ペン
データ

イベント
制御
舞台
演劇
その他

1 クリック

上向き矢印 キーが押されたとき
y座標を 10 ずつ変える

下向き矢印 キーが押されたとき
y座標を -10 ずつ変える

1 秒待つ

10 回繰り返す

ずっと

もし なら

10 回繰り返す

ずっと

もし なら

24 回繰り返す

がクリックされたとき
x座標を -150、y座標を -70 にする

ずっと

もし なら

24 回繰り返す

②左ボタンをおしながら、3つのブロックを移動しよう

③10から24に書き換えよう

スプライト 新しいスプライト:

ステージ 2 背景

Convertibl...

Rocks

新しい背景:

x: 240 y: -76

31 「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 About

保存するためにサインイン サインイン

Untitled

① クリック

上向き矢印 キーが押されたとき
y座標を 10 ずつ変える

下向き矢印 キーが押されたとき
y座標を -10 ずつ変える

がクリックされたとき
x座標を -150、y座標を -70 にする

もし **Rocks** に当たった なら
24 回繰り返す

② 左ボタンをおしながら、移動しよう

③ ▼ボタンをおして「Rocks」を選ぼう

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

に当たった
色に当たった
色が 色に当たった
までの距離

What's your name? と聞いて待つ

答え

スペース キーが押された

マウスが押された

マウスのx座標

マウスのy座標

音量

ビデオの モーション の このスクリプト

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

新しいスプライト:

ステージ
2 背景

新しい背景:

Convertibl... Rocks

x: 240 y: 21

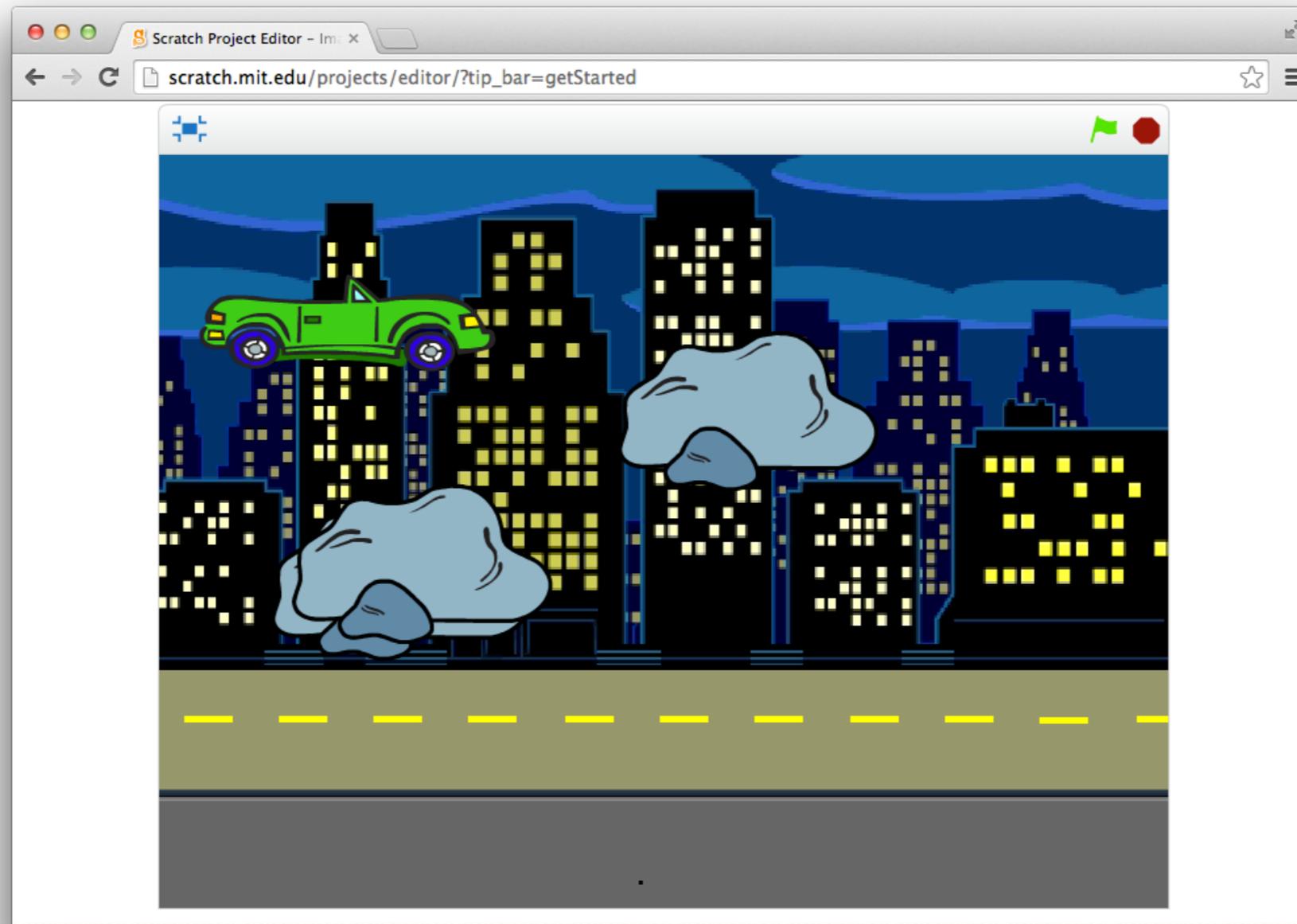
32 「動き」ブロックを組み合わせよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a green convertible car on a city street at night. The script editor on the right contains the following blocks:

- Click (1 クリック) - A red box highlights this block with the text "① クリック".
- When green flag clicked - When clicked, set x coordinate to -150, y coordinate to -70.
- Forever loop containing:
 - Repeat 24 times containing:
 - Turn 15 degrees.
 - Move 10 units up.
- When green flag clicked - When clicked, set x coordinate to -150, y coordinate to -70.
- When green flag clicked - When clicked, move 10 units up.
- When green flag clicked - When clicked, move 10 units up.
- When green flag clicked - When clicked, set x coordinate to 0.
- When green flag clicked - When clicked, set y coordinate to 0.

Red dashed lines and arrows indicate the flow of the script. A red box highlights the "15度回す" block within the loop, with the text "② 左ボタンをおしながら、移動しよう" (Press the left button while moving).

カーゲーム完成！



スタートボタンを押してから
上下キーでクルマを動かして遊ぼう！