

STEP 1

スプライトを 準備しよう

プログラムを作る前に、
それぞれのスプライトや
コスチュームを作ります。
事前に準備しておくことで、スムーズに
プログラミングに入ることができます。

STEP 1 キャラクターを準備しよう 手順1

「スプライトを選ぶ」をクリックします。



STEP 1 キャラクターを準備しよう

手順 2

スプライト「Apple」を選びます。



STEP 1 キャラクターを準備しよう

手順 3

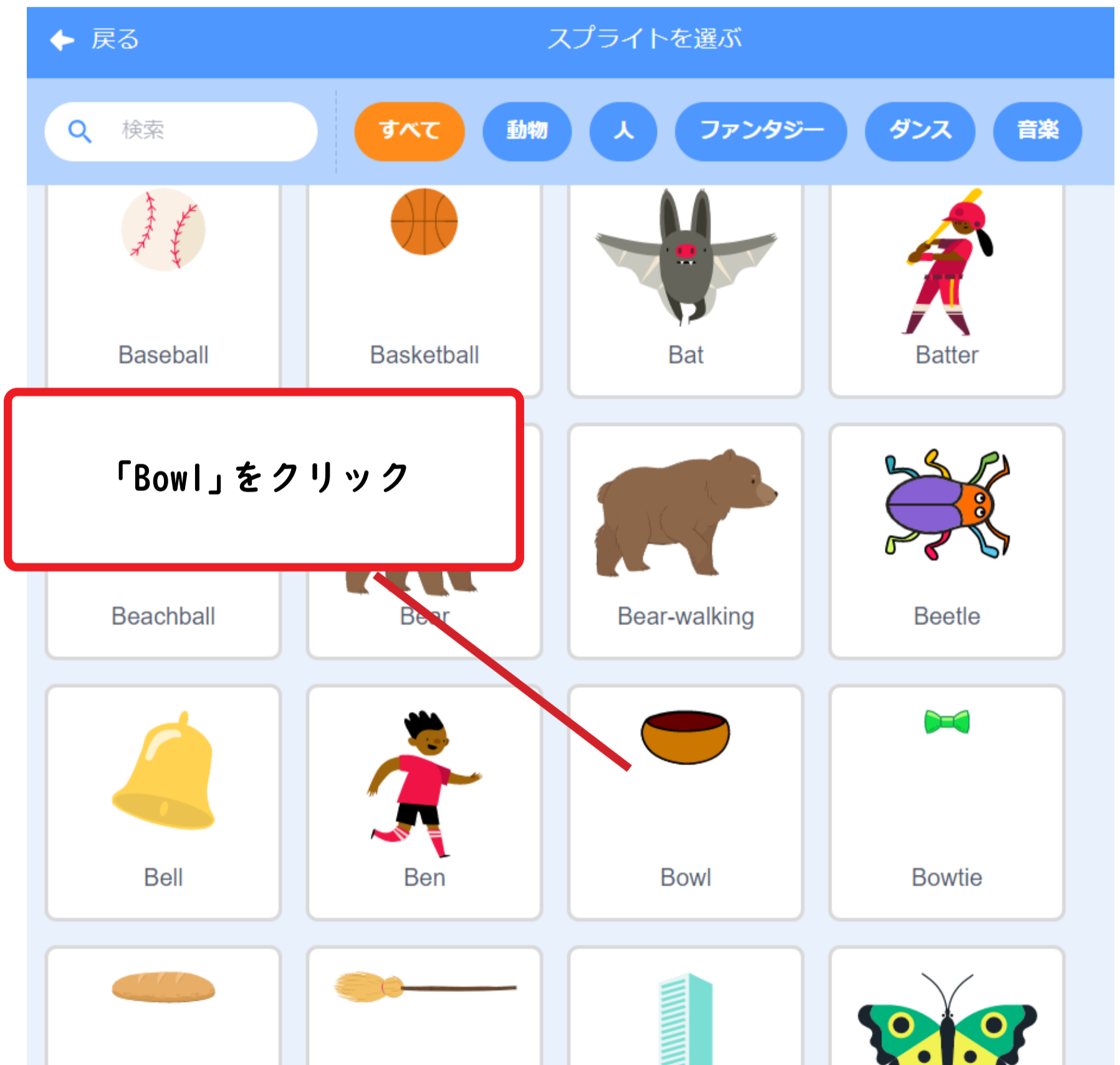
リンゴが追加される事を確認後
スプライトを追加します



STEP 1 キャラクターを準備しよう

手順 4

スプライト「Bowl」を選びます。



STEP 1 キャラクターを準備しよう

手順 5

リンゴが追加される事を確認後

スプライトを追加します



スプライトに「Bowl」(かご)が
表示できればOK

スプライト

Bowl

x -66 y -37

大きさ 100 向き 90

スプライトパレット: スプライ..., Apple, Bowl, +

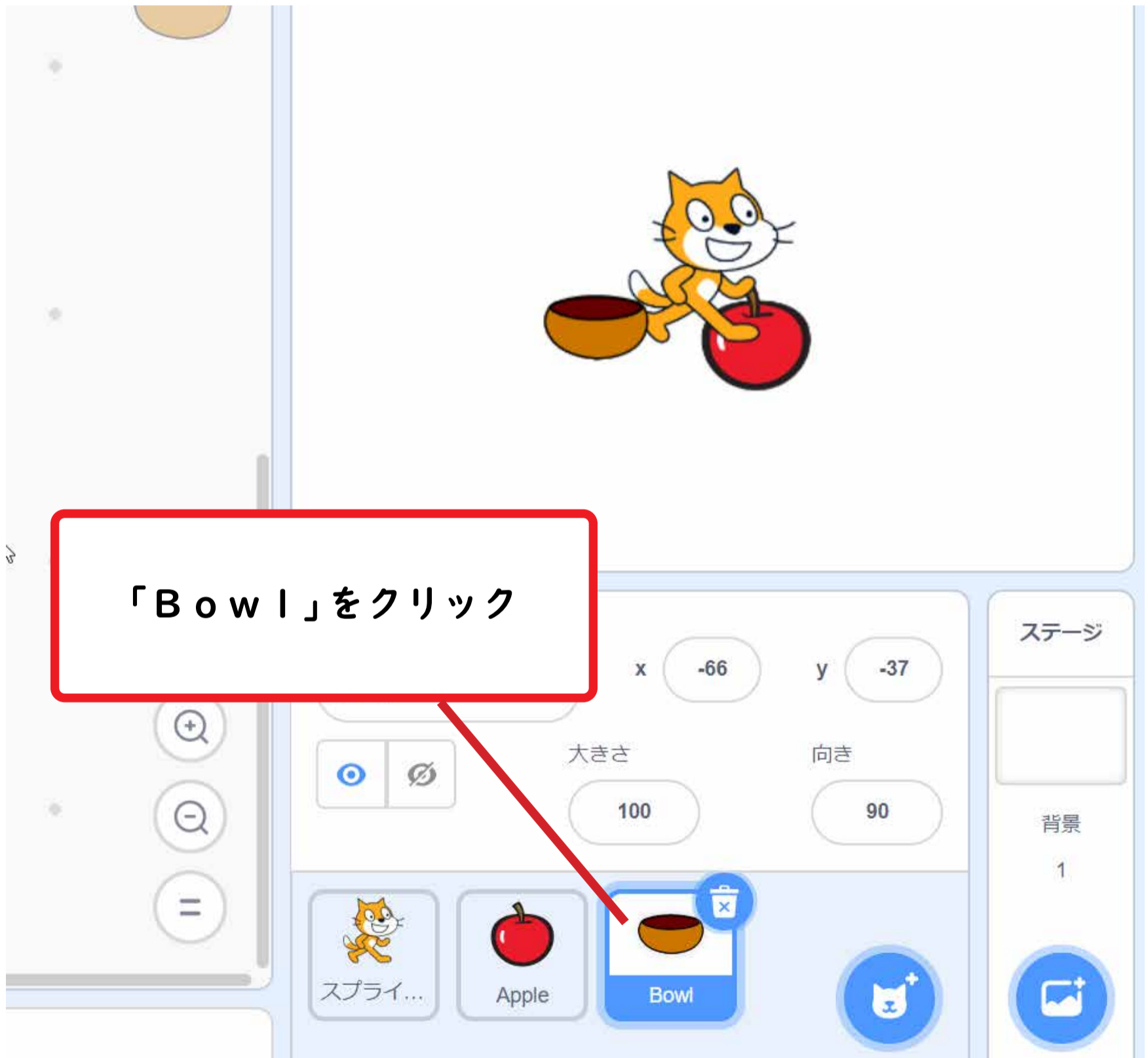
STEP 2

かごを動かそう

かごを左右に動かせるようにします。
矢印キーにてうごかせるように
しましょう。

STEP 2 かごを動かそう 手順 1

かごのspriteにプログラムを作るため、
「BowI」をクリックします。



STEP 2 かごを動かそう 手順 2

緑の旗でプログラムをスタートできるように
します。

<【かご】のプログラム>



①「イベント」をクリック

②マウスの左ボタンを押しなが
ら、画面の真ん中に
取り出す

STEP 2 かごを動かそう

手順 3

左に向けて動くときに、逆さにならないように
回転方法を左右のみにしておきます。

<【かご】のプログラム>

①「動き」をクリック

Scratchの「動き」カテゴリが選択されています。スクリーンショットには、以下のブロックが配置されています：

- 90 度に向ける
- マウスのポインターへ向ける
- x座標を 10 ずつ変える
- x座標を -66 にする
- y座標を 10 ずつ変える
- y座標を -37 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

また、イベントカテゴリには「が押されたとき」のブロックが追加されています。

②【回転方法を左右のみにする】を
取り出してくっつける。

※この命令ブロックは少し
下のほうにありますので
スクロールしてください

STEP 2 かごを動かそう

手順 4

【ずっと】命令ブロックと【もし~なら】命令ブロック
を使います。

<【かご】のプログラム>

①「制御」をクリック

②【ずっと】をくっつける

③【ずっと】の中に
【もし~なら】を2つ
入れる

The screenshot shows the Scratch programming environment. The '制御' (Control) category is selected in the left sidebar. The main workspace displays a script starting with a 'が押されたとき' (When clicked) event block, followed by a blue '回転方法を 左右のみ にする' (Set rotation style to only turn left and right) block. Below this is an orange 'ずっと' (Forever) loop block. Two orange 'もし~なら' (If-then) blocks are being added inside the 'ずっと' loop. Red callout boxes with arrows point to these steps: ① '制御' is clicked, ② 'ずっと' is attached to the event block, and ③ two 'もし~なら' blocks are added inside the 'ずっと' loop.

STEP 2 かごを動かそう

手順 5

「調べる」カテゴリよりキーが押された判断を入れます。

<【かご】のプログラム>

コード コスチューム 音

調べ

動き

見た目

音

イベント

制御

調べる

演算

マウスのポインターに触れた

色に触れた

色が色に触れた

マウスのポインターまでの距離

あなたの名前は何ですか?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

が押されたとき

回転方法を 左右のみ にする

ずっと

もし スペース キーが押された なら

もし スペース キーが押された なら

①「調べる」をクリック

②【もし～なら】の命令に入れる

STEP 2 かごを動かそう 手順 6

1つ目の「もし～なら」について→の矢印キーが
押された判断に変えます。

<【かご】のプログラム>

が押されたとき

① ▽をクリック

回転方法を 左右のみ ▾ にする

ずっと

もし キーが押された なら

- ✓ スペース
- 上向き矢印
- 下向き矢印
- 右向き矢印
- 左向き矢印

された なら

② 「右向き矢印」をクリック

STEP 2 かごを動かそう 手順 7

2つ目の「もし～なら」について←の矢印キーが
押された判断に変えます。

<【かご】のプログラム>

が押されたとき

回転方法を 左右のみ ▾ にする

ずっと

もし 右向き矢印 ▾ キーが押された なら

もし スペース ▾ キーが押された なら

- ✓ スペース
- 上向き矢印
- 下向き矢印
- 右向き矢印
- 左向き矢印

❶ ▽をクリック

❷ 「左向き矢印」をクリック