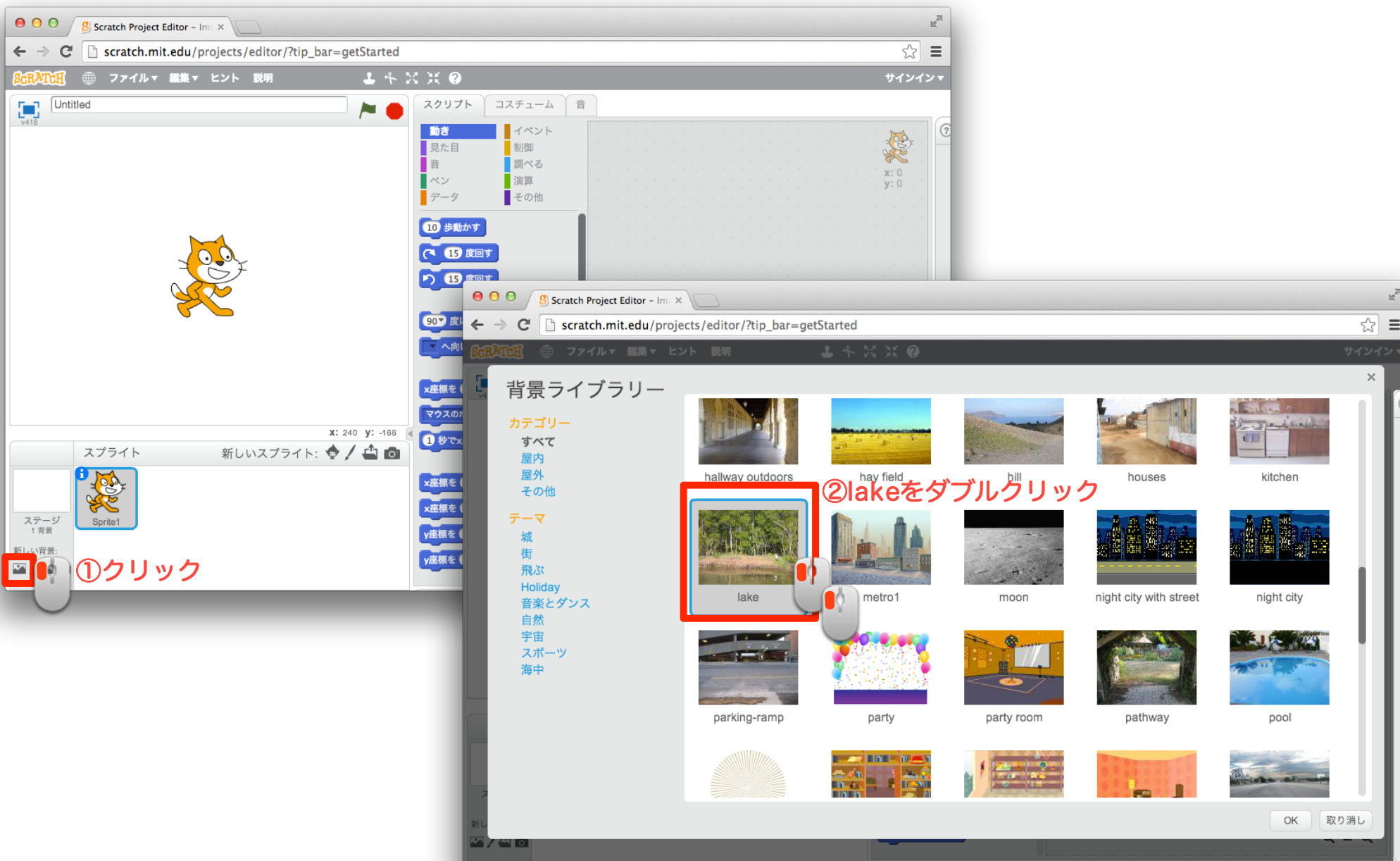


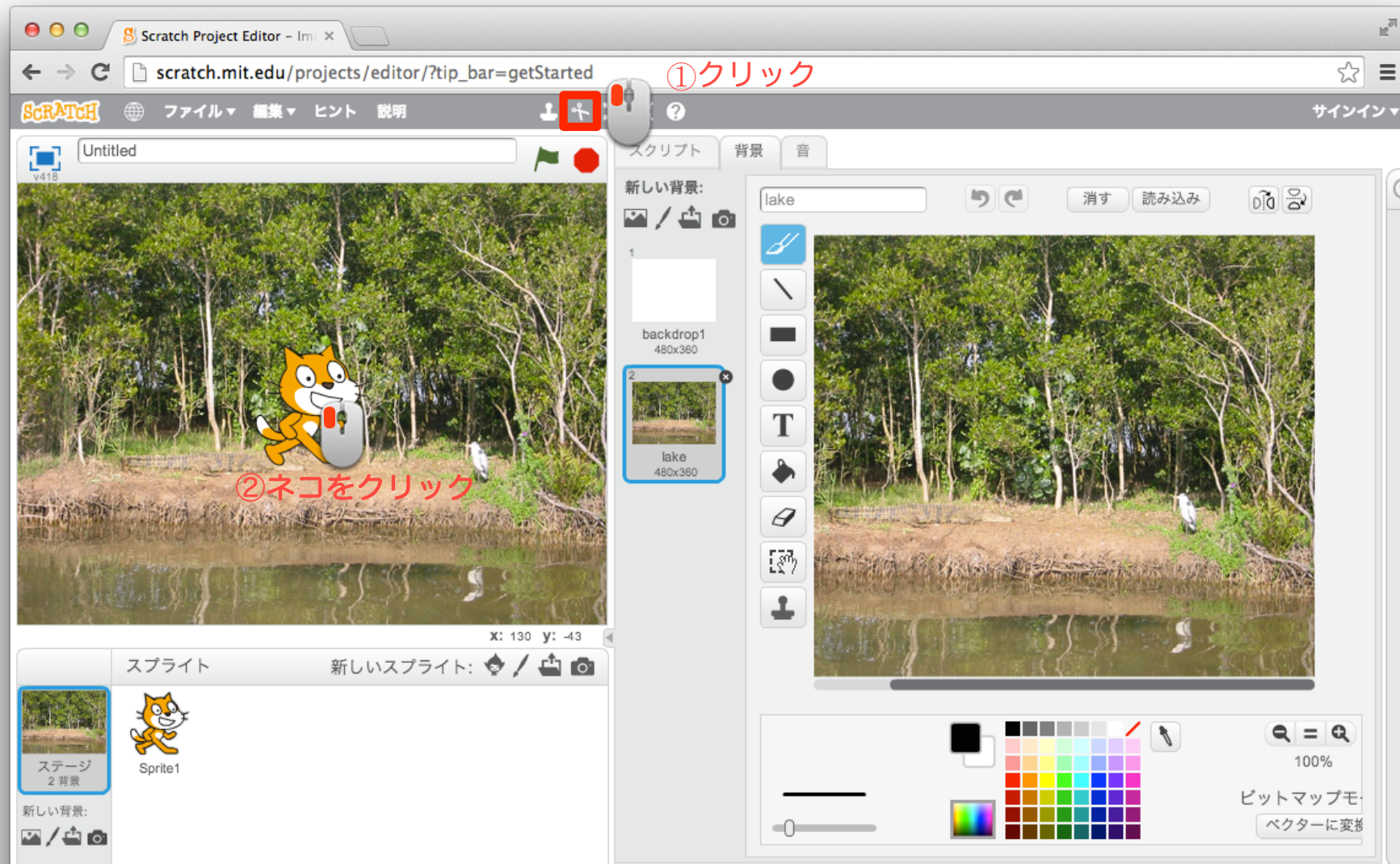
14.バナナキャッチゲームを作ろう！



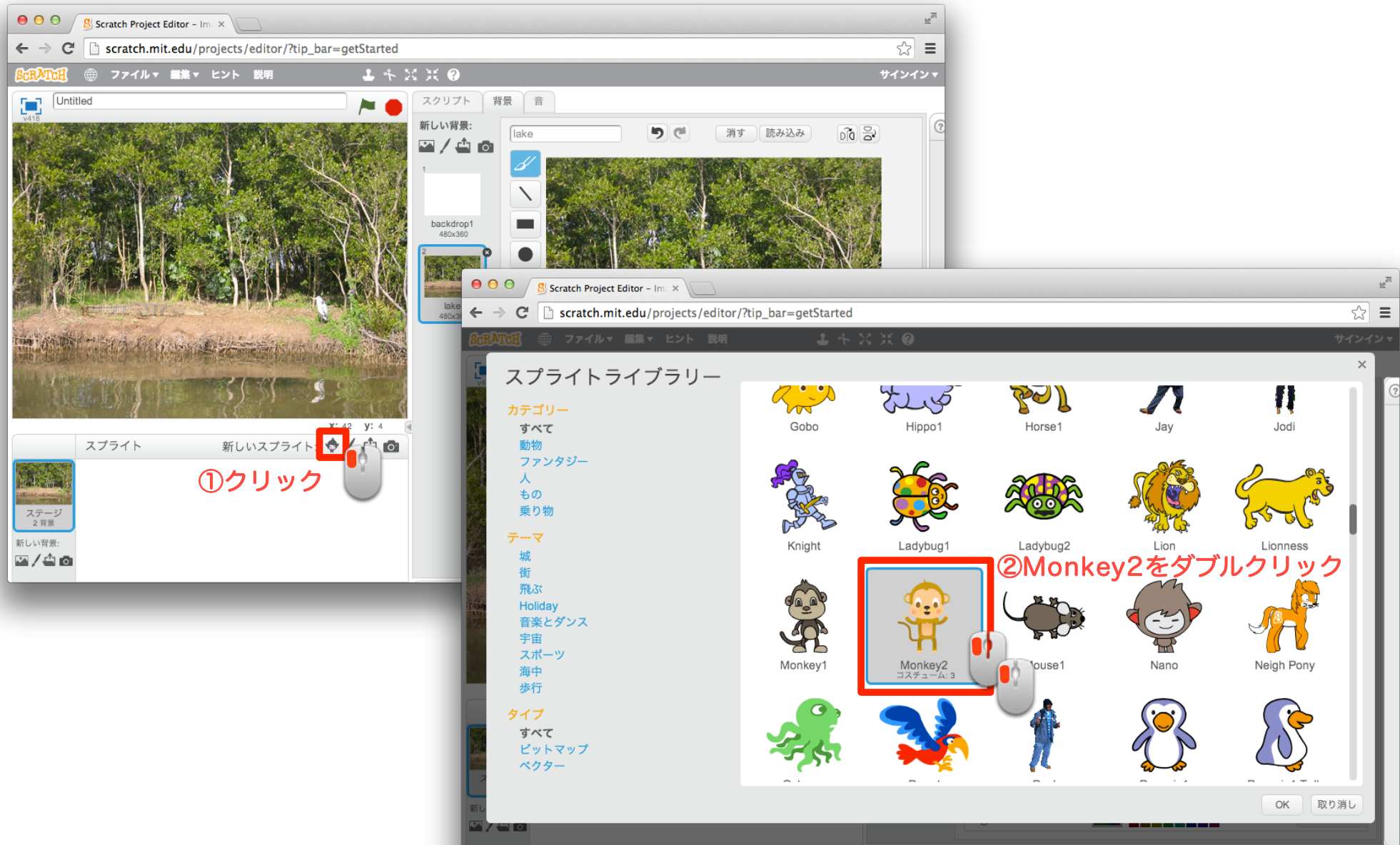
2 背景を追加しよう



3 ネコを消そう



4 スプライトを追加しよう



5 スプライトを追加しよう

The image shows two overlapping screenshots of the Scratch Project Editor. The top screenshot shows a stage with a monkey sprite on a forest background. The bottom screenshot shows the 'Sprite Library' window with a red box around the 'Bananas' sprite and a red mouse cursor icon over it. A red arrow points to the 'Add New Sprite' button in the bottom-left corner of the stage area.

①クリック

②Bananasをダブルクリック

6 スプライトを小さくしよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The stage displays a background of a forest with a monkey and a banana. The script area on the right contains the following code blocks:

- 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 -37 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 -37 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

Red annotations are present:

- ① クリック (Click) - points to the 'Click when clicked' event block.
- ② サルを5回クリック (Click the monkey 5 times) - points to the 'Click when clicked' event block.

The banana sprite's coordinates are shown as x: -95, y: -37.

7 スプライトを小さくしよう

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

サインイン

Untitled

スク립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

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 -37 にす
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
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

①クリック

②バナナを8回クリック

x: 240 y: -115

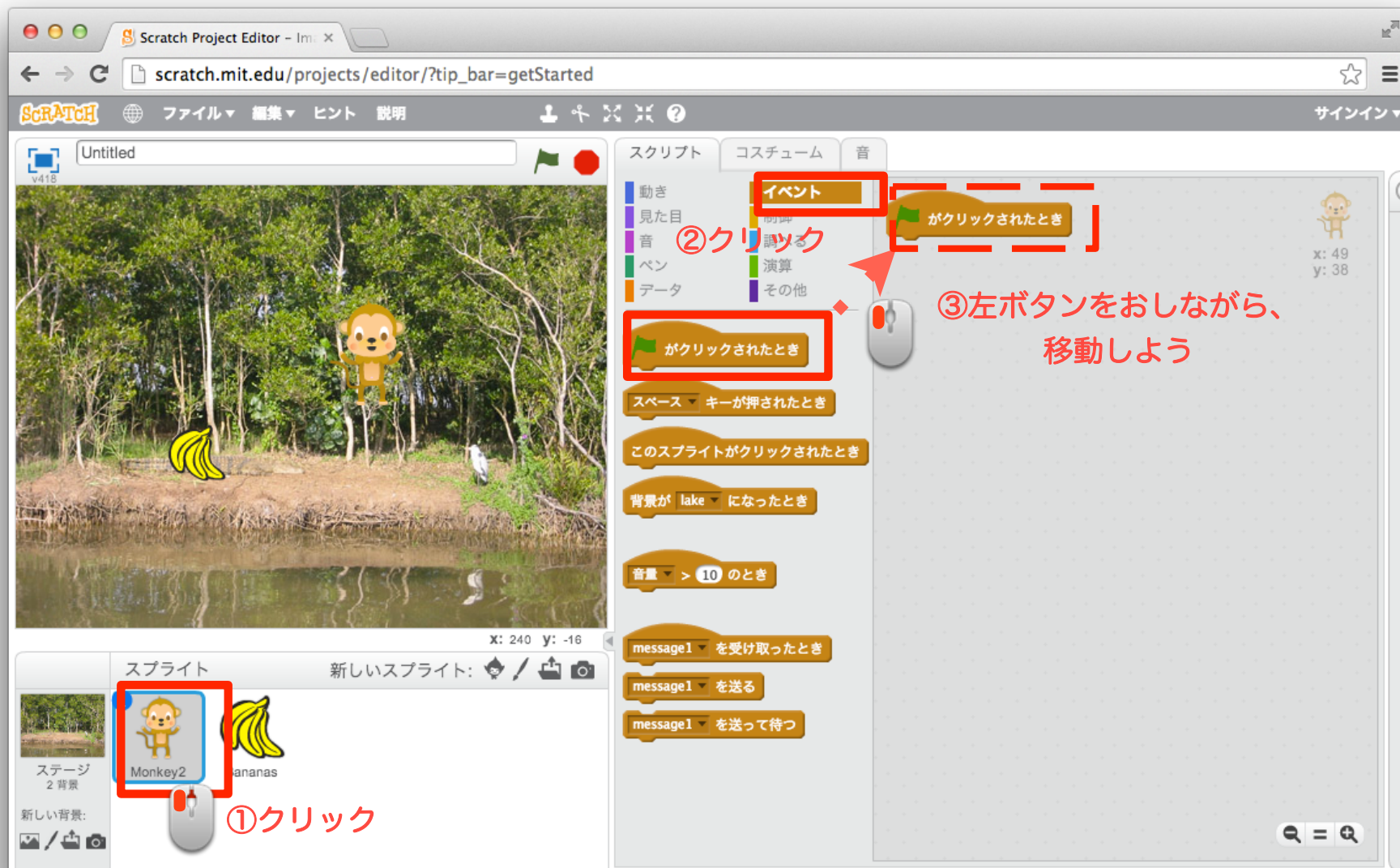
スプライト 新しいスプライト:

ステージ
2 背景

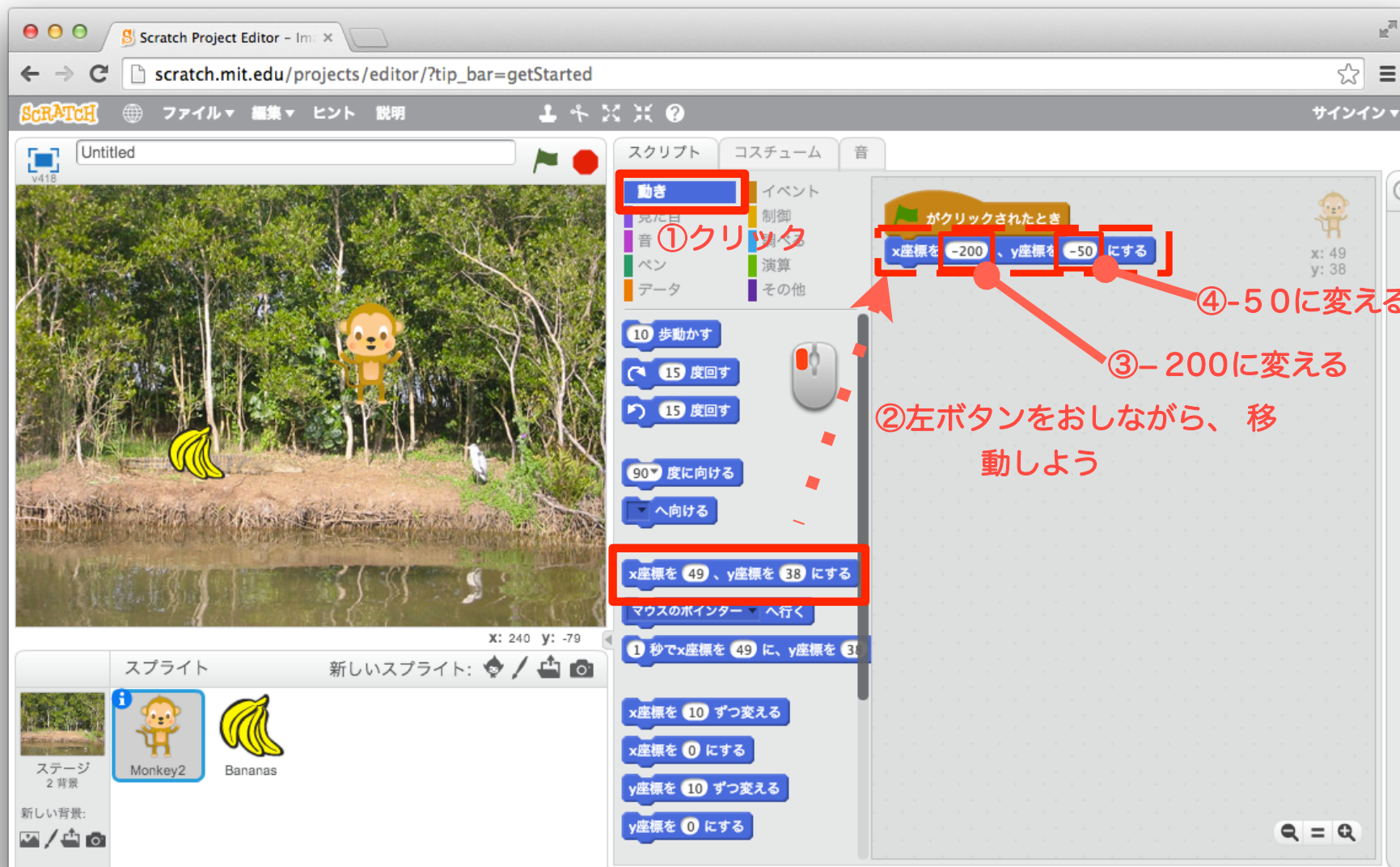
Monkey2 Bananas

新しい背景:

8 「イベント」ブロックを置こう



9 「動き」ブロックを組み合わせよう



10 「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 background image of a forest with a monkey and a banana. The 'Scripts' block palette is open, and the 'Click' block is selected. The 'Click' block is annotated with a red box and the text '②クリック' (Click). The 'Click' block is further annotated with a red box and the text 'がクリックされたとき' (When clicked). A mouse cursor is positioned over the 'Click' block, and a red arrow points to it with the text '③左ボタンをおしながら、移動しよう' (Click the left button and move). The 'Bananas' sprite is highlighted in the 'Sprites' palette with a red box and the text '①クリック' (Click).

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

サインイン

Untitled

スク립ツ

②クリック

イベント

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

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 lake 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:

Monkey2

Bananas

①クリック

11 「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 説明 サインイン

Untitled v418

スクリーン クリック時

動き イベント 制御 調べる 演算 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

がクリックされたとき
x座標を -95、y座標を -37 にする

x: -95
y: -37

②左ボタンをおしながら、移動しよう

x座標を -95、y座標を -37 にする

1秒でx座標を -95 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

マウスのポインター へ行く

新しいスプライト:

スプライト
Monkey2 Bananas

新しい背景:

x: 240 y: -31

12 「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 説明

Untitled

スクリプト コスチューム 音

① クリック

演算

がクリックされたとき

x座標を 1 から 10 までの乱数、y座標を -37 にする

x: -95
y: -37

②左ボタンをおしながら、移動しよう

1 から 10 までの乱数

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

スプライト 新しいスプライト:

Monkey2 Bananas

ステージ
2 背景

新しい背景:

13 「演算」ブロックと「動き」ブロックを設定しよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a monkey character and a banana. The script area on the right contains a 'Click when clicked' block followed by a 'Set x and y coordinates to random number between -150 and 200, and y to 150' block. The values -150, 200, and 150 are highlighted with red boxes. Red arrows point to these values with labels: ①-150 to change, ②200 to change, and ③150 to change.

14 「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 サインイン

Untitled v418

スクリプト コスチューム 音

① クリック

制御

がクリックされたとき

x座標を 150 から 200 までの乱数、y座標を 150 にする

ずっと

② 左ボタンをおしながら、移動しよう

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

スプライト 新しいスプライト:

Monkey2 Bananas

ステージ 2 背景

新しい背景:

X: 240 Y: -34

15 「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 説明

サインイン

Untitled

動き

①クリック

がクリックされたとき

x座標を -150 から 200 までの乱数、y座標を 150 にする

y座標を -5 ずつ変える

③-5に替える

②左ボタンをおしながら、移動しよう

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 -95、y座標を -37 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

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:

Monkey2

Bananas

ステージ

2 背景

新しい背景:

17 「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 サインイン

Untitled v418

スクリプト コスチューム イベント

① クリック

制御

がクリックされたとき

x座標を -200 、y座標を -50 にする

スペース キーが押されたとき

ずっと

もし なら

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

x: 49
y: 38

②左ボタンをおしながら、
3つのブロックを移動し
て組み合わせよう

スプライト 新しいスプライト:

Monkey2 Bananas

ステージ 2 背景

新しい背景:

18 「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 background of a forest with a pond, a monkey character, and a bunch of bananas. The monkey's current coordinates are x: 240, y: -180. The script area on the right contains the following blocks:

- がクリックされたとき (When clicked)
- x座標を -200、y座標を -50 にする (Set x to -200, y to -50)
- スペース キーが押されたとき (When space key is pressed)
- ずっと (Forever loop) containing:
 - 10 歩動かす (Move 10 steps)
 - もし なら (If-then conditional)
- マウスのポインター へ行く (Click mouse pointer)
- 1秒でx座標を 220 に、y座標を 0 にする (Set x to 220, y to 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)

Red annotations highlight the '動き' (Motion) category in the block palette, the '10 歩動かす' block in the script, and the '10 歩動かす' block within the 'ずっと' loop. A red arrow points from the mouse icon to the '10 歩動かす' block in the script. Red text annotations include '①クリック' (Click) and '②左ボタンをおしながら、移動しよう' (Click the left button while moving).

19 「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 monkey character and a banana. The script area on the right contains the following code:

- がクリックされたとき (Click event)
- x座標を -200 、y座標を -50 にする (Set x to -200, y to -50)
- スペース キーが押されたとき (Space key pressed event)
- ずっと (Forever loop)
- 10 歩動かす (Move 10 steps)
- もし **かつ** なら (If **and** then)
- もし なら (If then)

Annotations in red:

- ① クリック (Click) - points to the event trigger.
- 演算 (Arithmetic) - points to the 'かつ' (and) block.
- ② 左ボタンをおしながら、移動しよう (Click and drag to move) - points to the mouse cursor icon.

The 'スクリプト' (Scripts) panel on the left shows the '演算' (Arithmetic) block highlighted in green. The 'かつ' (and) block in the script is also highlighted in green.

20 「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 説明

サインイン

Untitled

スク립ト コスチューム 音

① クリック

調べる

がクリックされたとき

x座標を -200、y座標を -50 にする

スペース キーが押されたとき

ずっと

10 歩動かす

に当たった かつ スペース キーが押された なら

に当たった なら

② 左ボタンをおしながら
3つのブロックを移動しよう

に当たった

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 (このスプライト)

ビデオを 入 にする

ビデオの透明度を 50% にする

スプライト 新しいスプライト:

ステージ 2 背景

Monkey2 Bananas

新しい背景:

21 「調べる」ブロックを設定しよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a monkey character and a bunch of bananas. The script area on the right contains the following code:

- がクリックされたとき
- x座標を -200、y座標を -50 にする
- スペース キーが押されたとき
- ずっと
- 10 歩動かす
- もし Bananas に触れた かつ b キーが押された なら
- もし 端 に触れた なら

Red annotations with arrows point to specific elements in the script:

- ① ▼を押して「Bananas」をクリック (Arrow points to the dropdown menu of the 'もし Bananas に触れた' block.)
- ② ▼を押して「b」をクリック (Arrow points to the dropdown menu of the 'かつ b キーが押された' block.)
- ③ ▼を押して「端」をクリック (Arrow points to the dropdown menu of the 'もし 端 に触れた' block.)

今日のポイント！



「スペースキーが押された」ブロックって何？

スペース ▼ キーが押された

上の「スペースキーが押された」というブロックを使うことで、もしスペースキーが押された時、何か動作をするという設定ができるんだ！

スペース ▼ キーが押された

上向き矢印
下向き矢印
右向き矢印
左向き矢印
スペース
a
b
c
d
e

▼を押すことで、動作を始めるキーを選べるんだ！

23 「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 ファイル 編集 ヒント 説明 サインイン

Untitled v418

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

イベント

がクリックされたとき

x座標を -200、y座標を -50 にする

スペース キーが押されたとき

ずっと

10 歩動かす

もし Bananas に触れた かつ b キーが押された なら

message1 を送る

もし 端 に触れた なら

message1 を送る

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

②左ボタンをおしながら、2つのブロックを移動しよう

Sprite: Monkey2, Bananas

25 「見た目」ブロックを設定しよう

The screenshot shows the Scratch Project Editor interface. The main stage displays a monkey character and a banana. The script area contains the following code:

- がクリックされたとき
x座標を -200、y座標を -50 にする
- スペース キーが押されたとき
ずっと
10 歩動かす
もし Bananas に触れた かつ b キーが押された なら
message1 を送る
バナナゲットだ! と 2 秒言う
もし 端 に触れた なら
message1 を送る
失敗だ... と 2 秒言う

Red arrows point to the text boxes in the script with the following annotations:

- ① 「バナナゲットだ!」
に変わる
- ② 「失敗だ…」
に変わる

26 「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 monkey character and a banana. The script area on the right contains the following code blocks:

- がクリックされたとき
- x座標を -200 、y座標を -50 にする
- スペース キーが押されたとき
- ずっと
- 10 歩動かす
- もし Bananas に触れた かつ b キーが押された なら
- message1 を送る
- バナナゲットだ! と 2 秒言う
- すべて を止める
- もし 端 に触れた なら
- message1 を送る
- 失敗だ... と 2 秒言う
- すべて を止める

Annotations in red include:

- ① クリック (Click) pointing to the 'Click when clicked' block.
- ② 左ボタンをおしながら、2つのブロックを移動しよう (Hold the left button and move the two blocks) pointing to the 'Stop all' blocks.

The 'Control' category in the left sidebar is highlighted with a red box, and the 'Stop all' blocks in the script are also highlighted with red boxes.

28 「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

Untitled

動き
見た目
音
ペン
データ

① クリック

制御

1 がクリックされたとき

x座標を -150 から 200 までの乱数、y座標を 150 にする

ずっと

y座標を -5 ずつ変える

message1 を受け取ったとき

スプライトの他のスクリプトを止める

③ 「スプライトの他のスクリプト」に変える

② 左ボタンをおしながら、2つのブロックを移動しよう

すべてを止める

スプライト

新しいスプライト:

ステージ 2 背景

Monkey2

Bananas

新しい背景:

バナナキャッチゲーム完成！



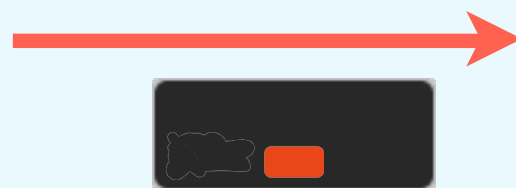
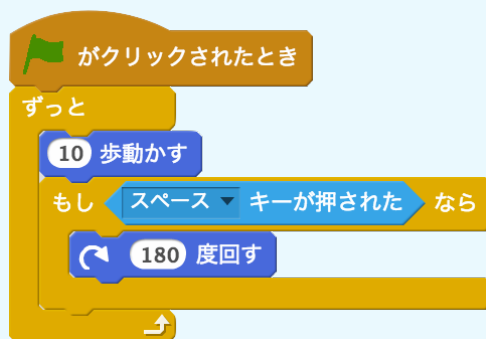
スタートボタンを押して、タイミングよく
スペースキーとbキーを押して遊んでみよう！

今日のポイント！

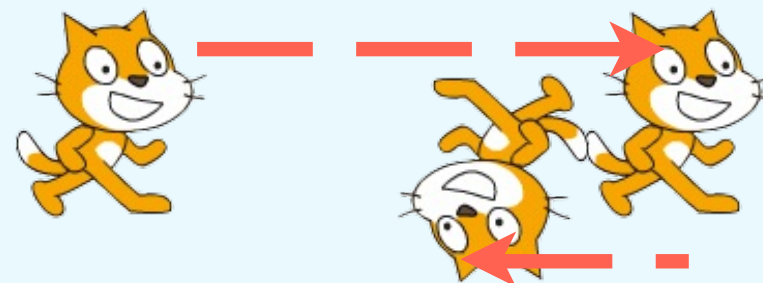


「スペースキーが押された」ブロックを使おう

「スペースキーが押された」ブロックを使って、下のようなことができるよ！



スペースキーを押すと



反対方向に動くよ

このブロックではスペースキーでスプライトが
回転して、動く方向が逆になるよ！