

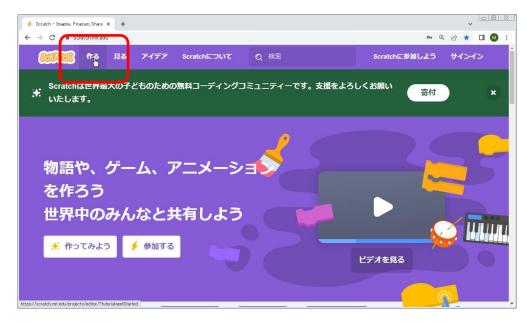
目標	Scratch のプログラミングができるようになる
課題1	・Scratch プログラミング画面を表示する
課題2	・「10 歩動かす」でネコが動くのを確認する
課題3	
(順次)	・ネコを前後に動かす
課題4	
(くり返し)	・ネコをずっと動かす
課題 5	
(判定)	・ネコが端に触れたら「ニャー」と鳴くようにする

課題 1 · Scratch プログラミング画面を表示する

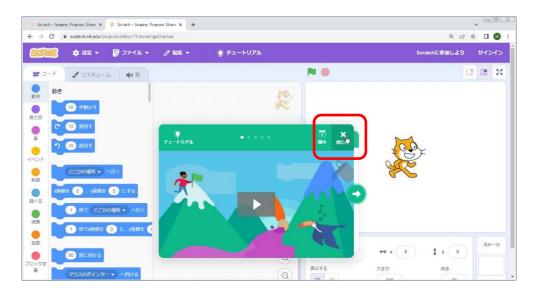
Scratch のプログラミング画面をブラウザで表示しましょう。 Scratch プログラミング画面は次の URL で表示できます。

https://scratch.mit.edu/

Scratch プログラミング画面が表示されたら「作る」アイコンをクリックします。



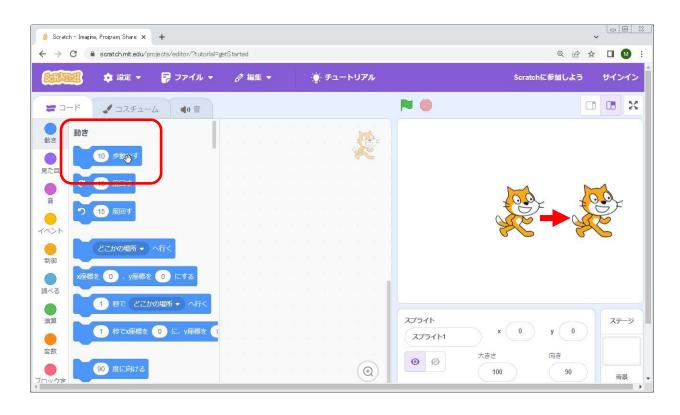
下記のような「チュートリアル」画面が表示されたら[×]ボタン([閉じる]ボタン)をクリックしましょう。



課題2・「10歩動かす」でネコが動くのを確認する

Scratch は、プログラミングをしなくてもスプライト(ネコなど)の動作を確認する事ができます。

Scratch 画面の左側にある「ブロック」の「10 歩動かす」をクリックすると、画面右側「ステージ」のネコが少し(10 歩)右に動きます。



何度も「10 歩動かす」をクリックすると、ネコの姿が見えなくなって しまいます。

ネコのシッポだけが見えていると思いますので、ネコのシッポをつかんで (ドラッグして)、画面の真ん中に移動させましょう。

課題3・ネコを前後に動かす(順次)

「10 歩動かす」をクリックすると、ネコが前(右)に少しだけ移動します。たくさん移動する場合には「10」を「100」などに変えて下さい。 Scratch で、ネコが 100 歩前に、次に、後に 100 歩、もう一度、後に 100 歩、最後に前に 100 歩動くようなプログラミングをしてみましょう。

※後に100歩動かす場合には、「-100」に変更しましょう。

ブロックの「イベント」にある「旗が押されたとき」を画面中央の「コード」部分にドラッグ&ドロップしてプログラムを作成します。

全体で下記のようなプログラムを作成しましょう。



プログラムを作成したら、Scratch 画面の旗をクリックして動作を確認してみましょう。



プログラムを実行してもネコが動かないかも知れません。安心してください、実は、ネコはちゃんと動いてます。

コンピュータの処理速度が速いので、動いているように見えないだけです。

そこで、下記のようにブロックの「イベント」にある「1秒待つ」を作成したプログラムの「100歩動かす」の下に入れてあげましょう。



全部で3箇所に「1秒待つ」を入れてあげましょう。

下記のようにプログラミングしたら、旗をクリックして実行してみま

しょう。

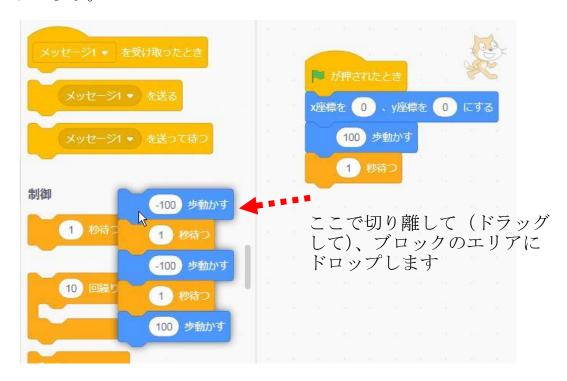


ちゃんとネゴが動くことを確認できましたか。

課題4・ネコをずっと動かす(くり返し)

課題3で作ったプログラムを改造して、ネコがずっと動くようにしましょう。

せっかく作ったプログラムですが、下のほうのプログラムを捨ててしまいましょう。



ブロックの「制御」にある「ずっと」をプログラムに差し込みます。



次に、ネコが画面の端まで行ったら、跳ね返って動き続けるようにプログラムを改造しましょう。

ブロックの「動き」にある「もし端に着いたら、跳ね返る」をプログラムに差し込みましょう。



プログラムを改造できたら、旗をクリックして実行してみましょう。 ネコが跳ね返ったときに、ひっくり返ってしまうかも知れません。 安心してください。魔法の呪文があります。

ブロックの「動き」にある「回転方法を [左右のみ] にする」をプログ ラムに差し込みましょう。



これでネコがひっくり返らずに、ずっと歩き続けるようになりましたね。

課題5・ネコが端に触れたら「ニャー」と鳴くようにする(判定)

最後に、ネコが端に触れたときに「ニャー」と鳴くようにプログラムを 下記のように改造しましょう。



少し複雑ですが、 この部分を追加してみま しょう。

注意!

「もし端に着いたら、跳ね返る」の上にプログラムを追加しましょう。 「もし端に着いたら、跳ね返る」の下にプログラムを追加してしまうと、 いつまでたってもネコは鳴きません。

なぜでしょう?

---- 以上です ----

この資料に関するお問い合わせ先 有限会社エムブイビイ 廣瀬 清司

メール: hirose@mvb.jp

ホームページ: https://www.mvb.jp/