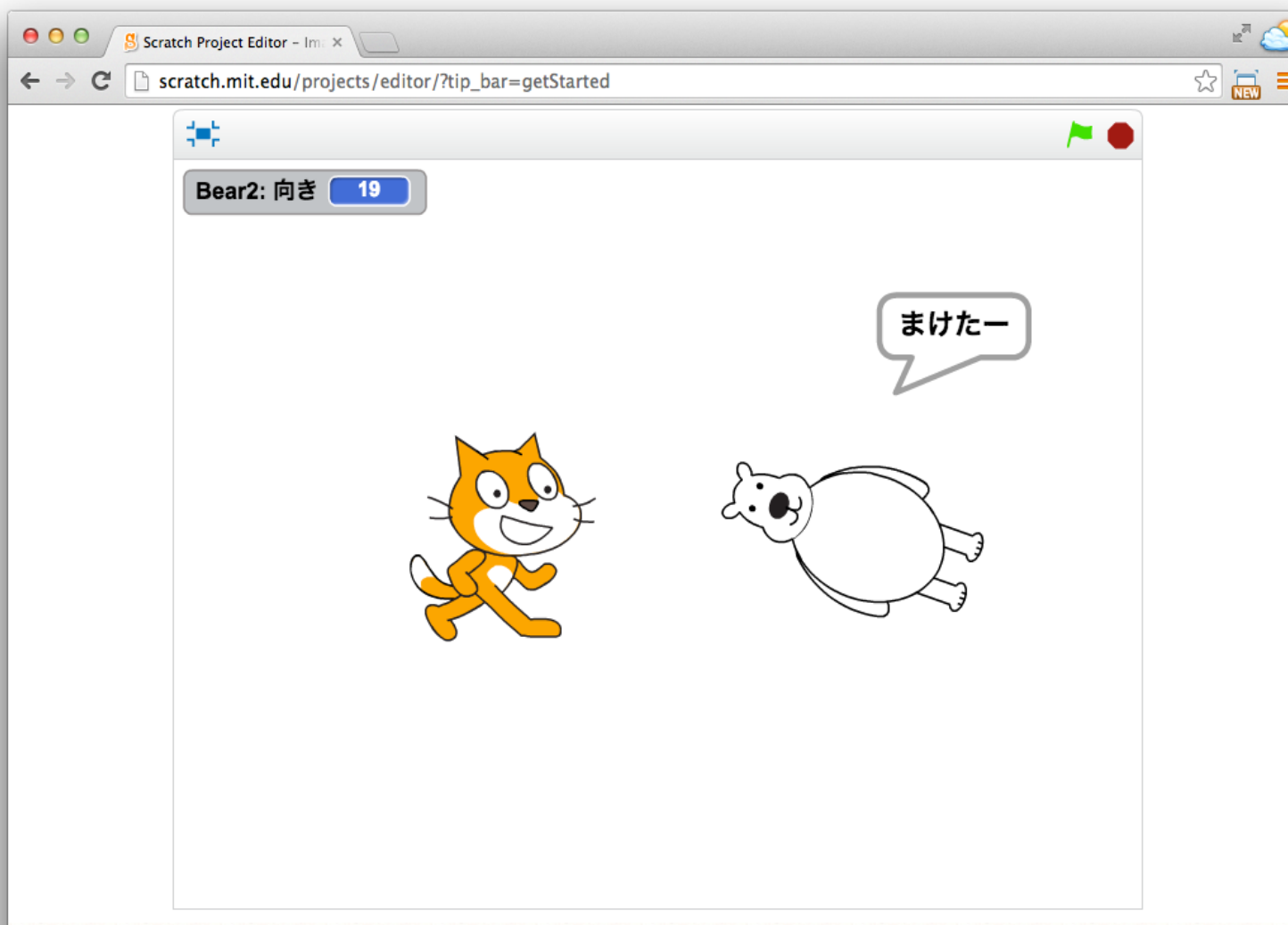


09.アクロバットゲームを作ろう！





今日のポイント！

今まで使ったブロックを思い出そう！

スペース ▼ キーが押されたとき

message1 ▼ を受け取ったとき

pop ▼ の音を鳴らす

message1 ▼ を送る

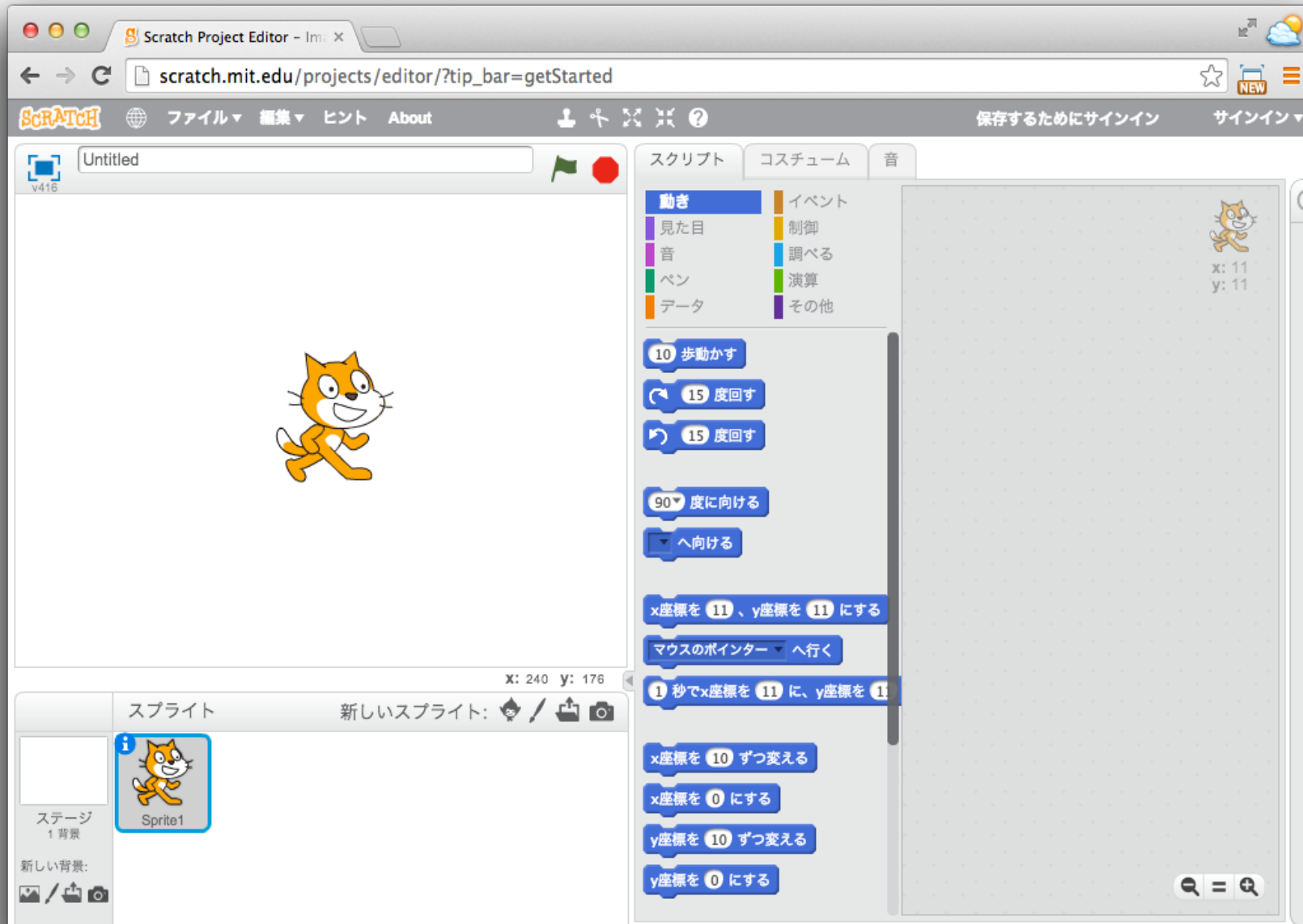
がクリックされたとき

今回は2種類のブロックを使ったよね！

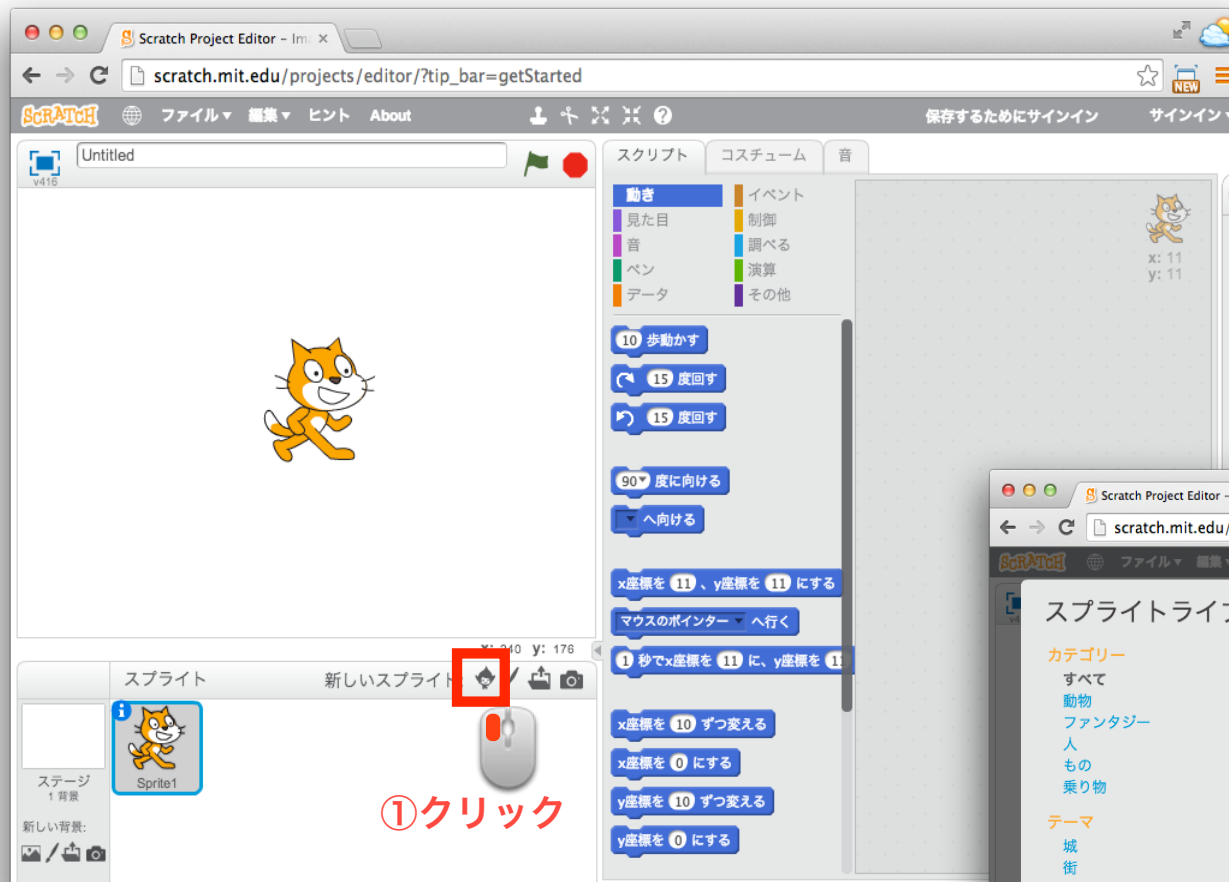
「イベント」ブロック、「音」ブロックの2つだったね！

これらのブロックは、音を出したり、メッセージを使ってスプライトに合図を送ったりすることができたよね！

3 ネコがいる画面を出そう

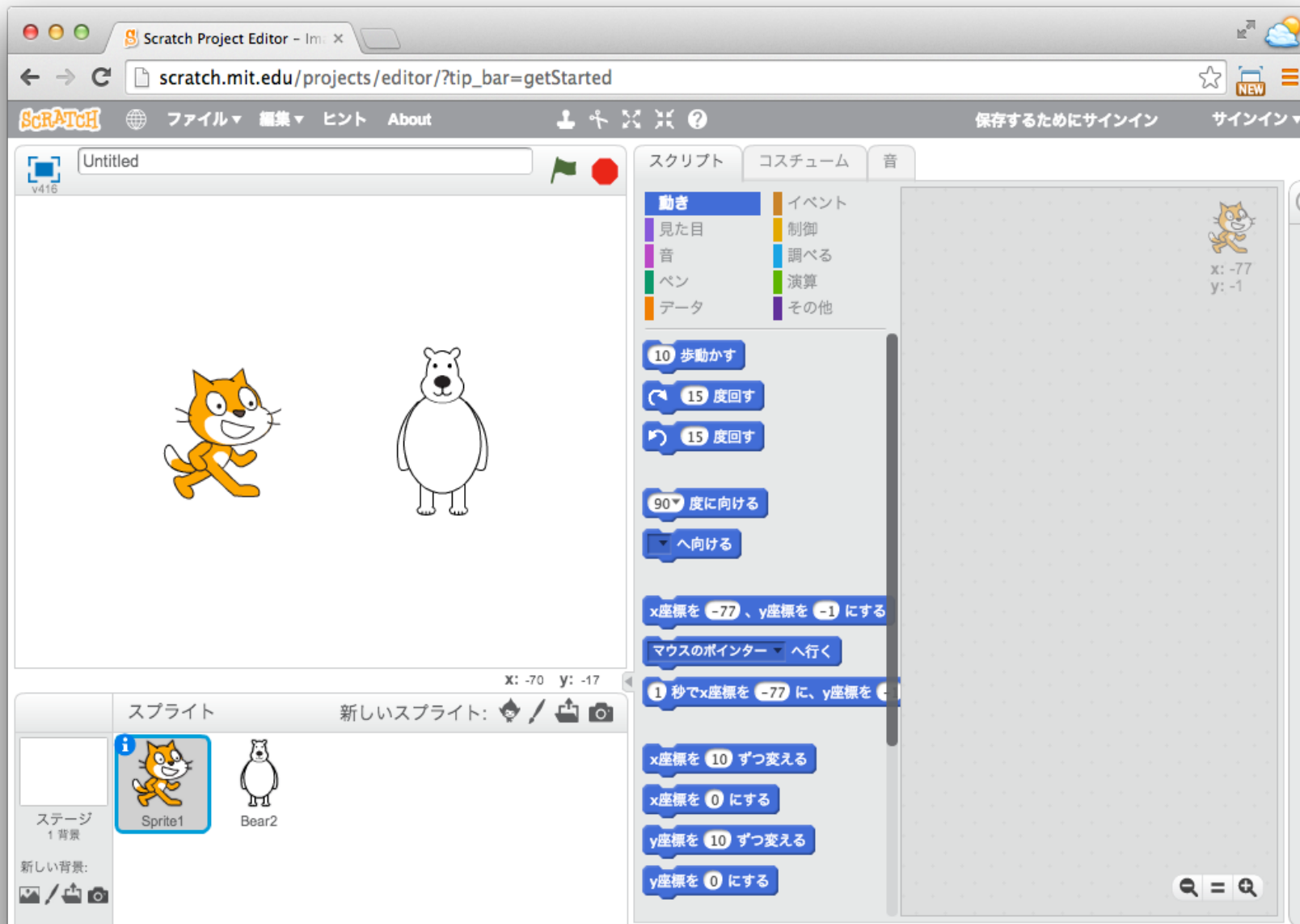


4 スプライトを追加しよう



5 スプライトを追加しよう

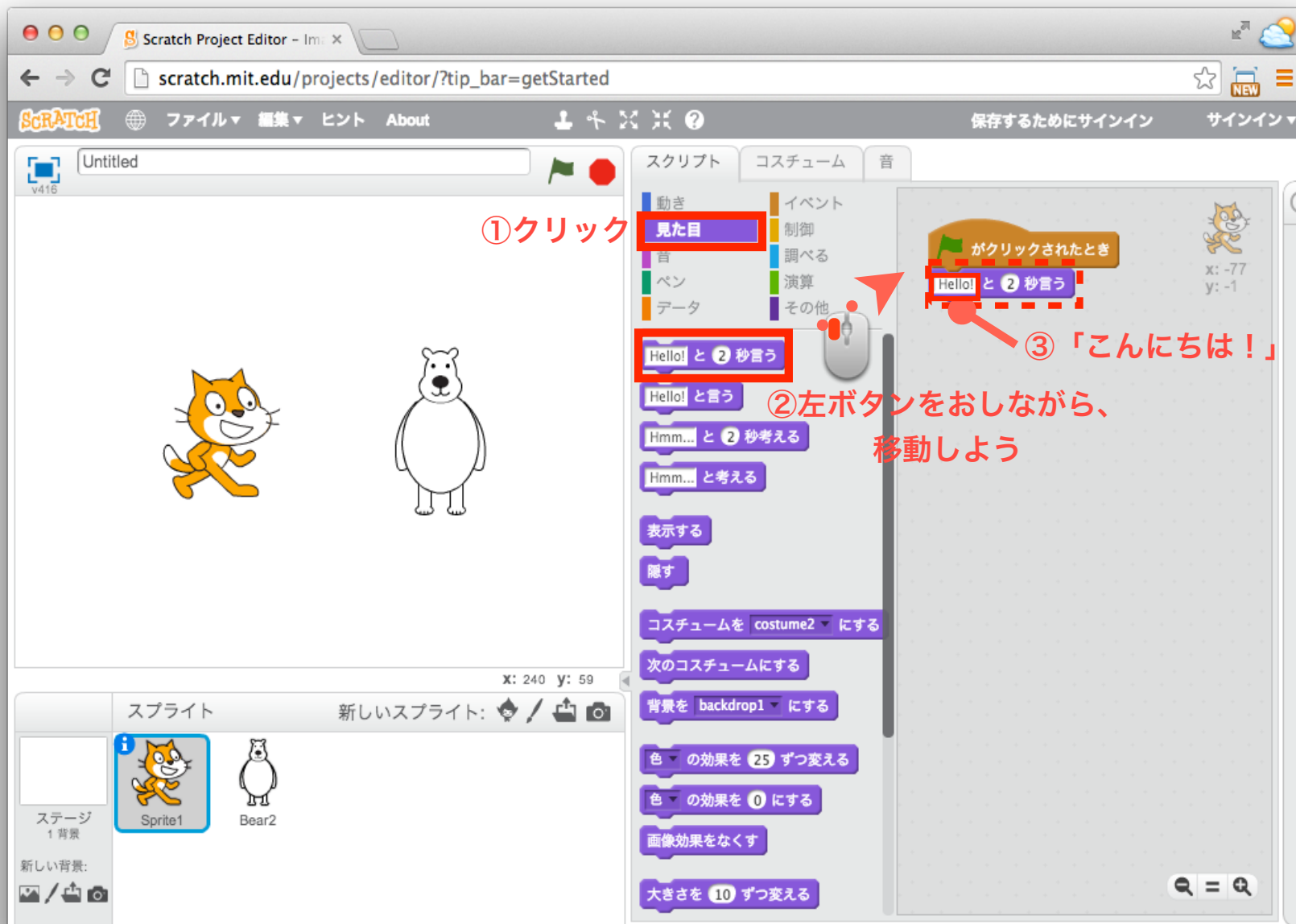
この画面になったかな？



6 「イベント」ブロックを置こう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage area contains two sprites: a cat and a bear. The right-hand 'Scripts' palette is open, and the 'Events' block is highlighted. A red dashed box highlights the 'Click when clicked' block, and a red arrow points to it. A mouse cursor is positioned over the block. The text '②左ボタンをおしながら、移動しよう' is written in red next to the mouse cursor. The 'Scripts' palette also shows other event blocks like 'When space key is pressed' and 'When this sprite is clicked'. The 'Sprite' palette at the bottom shows the cat and bear sprites. The top of the browser window shows the URL 'scratch.mit.edu/projects/editor/?tip_bar=getStarted' and the Scratch logo.

7 「見た目」ブロックを組み合わせよう



8 「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 contains two sprites: a cat (Sprite1) and a bear (Bear2). The 'Scripts' tab is selected, and the 'Events' block category is highlighted with a red box. A red circle with the number '1' and the text 'クリック' (Click) is positioned over the 'Click when green flag clicked' block. The 'Click when green flag clicked' block is expanded to show a sequence of blocks: 'Say Hello! for 2 seconds', and 'Send message1'. A red dashed box highlights the 'Send message1' block. A red arrow points to the mouse cursor icon in the 'Click when green flag clicked' block, with the text '②左ボタンをおしながら、移動しよう' (Click the left button and move). The 'Scripts' block list includes: 動き (Motion), 見た目 (Looks), 音 (Sound), ペン (Pen), データ (Data), イベント (Events), 制御 (Control), 調べる (Cycles), 演算 (Math), and その他 (Other). The 'Events' block list includes: がクリックされたとき (Click when green flag clicked), スペース キーが押されたとき (Click when space key pressed), このスプライトがクリックされたとき (Click when clicked), 背景が backdrop1 になったとき (Click when backdrop changed), 音量 > 10 のとき (Click when volume > 10), message1 を受け取ったとき (Click when message received), message1 を送る (Click when message sent), and message1 を送って待つ (Click when message sent and wait).

9 「イベント」ブロックを置こう



10 「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 area contains two sprites: a cat (Sprite1) and a bear (Bear2). The 'Looks' block menu is open, showing various options like 'Hello! と 2 秒言う' and 'こんにちは! と 2 秒言う'. A red box highlights the 'Looks' category in the menu, and another red box highlights the 'Hello! と 2 秒言う' block. A mouse cursor is positioned over the 'Hello! と 2 秒言う' block, and a red arrow points to it with the text '②左ボタンをおしながら、移動しよう'. Another red arrow points to the 'こんにちは! と 2 秒言う' block with the text '③「こんにちは!」に変える'. The 'message1' dropdown menu is also visible, showing 'message1' selected.

①クリック

②左ボタンをおしながら、移動しよう

③「こんにちは!」に変える

11 「メッセージ」ブロックを組み合わせよう

Scratch Project Editor - Imi 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 v416

①クリック

イベント

message1 を受け取ったとき

こんにちは! と 2 秒言う

message1 を送る

②左ボタンをおしながら、移動しよう

Sprite1 Bear2

12 「メッセージ」ブロックを組み合わせよう

Scratch Project Editor - Imi 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

message1 を受け取ったとき
こんにちは! と 2 秒言う
message1 を送る

message1
新しいメッセージ...

① ▼ ボタンをクリック

② 「新しいメッセージ」をクリック

がクリックされたとき
スペース キーが押されたとき
このスプライトがクリックされたとき
背景が 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
message1 を送って待つ

スプライト
新しいスプライト:

Sprite1 Bear2

ステージ
1 背景
新しい背景:

13 「メッセージ」ブロックを設定しよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main workspace contains two sprites: a cat and a bear. The 'Scripts' menu is open, and the 'Event' category is selected. A 'New Message' dialog box is displayed in the center, with the 'Message name' field containing the number '2'. The 'OK' button is highlighted with a red box. Two red arrows point to the dialog box with the following annotations:

- ① 2と書こう (Write 2)
- ② OKをクリック (Click OK)

The background shows a Scratch script with the following blocks:

- message1 を受け取ったとき
- こんにちは! と 2 秒言う
- message1 を送る

The bottom of the screen shows the 'Sprites' area with 'Sprite1' (cat) and 'Bear2' (bear) visible.

14 「イベント」ブロックを置こう

Scratch Project Editor - Im x

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

ScrATCH ファイル 編集 ヒント 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
Hello! と 2 秒言う
message1 を送る

がクリックされたとき
スペース キーが押されたとき
このスプライトがクリックされたとき
背景が backdrop1 になったとき
音量 > 10 のとき

2 を受け取ったとき
2 を送る
2 を送って待つ

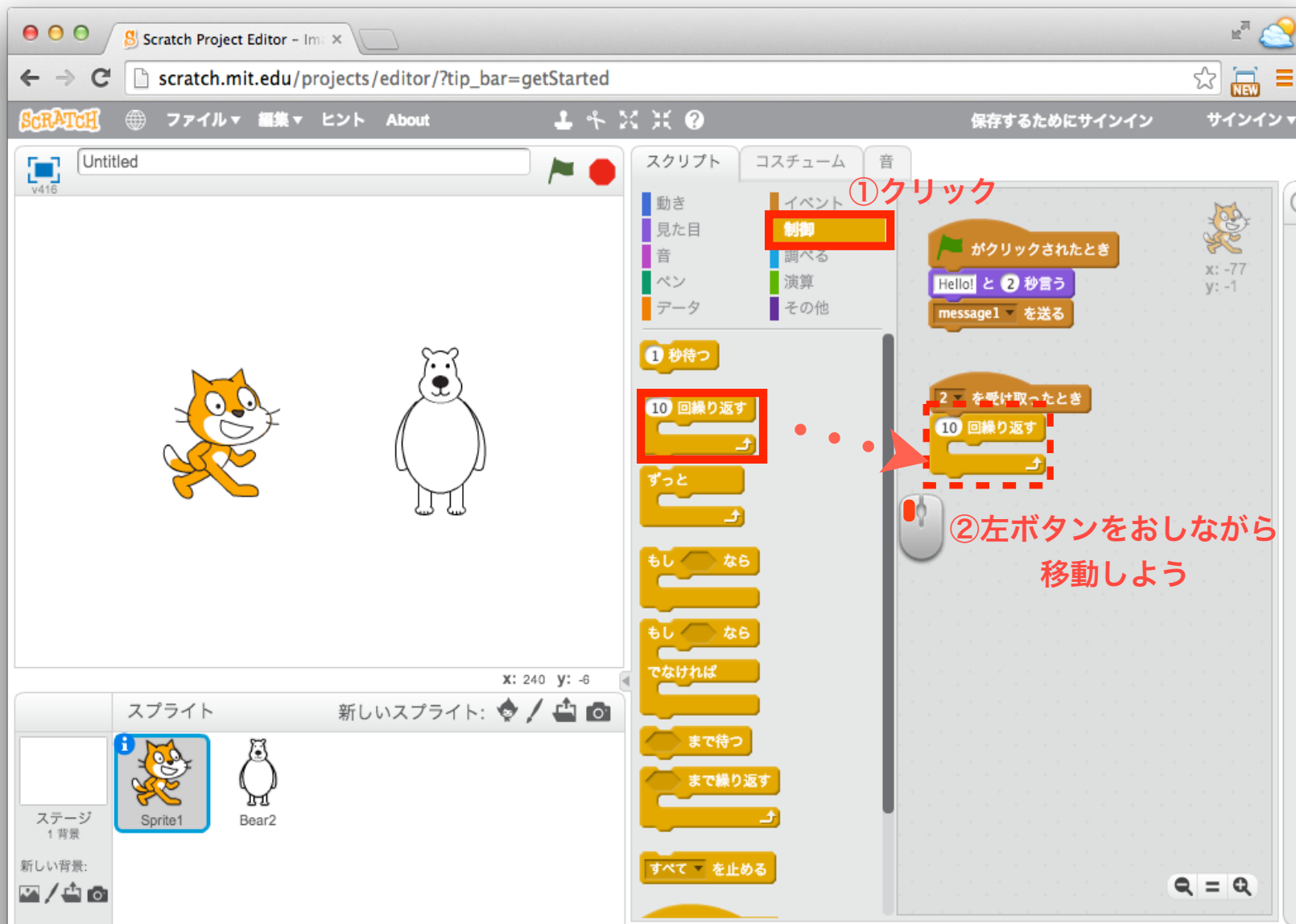
x: -77
y: -1

Sprite1 Bear2

①クリック

②左ボタンをおしながら移動しよう

15 せいぎょ 「制御」ブロックを組み合わせよう



16 「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 v416

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 -77、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 -77 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

Hello! と 2 秒言う

message1 を送る

2 を受け取ったとき

10 回繰り返す

36 回繰り返す

② 左ボタンをおしながら、移動しよう

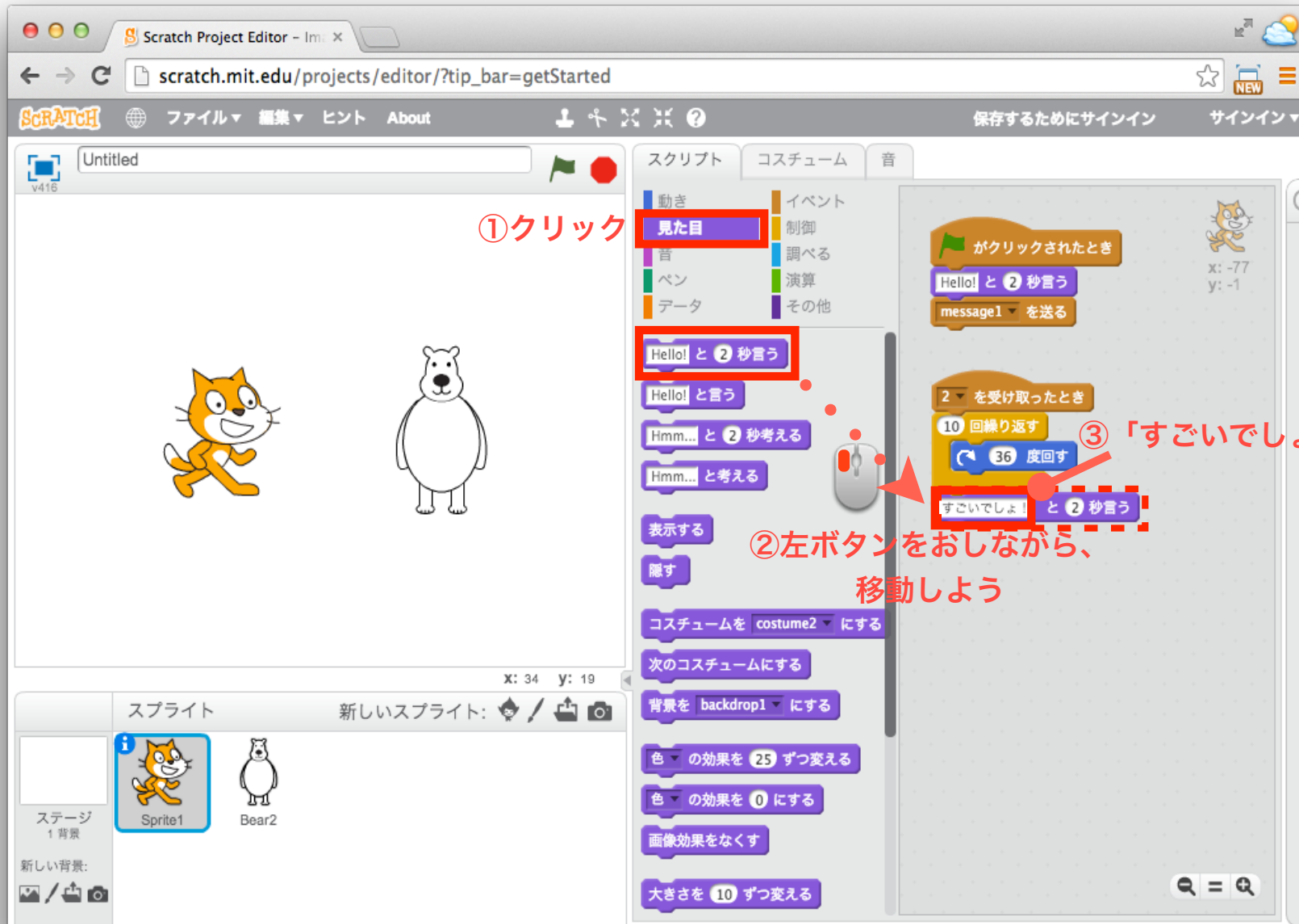
③ 36に変える

Sprite1 Bear2

ステージ 1 背景

新しい背景:

17 「見た目」ブロックを組み合わせよう



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 contains two sprites: a cat (Sprite1) and a bear (Bear2). The script area on the right contains the following blocks:

- がクリックされたとき (When clicked)
- Hello! と 2 秒言う (Say Hello! for 2 seconds)
- message1 を送る (Send message1)
- 2 を受け取ったとき (When 2 is received)
- 10 回繰り返す (Repeat 10 times)
- 36 度回す (Turn 36 degrees)
- すごいでしょ! と 2 秒言う (Say Wow! for 2 seconds)
- 2 を送って待つ (Send 2 and wait)

Annotations in red:

- ① クリック (Click) points to the "イベント" (Event) category in the Scripts palette.
- ② 左ボタンを押しながら、移動しよう (Hold down the left button, move) points to a mouse cursor icon.

Other UI elements include the "Untitled" project name, the URL "scratch.mit.edu/projects/editor/?tip_bar=getStarted", and the "Sprite1" and "Bear2" labels in the Sprites palette.

19 「メッセージ」ブロックを設定しよう

Scratch Project Editor - Imi 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 v416

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

Hello! と 2 秒言う

message1 を送る

2 を受け取ったとき

10 回繰り返す

36 度回す

すこいじゃ! と 2 秒言う

2 を送って待つ

2

message1

新しいメッセージ...

① ▼ボタンをクリック

② 「新しいメッセージ」をクリックしよう

スプライト 新しいスプライト: Sprite1 Bear2

ステージ 1 背景

新しい背景:

x: 240 y: -148

20 「メッセージ」ブロックを設定しよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. A 'New Message' dialog box is open in the center, with the text 'メッセージ名: 3' (Message name: 3) and 'OK' and '取り消し' (Cancel) buttons. Red arrows point to the dialog box with the following annotations:

- ①3と書こう (Write 3)
- ②OKをクリック (Click OK)

The background shows a Scratch project with two sprites: a cat and a bear. The script area contains several blocks, including 'Hello! と 2 秒言う' (Say Hello! for 2 seconds) and 'message1 を送る' (Send message1).

21 「イベント」ブロックを置こう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage contains two sprites: a cat and a bear. The 'Scripts' palette on the right is open, showing the 'Events' category. The 'when clicked' block is highlighted with a red box. A red arrow points to the 'when clicked' block in the script area, which is also highlighted with a red box. A red mouse cursor is positioned over the 'when clicked' block in the script area. A red box highlights the 'when clicked' block in the 'Scripts' palette. A red box highlights the 'Bear2' sprite in the 'Sprites' palette. A red box highlights the 'when clicked' block in the script area. A red box highlights the 'when clicked' block in the script area. A red box highlights the 'when clicked' block in the script area.

① クリック

② 左ボタンをおしながら移動しよう

22 せいぎよ 「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 area contains two sprites: a cat and a bear. The right-hand panel shows the 'Scripts' category selected, with the 'Control' sub-category highlighted in red. A red box highlights the '10 回繰り返す' (Repeat 10 times) block in the 'Scripts' list. A red box also highlights the '10 回繰り返す' block within a 'message1 を受け取ったとき' (When message 1 is received) block on the stage. A red mouse cursor is positioned over the '10 回繰り返す' block in the stage block, with red dotted lines indicating its movement from the 'Scripts' list. A red text annotation at the bottom right of the stage block reads: 「②左ボタンをおしながら、2つのブロックを移動しよう」 (Press the left button while moving the two blocks). Another red text annotation at the top left of the 'Scripts' list reads: 「①クリック」 (Click).

23 「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

スクリプト コスチューム 音

動き
見た目
音
ペン
データ

①クリック

message1 を受け取ったとき
こんにちは! と 2 秒言う
2 を送る

3 を受け取ったとき
まけないぞ! と 2 秒言う
10 回繰り返す
もし ならば
かったよ! と 2 秒言う
でなければ
まげだ! と 2 秒言う

②左ボタンをおしながら、
3つのブロックを移動しよう

③ブロックの中の
言葉を自由に変えよう!

Sprite1 Bear2

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

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 95、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 95 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

message1 を受け取ったとき

こんにちは! と 2 秒言う

2 を送る

3 を受け取ったとき

まけないぞ! と 2 秒言う

10 回繰り返す

15 度回す

もし なら

かったよ! と 2 秒言う

でなければ

まけたー と 2 秒言う

x: 95
y: 1

② 左ボタンをおしながら、移動しよう

25 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 contains two sprites: a cat (Sprite1) and a bear (Bear2). The script area on the right contains the following blocks:

- message1 を受け取ったとき
- こんにちは! と 2 秒言う
- 2 を送る
- 3 を受け取ったとき
- まけないぞ! と 2 秒言う
- 10 回繰り返す
- 20 から 50 までの乱数 度回す
- もし なら
- かつ よ! と 2 秒言う
- でなければ
- まげろ! と 2 秒言う

Annotations in red text and arrows point to specific parts of the script:

- ① クリック (Click) points to the 'message1' block.
- ② 左ボタンをおしながら移動しよう (Click and drag) points to the '20 から 50 までの乱数' block.
- ③ 1を20に変える (Change 1 to 20) points to the '20' value in the '20 から 50 までの乱数' block.
- ④ 10を50に変える (Change 10 to 50) points to the '10' value in the '10 回繰り返す' block.

The '演算' (Arithmetic) block category is highlighted in the left sidebar.

26 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 area contains two sprites: a cat and a bear. The script area on the right contains a sequence of blocks: a 'when message received' block, a 'say Hello! for 2 seconds' block, a 'send 2' block, another 'when message received' block, a 'say I lose! for 2 seconds' block, a 'repeat 10 times' block containing a 'pick random number between 20 and 50' block, a 'if-then' block with a comparison operator, a 'say I win! for 2 seconds' block, and a 'say I lose! for 2 seconds' block. The comparison operator block is highlighted with a red box, and a red arrow points to the input field where the number '90' is entered. A red text label next to the arrow says '②90を入力しよう'. Another red text label below the script area says '①左ボタンをおしながら、移動しよう', pointing to the mouse cursor over the comparison operator block. The '演算' (Arithmetic) category is selected in the left sidebar.

28 「イベント」ブロックを置こう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The 'Events' block menu is highlighted in red, and the 'Clicked' block is also highlighted in red. A red arrow points to the 'Clicked' block in the script area, with the text '②左ボタンをおしながら、移動しよう' (Click and drag the left button). The script area contains several blocks: 'message1 を受け取ったとき', 'こんにちは! と 2 秒言う', '2 を送る', '3 を受け取ったとき', 'まけないぞ と 2 秒言う', '10 回繰り返す', '20 から 50 までの乱数 度回す', 'もし 向き > 90 なら', 'かったよ! と 2 秒言う', 'でなければ', 'まけたー と 2 秒言う'. The 'Clicked' block is highlighted with a red dashed box.

29 「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

Bear2: 向き 90

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 95、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 95 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

message1 を受け取ったとき

こんにちは! と 2秒言う

2 を送る

3 を受け取ったとき

まけないぞ と 2秒言う

10 回繰り返す

20 から 50 までの乱数 度回す

もし 向き > 90 なら

かったよ! と 2秒言う

でなければ

まけたー と 2秒言う

がクリックされたとき

90 度に向ける

②左ボタンをおしながら、移動しよう

Sprite1 Bear2

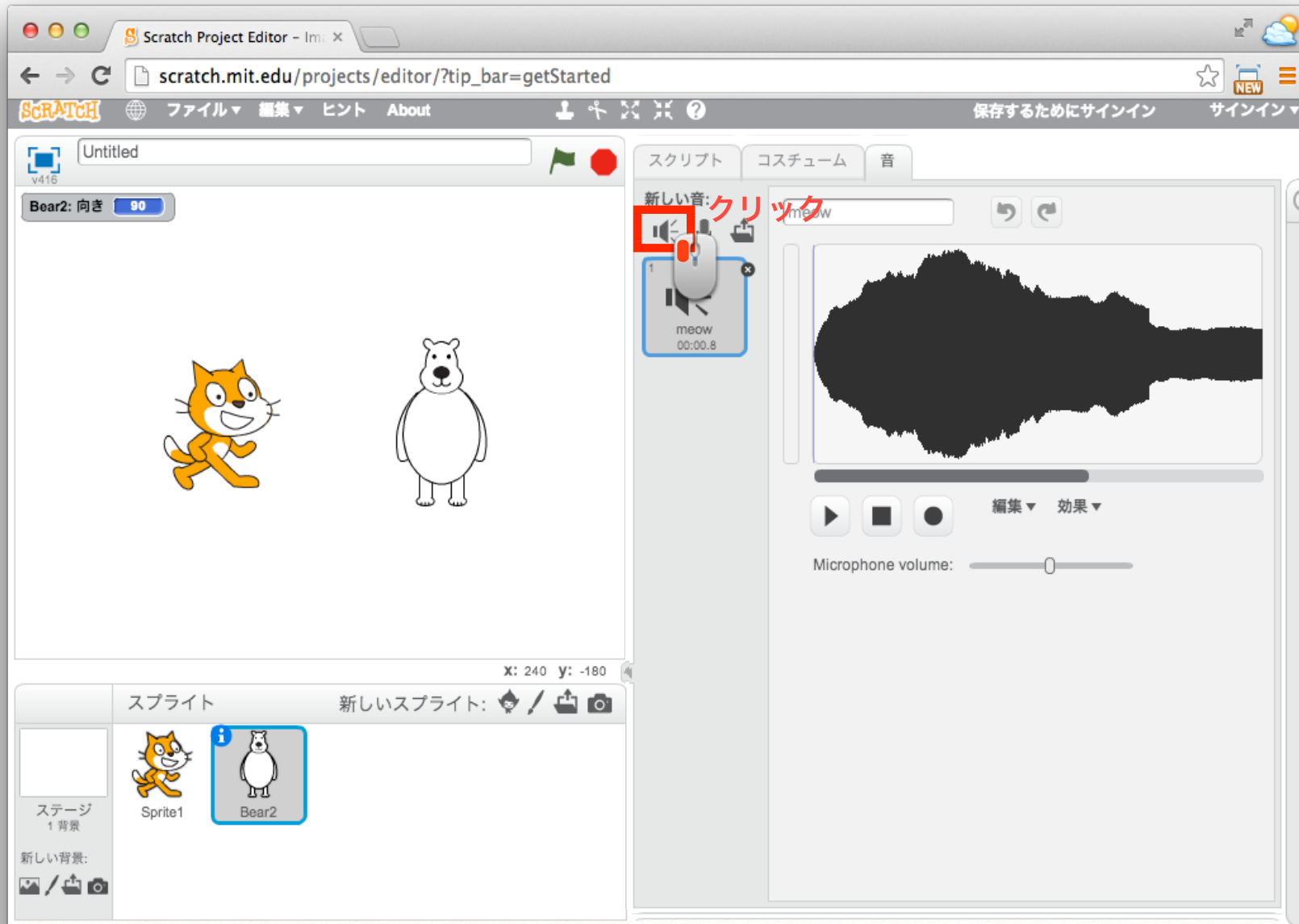
ステージ 1 背景

新しい背景:

30 音をとりいれよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays two sprites: a cat and a bear. The bear sprite is selected, and its 'Scripts' and 'Sounds' tabs are visible. The 'Sounds' tab is highlighted in red, and a mouse cursor is hovering over the '音' (Sound) button. The 'Scripts' tab shows a script for the bear sprite that includes a 'when clicked' event, a 'say' block, and a 'send message' block. The 'Sounds' tab shows a list of sound effects, including 'message1' and 'message2'. The 'Scripts' tab shows a script for the bear sprite that includes a 'when clicked' event, a 'say' block, and a 'send message' block.

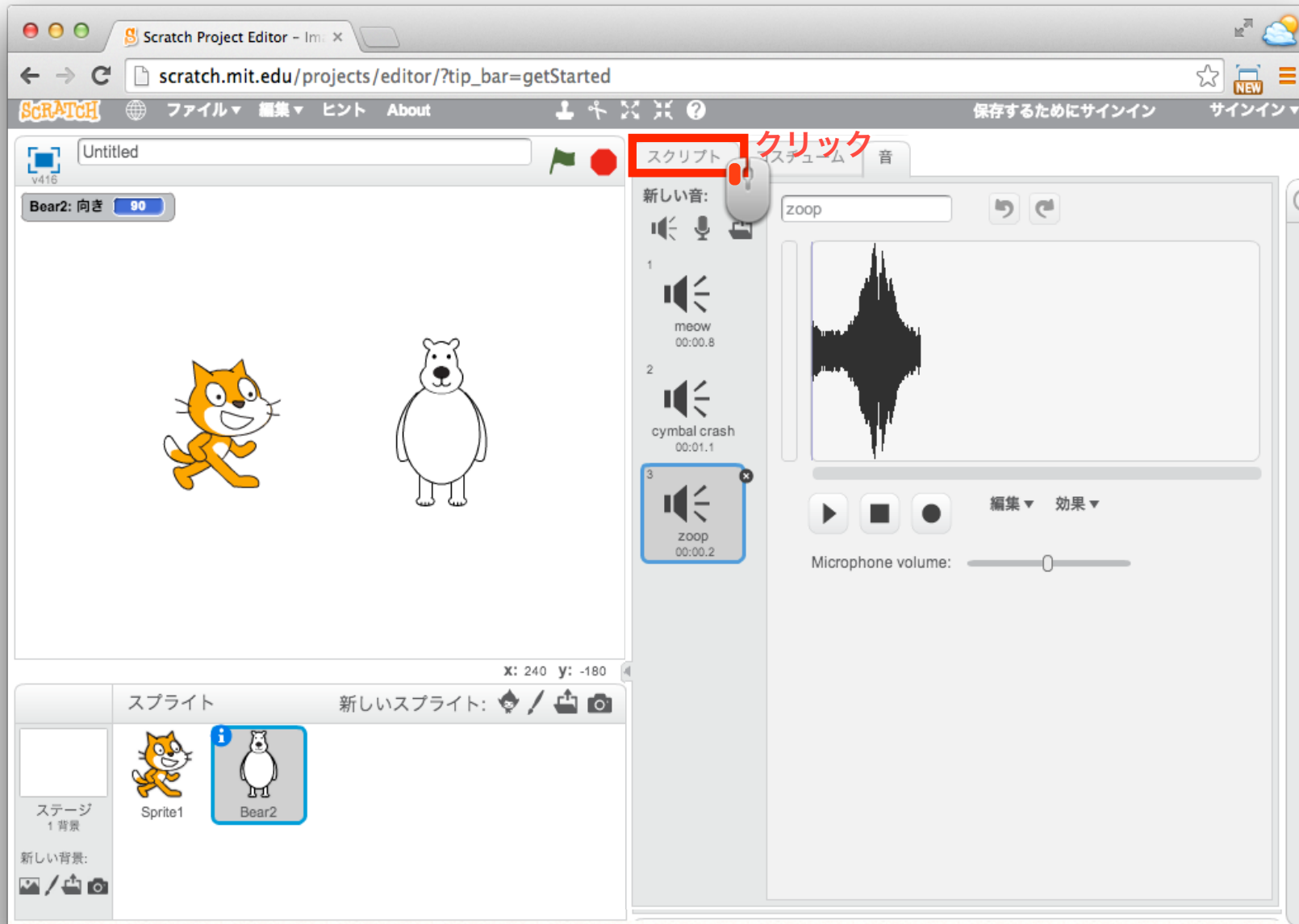
31 音をとりいれよう



32 2つの音を追加しよう



33 音をとりいれよう



34 音をとりいれよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The stage displays a bear sprite named 'Bear2' with a rotation of 90 degrees. The 'Scripts' tab is selected in the right-hand menu, and the 'Sound' category is highlighted. A red box highlights the 'Sound' category in the menu, with the annotation '①クリック' (Click) next to it. Another red box highlights the 'zoop' sound block, with the annotation '②左ボタンをおしながら移動しよう' (Move while clicking the left button). The code blocks for the bear include a 'message1' event, a 'say' block, a 'send' block, a 'when clicked' event, a 'loop' block with a 'zoop' sound block, and a 'turn' block.

35 音をとりいれよう

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

Bear2: 向き 90

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

message1 を受け取ったとき
こんにちは と 2 秒言う
2 を送る

3 を受け取ったとき
まけないぞ! と 2 秒言う
10 回繰り返す
20 から 50 までの乱数 度回す

もし 向き > 90 なら
zoo の音を鳴らす
meow
cymbal crash
zoo
まけたー と 2

がクリックされたとき
90 度に向ける

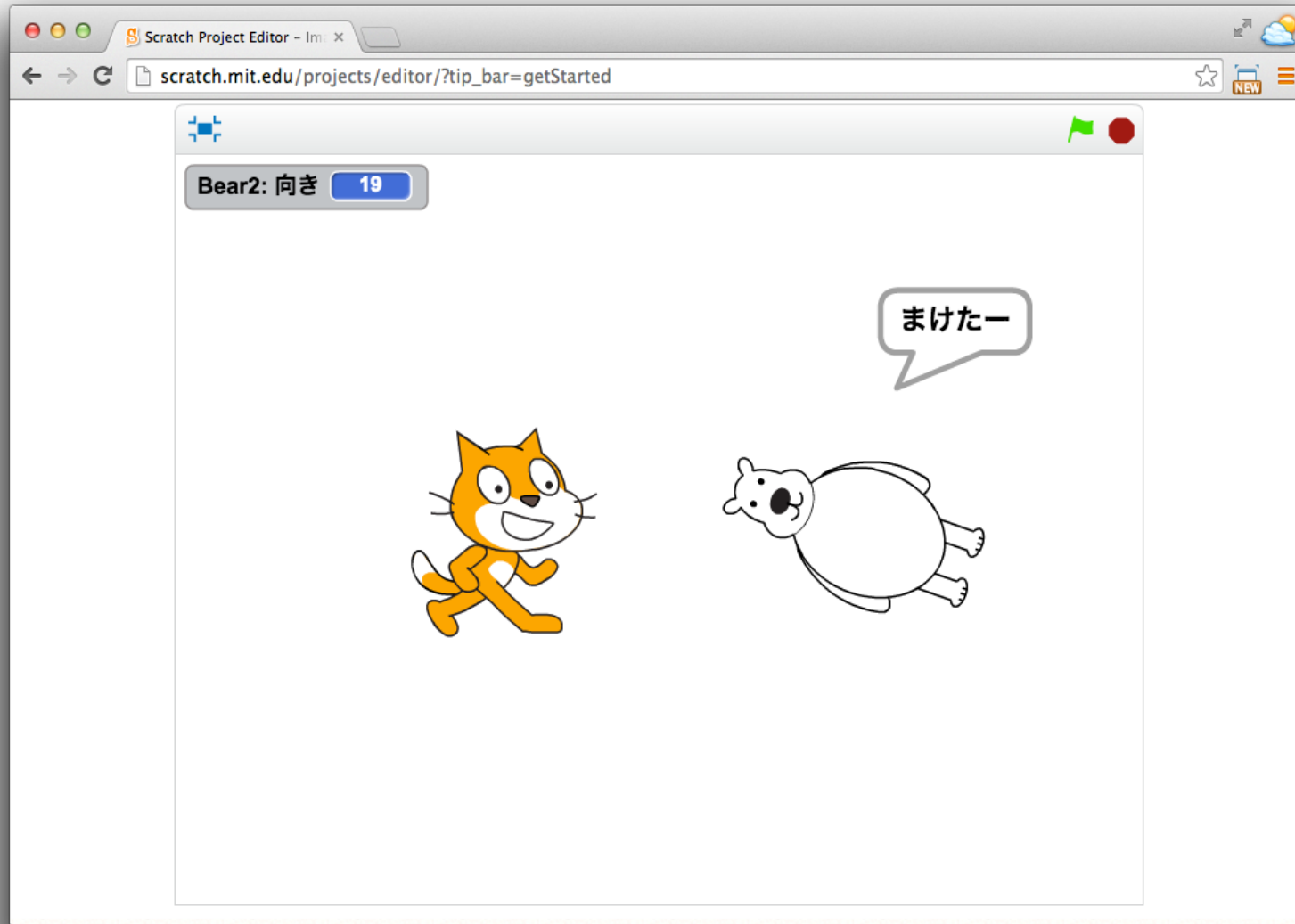
①▼ボタンをクリック
②cymbal crashをクリック

スプライト 新しいスプライト: Sprite1 Bear2

ステージ 1 背景

新しい背景:

アクロバットゲーム完成



スタートボタン^おを押して遊んでみよう！