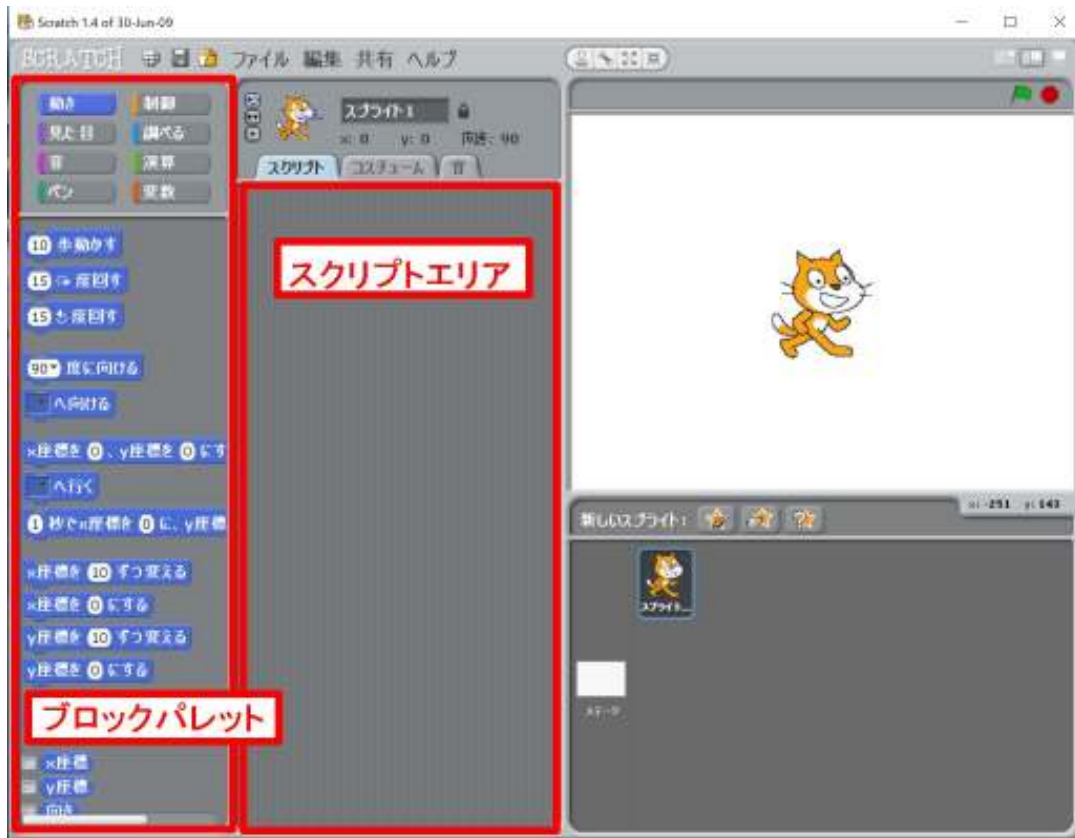




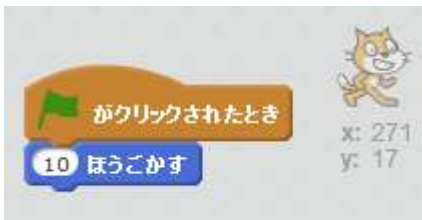
画面の左のステージがある。スプライト（スクラッチキャット）を動かしたりする。



ブロックパレットから、スクリプト（プログラム）エリアにドラッグ&ドロップする。

1. スクリプトキャットを動かしてみる

- まず、「制御」の中「▶がクリックされたとき」のブロックをスクリプトエリアにドラッグする。
- 次に、「動き」の中「10歩動かす」のブロックを上記の下にドラッグする。(ひつつきます)



- ▶マークをクリック



2. スクリプトキャットをせいぎよする

- 「制御」のなかの「ずっと」をスクリプトエリアにドラッグする。ブロックの口が開く。

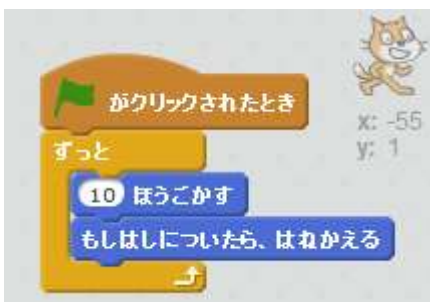


- ▶マークをクリック
- しっぽをドラッグして中央にもどす。
- 止めたい場合は、● (ストップ) をクリックする。



3. スクリプトキャットをさらにせいぎよする

- 「動き」の中から「もし、端に着いたら跳ね返る」をスクリプトエリアにドラッグする。



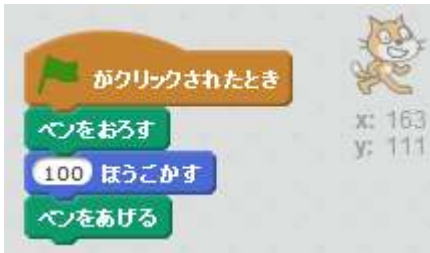
- ▶マークをクリック

4. スクリプトをクリアする

- ・「ファイル」から「新規」を選ぶ。(保存は自由に)

5. スクリプトに絵をかかせる

- ・まず、「制御」の中の「▶がクリックされたとき」のブロックをスクリプトエリアにドラッグする。
- ・つぎに、「ペン」から「ペンをおろす」をスクリプトエリアにドラッグする。
- ・次に、「うごき」の中の「10歩動かす」のブロックを上記の下にドラッグする。
- ・「10」を100に変える。
- ・最後に、「ペン」から「ペンをあげる」をスクリプトエリアにドラッグする。



- ・▶マークをクリック

6. スクリプトに音をつける

- ・「音」から「ニャーの音を鳴らす」をスクリプトエリアにドラッグする。



☆試したら「ニャーの音を鳴らす」は削除しておく。(スクリプトを離して右クリック)
次に「ファイル」から「新規」を選ぶ。

7. 一辺の長さが「100」の正方形をかいてみる

ヒント「動き」の中のここらへんを使う。



☆かき方は、一つではない。いくつかの方法を考える。→より論理的な思考につながる。

①オーソドックスな書き方

「100歩動かす」と、「90度回す」を4回使う方法



②便利な命令を使う方法

「() 回繰り返す」を使う方法。



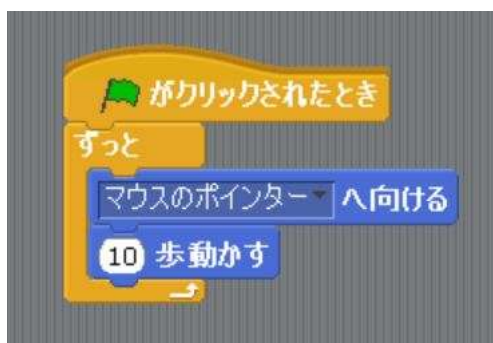
例題1 一辺の長さが100の正三角形をかいてみよう。

ヒント 正三角形の内角は何度？

例題2 一辺の長さが100の正五角形をかいてみよう。

8. マウスを追いかけるネコ

次のようにスクリプトを置いてみよう。



単純ですが、楽しいですね。プログラミングいかがでしたか。