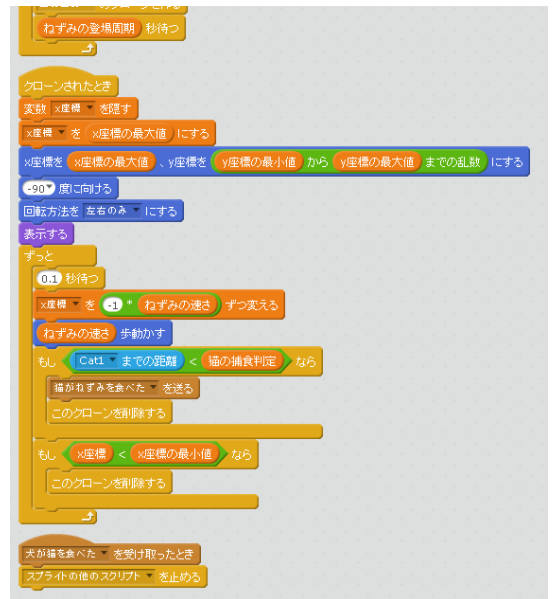


理数系教員指導力向上研修

先生のためのScratch入門講座

—プログラミング教育の必修化を受けて—



(画像はプログラミングの例です。この講座で作成するプログラムとは異なります)

東京学芸大学 気象学研究室

佐藤尚毅

はじめに

小学校で 2020 年度から実施されている新しい教育課程においては、プログラミングが必修となっています。「小学校段階におけるプログラミング教育の在り方について(議論の取りまとめ)」(小学校段階における論理的思考力や創造性、問題解決能力等の育成とプログラミング教育に関する有識者会議)には以下のように述べられています。

小学校におけるプログラミング教育が目指すのは、前述のように、子供たちが、コンピュータに意図した処理を行うよう指示することができるということを体験しながら、身近な生活でコンピュータが活用されていることや、問題の解決には必要な手順があることに気付くこと、各教科等で育まれる思考力を基盤としながら基礎的な「プログラミング的思考」を身に付けること、コンピュータの働きを自分の生活に生かそうとする態度を身に付けることである。

プログラミング教育の実施に当たっては、コーディングを覚えることが目的ではないことを明確に共有していくことが不可欠である。また、「主体的・対話的で深い学び」の実現に資するプログラミング教育とすることが重要であり、一人で黙々とコンピュータに向かっているだけで授業が終わったり、子供自身の生活や体験と切り離された抽象的な内容に終始したりすることがないよう、留意が必要である。楽しく学んでコンピュータに触れることが好きになることが重要であるが、一方で、楽しいだけで終わっては学校教育としての学習成果に結びついたとは言えず、子供たちの感性や学習意欲に働きかけるためにも不十分である。

(文部科学省のウェブサイトより。下線は著者が付した。)

簡潔にまとめれば、

- ・児童が自分で考えてプログラムを作る。
- ・ただしコードは書かない。

という 2 つの条件を満たしたプログラミング教育を行なってくださいということです。この講座で扱う Scratch は、コードをキーボードでタイプするのではなく、画面上でブロックを組み合わせることによってプログラムを作成する教材であり、まさに、上記の目的に合ったものです。Scratch 以外にも類似した機能を持つ教材はありますが、基本的な考え方は同じです。今後、小学校でのプログラミング教育では、ブロックを組み合わせるという方法が標準になっていくと思います。この講座で学んだ内容は、利用する具体的な教材を問わず、小学校でのプログラミング教育において、普遍的に役立つものです。この講座は、初心者者を前提にして、限られた時間の中で開講しているため、プログラムの例をあらかじめ示していますが、各自のアイデアで自分だけのプログラムを作成していくとさらに楽しく学べると思います。

第 1 部 : アプリケーションのインストール

アプリケーションのダウンロード

まず、

<https://scratch.mit.edu/download/scratch2>

から「Scratch 2.0 オフラインエディター」をダウンロードします。次に、

<https://get.adobe.com/jp/air/>

から Adobe AIR をダウンロードします(上記の Scratch のダウンロードサイトからリンクあり)。

※この講座では、CD-ROM または USB メモリで配布します。

☞ 配布したデータの中の「アプリケーション」というフォルダを開いてください。Windows の場合は「Windows」というフォルダに、MacOS の場合は「Mac」というフォルダに移動してください。

アプリケーションのインストール

まず、Adobe AIR をインストールします。これは Scratch を動作させるために必要なアプリケーションです。インストールするためには、ダウンロードした AdobeAIRInstaller.exe (MacOS の場合は AdobeAIR.dmg) をダブルクリックします。次に、Scratch 2 をインストールします。インストールするためには、ダウンロードした Scratch-448.exe (MacOS の場合は Scratch-448.dmg) をダブルクリックします※。「448」はバージョン番号であり、最新版では異なる場合がありますが、そのままインストールしてください。

※「インストーラーファイルが破損しているので、アプリケーションをインストールできませんでした。」というエラーメッセージが出た場合は、

<https://scratch.mit.edu/download/scratch2>

から「Scratch 2.0 オフラインエディター」の代わりに「Scratch 2.0 MSI」をダウンロードしてダブルクリックしてください。

また、Scratch 2.0 の代わりに最新の Scratch 3.0 をダウンロードしてインストールすることもできます。画面の体裁などが多少変わりますが、基本的には Scratch 2.0 と同じように利用できます。

起動してみよう

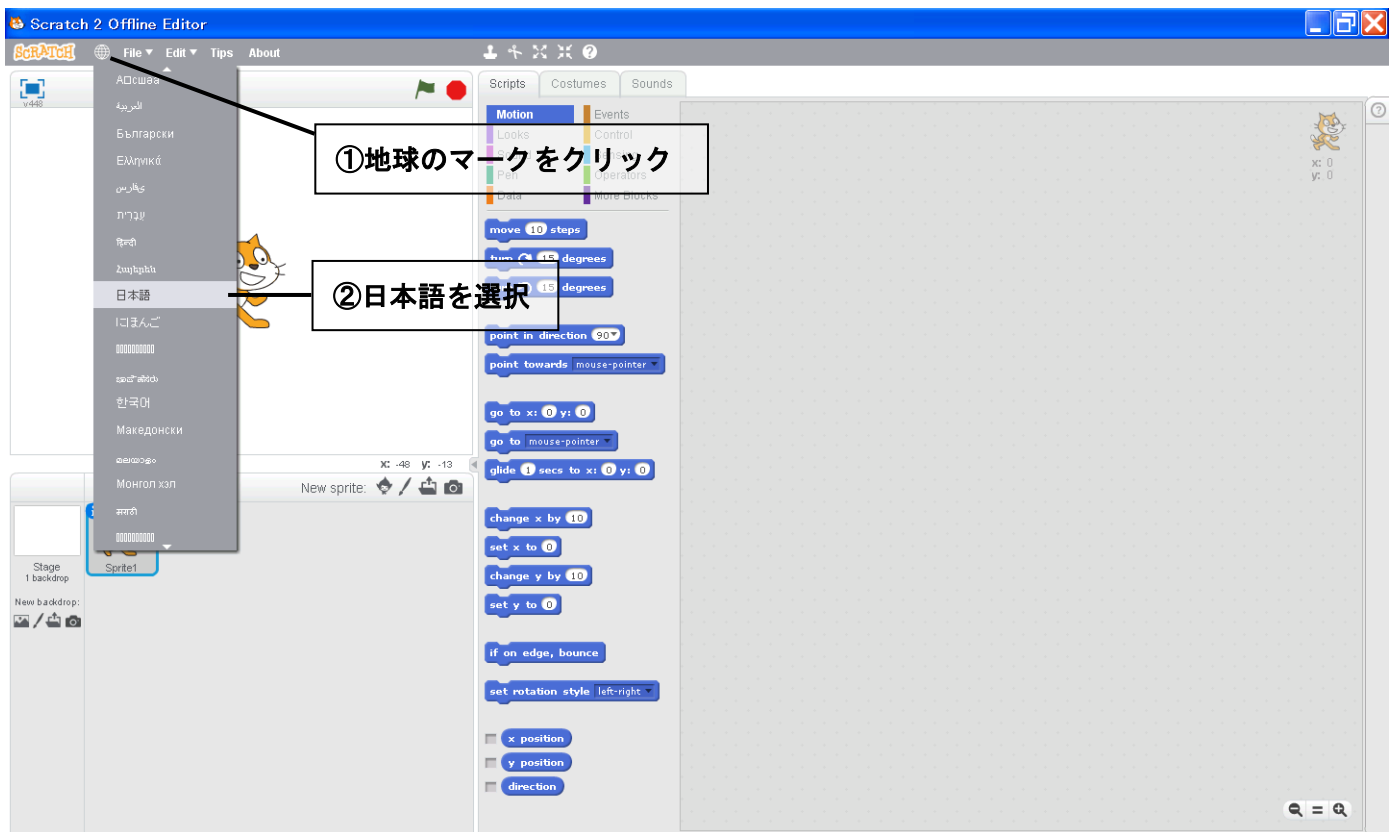
👉 デスクトップ上のアイコン  をダブルクリックします。

※終了するときは、メニューバーの「ファイル」をクリックして「終了」を選びます。

日本語の設定

もし日本語が表示されなかったら…

👉 メニューバーにある地球のマークをクリックして「日本語」を選びます。



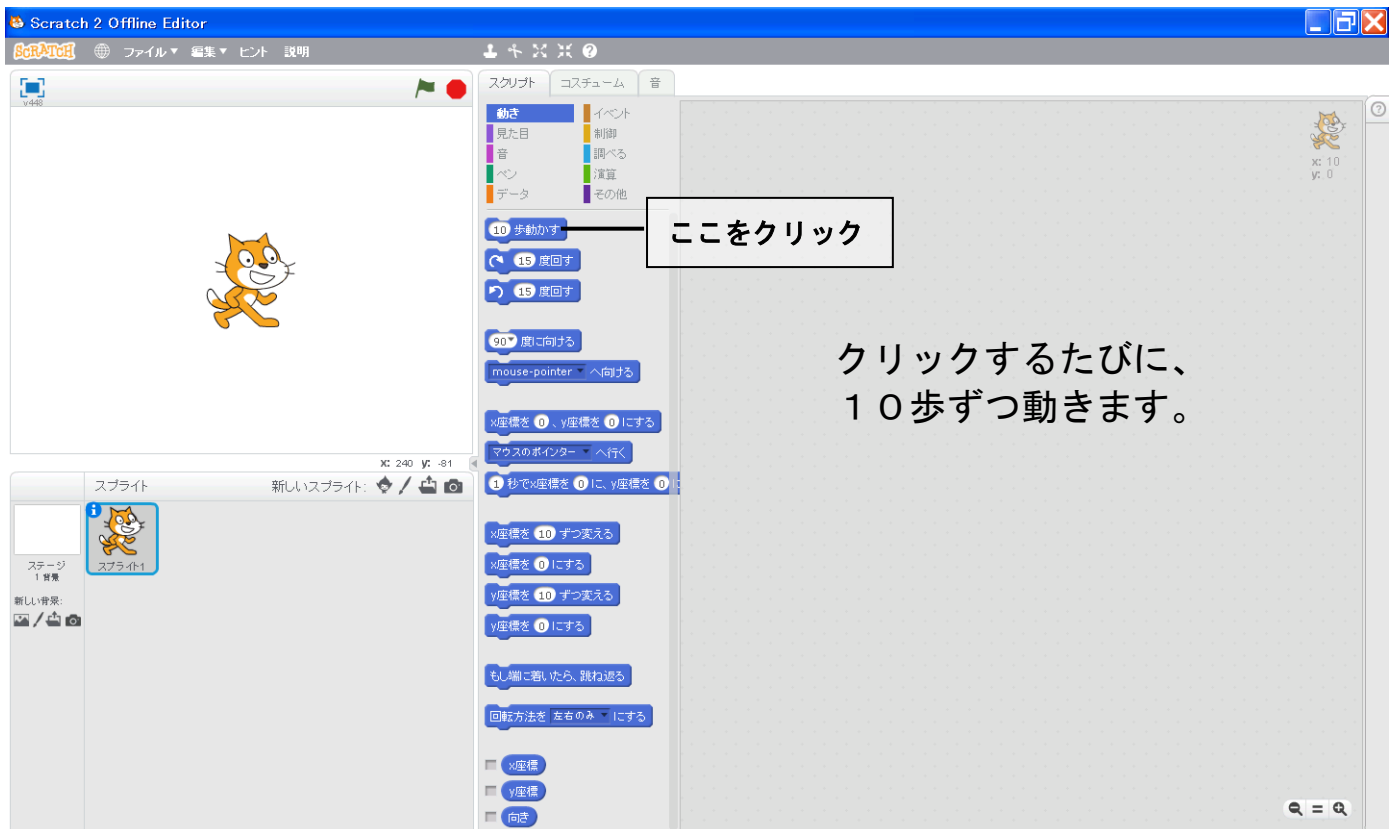
※低学年の児童の場合、「にほんご」を選ぶと、簡単な日本語表現にすることができます。

Scratch は、MIT メディア・ラボのライフロング・キンダーガーデン・グループの協力により、Scratch 財団が進めているプロジェクトです。 <https://scratch.mit.edu> から自由に入手できます。

第2部：プログラミング

まずは、命令を試してみよう

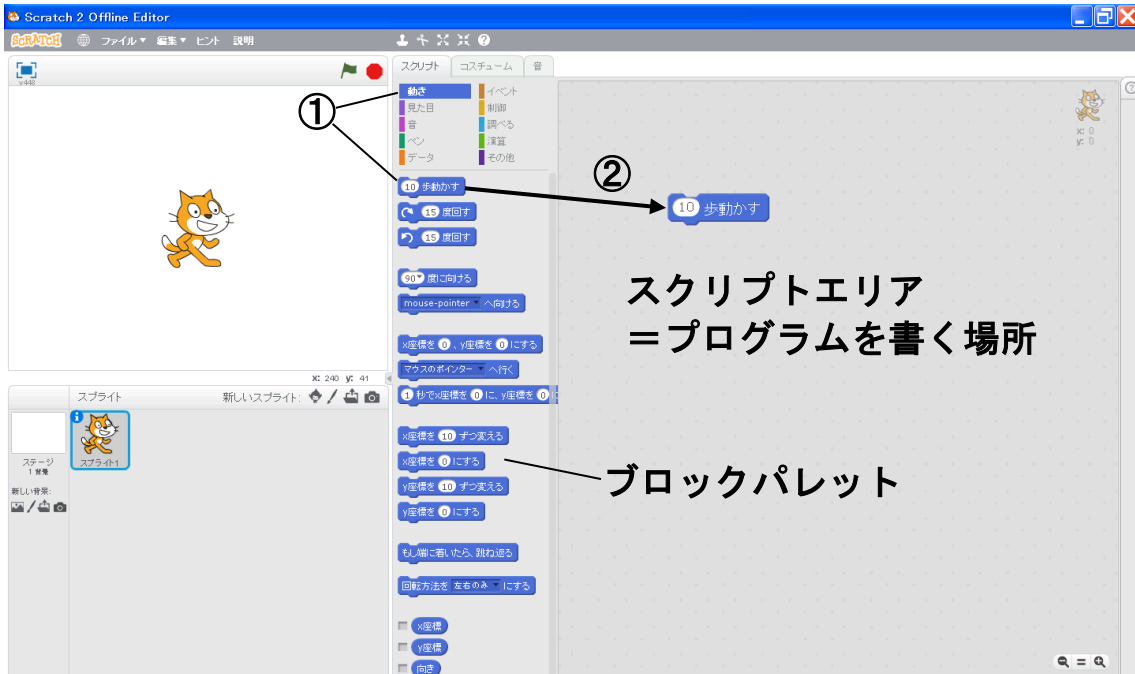
命令の内容：ネコを10歩動かす



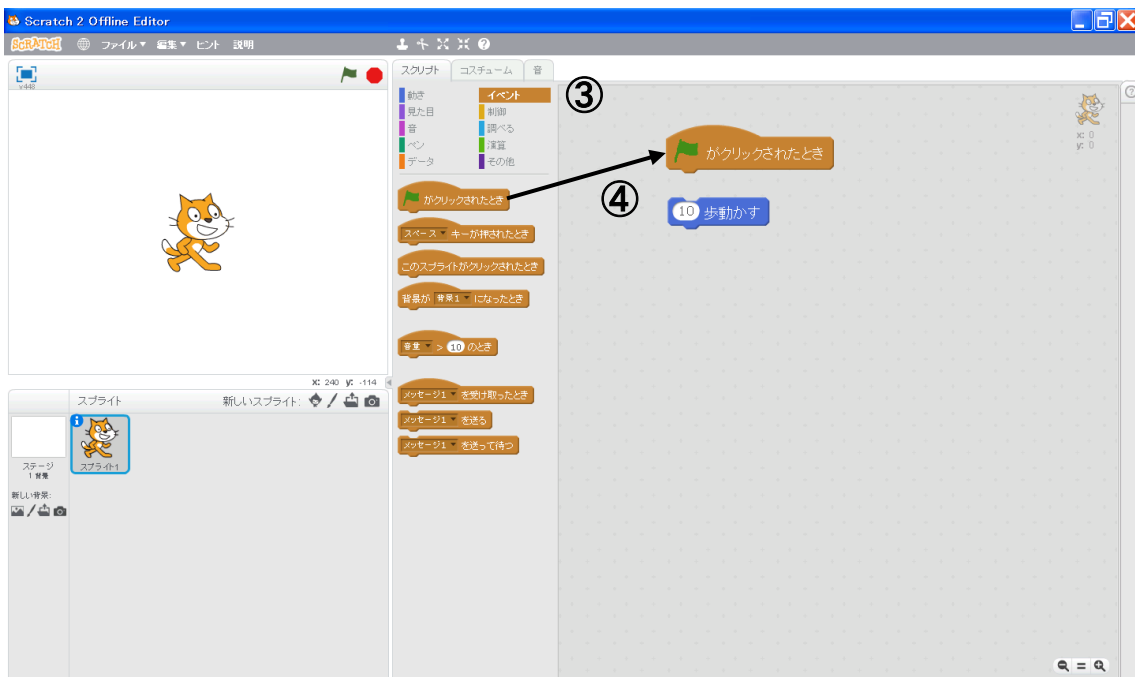
次に、簡単なプログラムを書いてみよう

プログラムの内容：ネコを10歩動かす

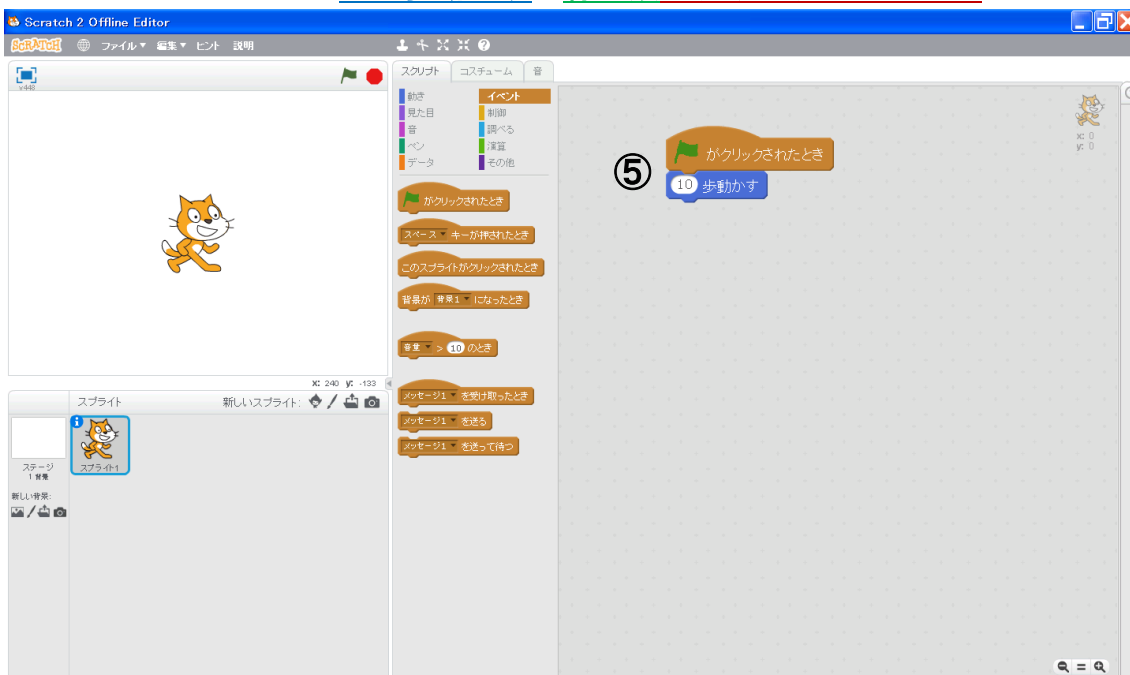
- ①中央のブロックパレットの中の動きから10歩動かすを選んで、
- ②右側のスクリプトエリアにドラッグする（クリックをしたまま引きずる）。



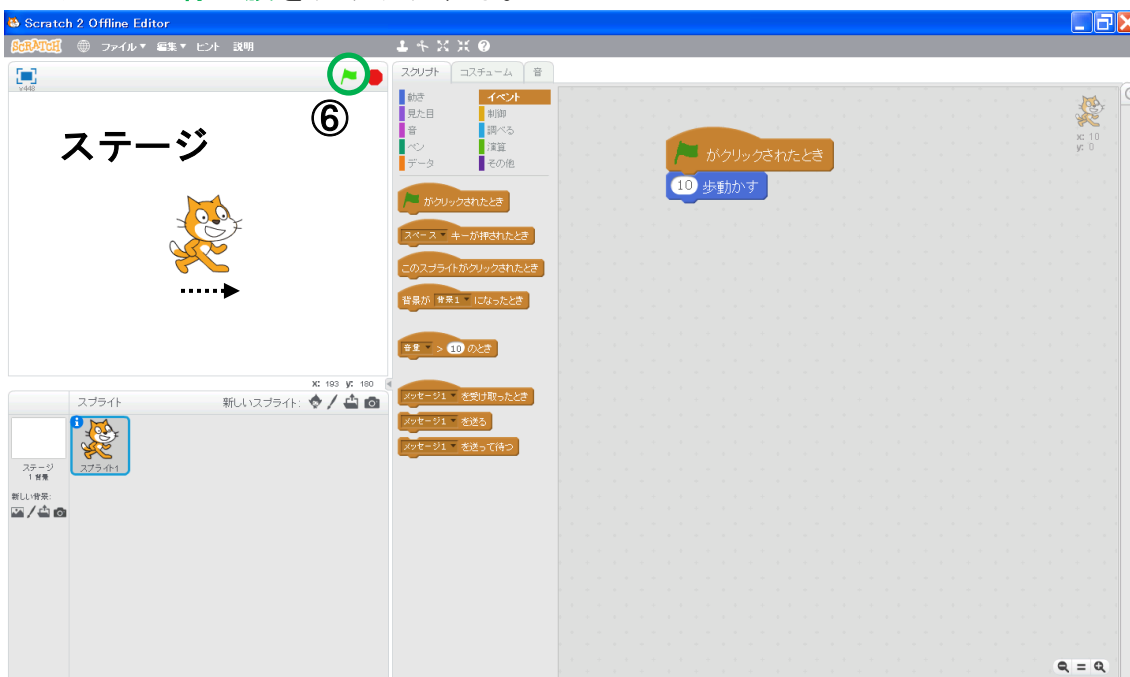
- ③中央のブロックパレットの中のイベントから緑の旗がクリックされたときを選んで、
- ④右側のスクリプトエリアにドラッグする。




⑤右側のスクリプトエリアで、10歩動かすと緑の旗がクリックされたときをくっつける。



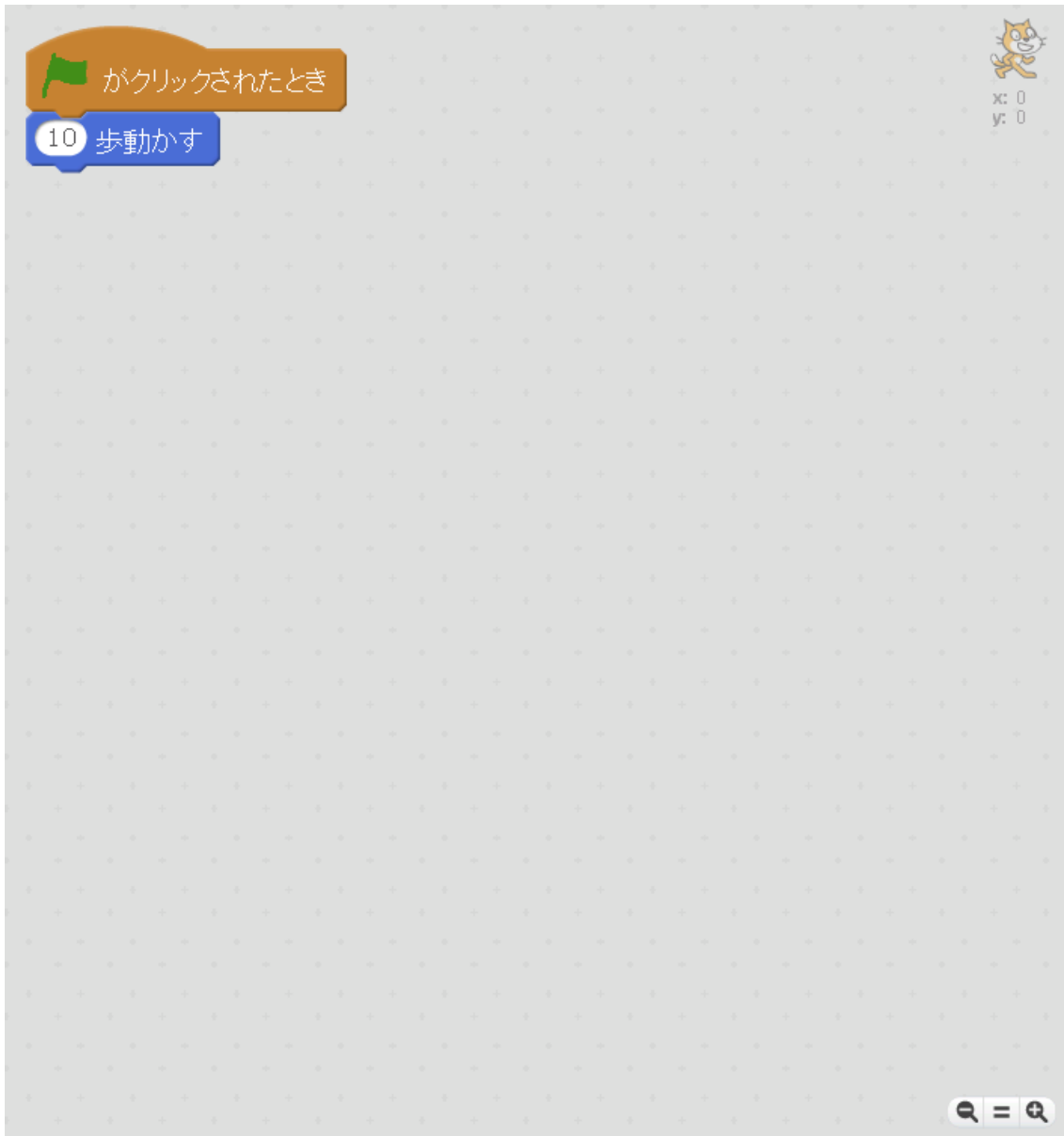
⑥左側のステージで緑の旗をクリックする。



※ステージ左上のアイコン  をクリックすると全画面表示にすることができます。

①ネコを動かそう

☞ブロックパレットからブロックを選んで、スクリプトエリアでプログラムを書こう。

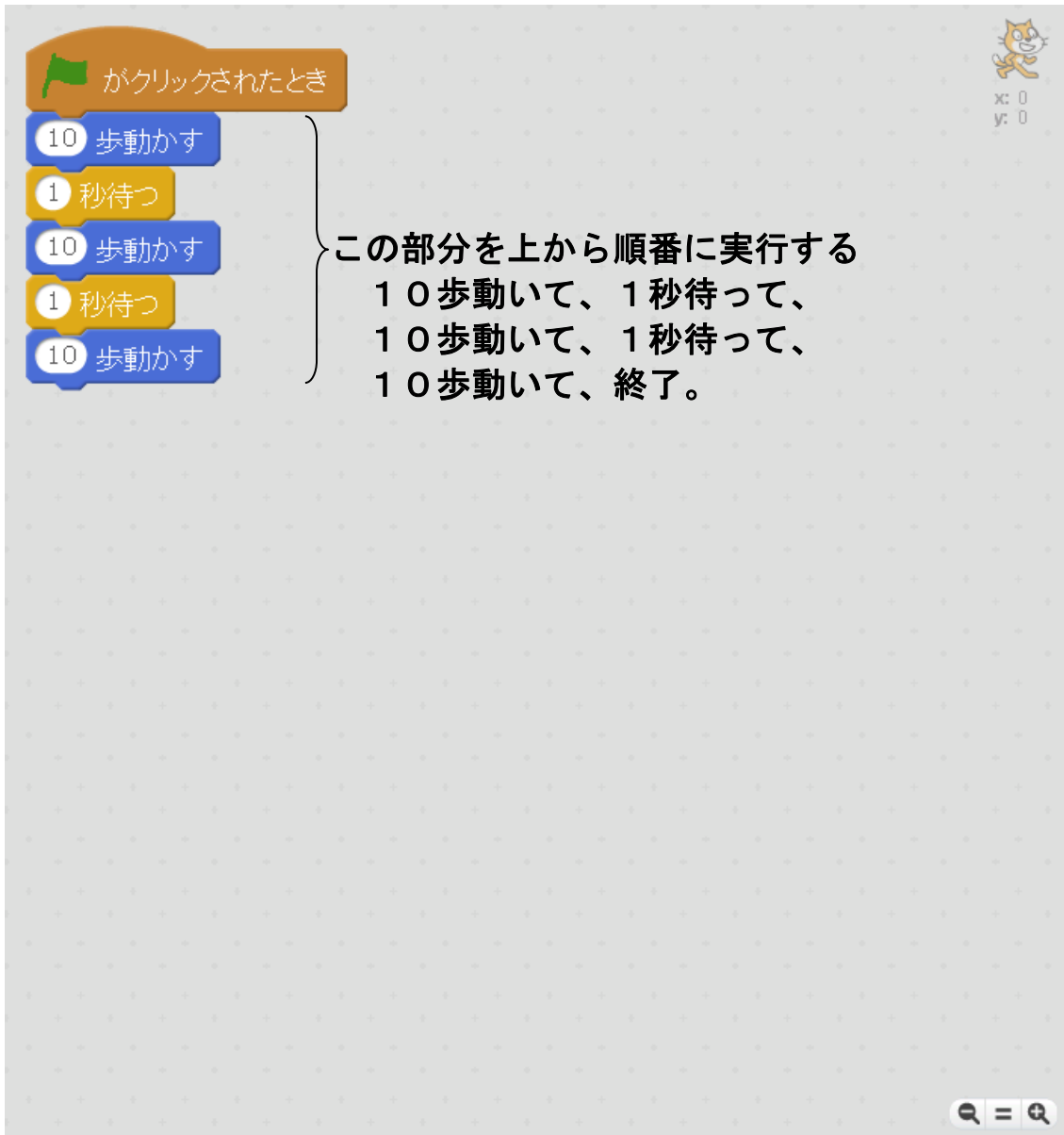


☞書き終わったら、ステージで**緑の旗**をクリックして実行してみよう。

☞実行し終わったら、メニューバーの「ファイル」から「名前をつけて保存」を選んで、プログラムを保存しよう。

②ネコを3回連続して動かそう

👉ブロックを追加してプログラムを完成しよう。



The image shows a Scratch script starting with a 'when green flag clicked' event block. It contains three identical loops, each consisting of a 'move 10 steps' block, a 'wait 1 second' block, and another 'move 10 steps' block. A bracket on the right side of the script points to these loops with the following text:

この部分を上から順番に実行する
10歩動いて、1秒待って、
10歩動いて、1秒待って、
10歩動いて、終了。

👉書き終わったら、ステージで**緑の旗**をクリックして実行してみよう。

👉実行し終わったら、メニューバーの「ファイル」から「名前をつけて保存」を選んで、プログラムを保存しよう。①とは別の名前で保存するとよいでしょう。

次に、10回連続して動かしてみましょう。「10歩動かす」「1秒待つ」を10回書いてもよいのですが、少し大変そうですね。。。 →次のページへ続く

③ネコを10回連続して動かそう

☞ 「〇回繰り返す」を追加して同じ処理を決められた回数だけ反復します。



※〇の中の数字は変更できます。数字の部分をクリックして、キーボードから入力してください。

不要になったブロックは、切り離れた後で、右クリックして「削除」を選べば消去できます。

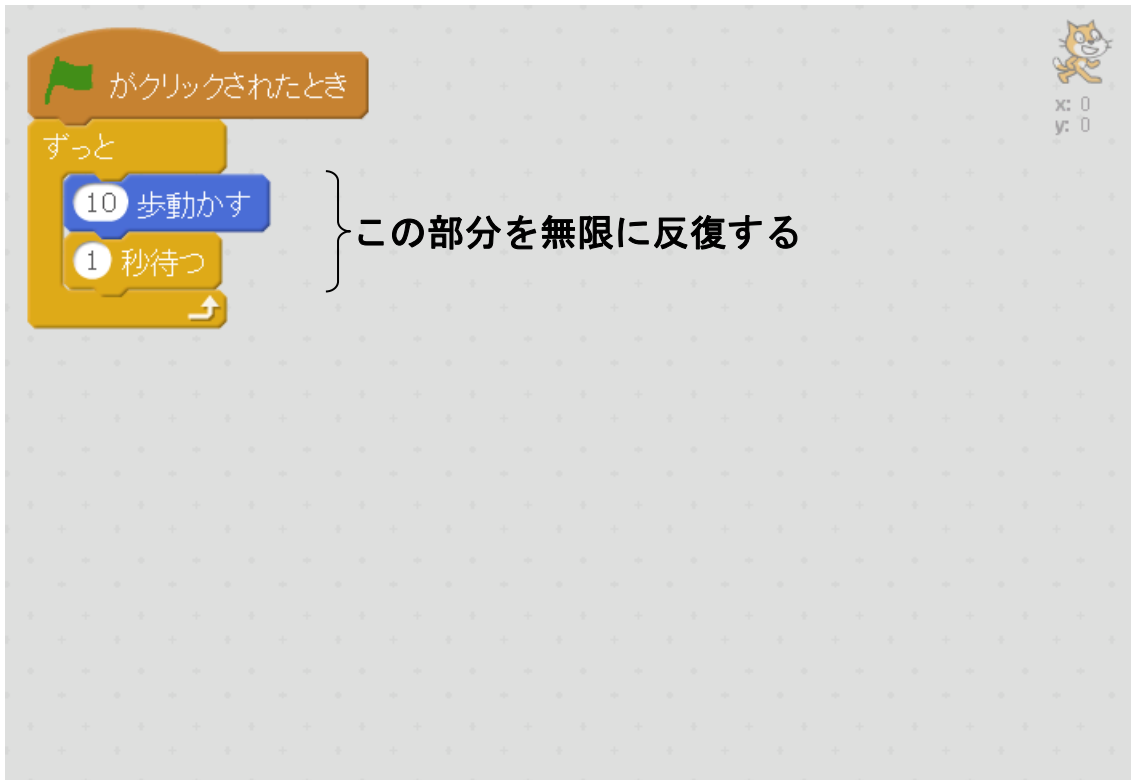
プログラミング言語では、たとえば、次のように書きます：

```
for (i=1; i<=10; i++){  
    動かす (10.0);  
    待つ (1.0);  
}
```

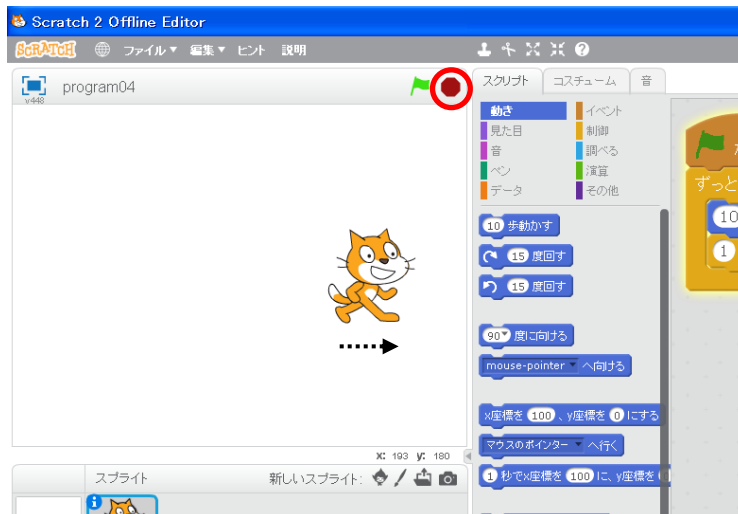
※代表的なプログラミング言語であるCを例にして、有限回の反復処理の書き方を概念的に示しています。日本語の部分は架空の文法です。

④ネコをずっと連続して動かそう

☞「ずっと」を追加して同じ処理を無限に（終了ボタンが押されるまで）反復します。



☞終了するときには、ステージの右上の**赤いボタン**（終了ボタン）をクリックする。



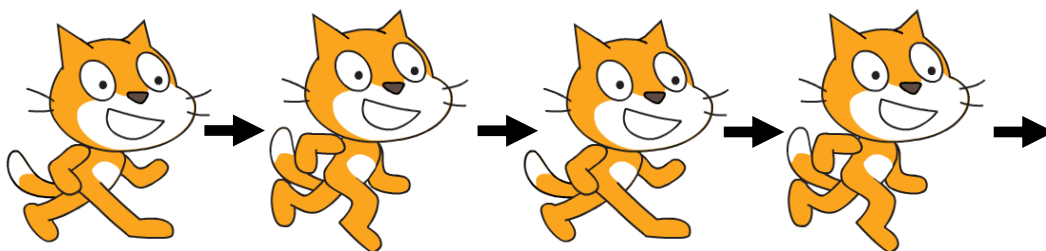
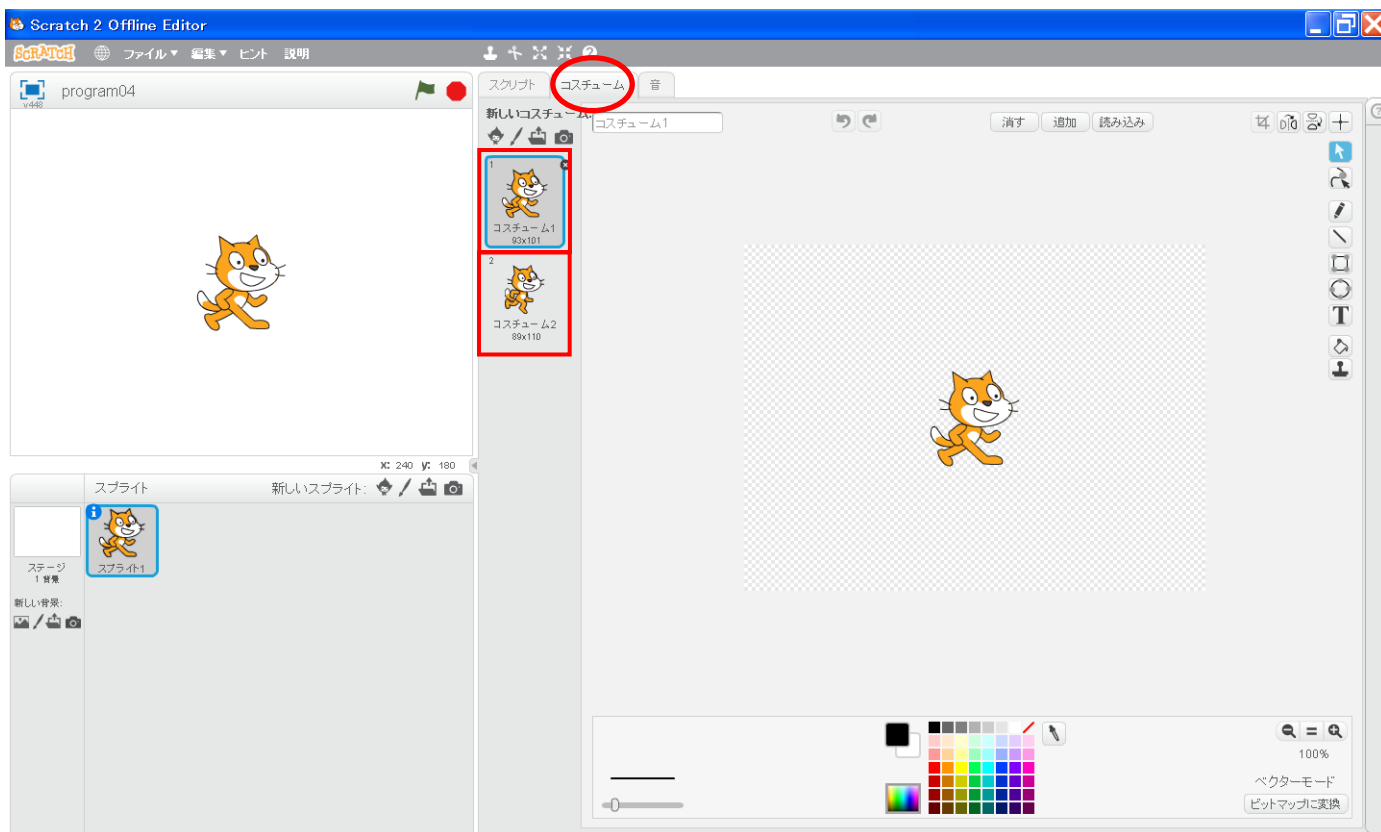
プログラミング言語では、たとえば、次のように書きます：

```
while (1) {  
    動かす (10. 0);  
    待つ (1. 0);  
}
```

※代表的なプログラミング言語であるCを例にして、無限回の反復処理の書き方を概念的に示しています。日本語の部分は架空の文法です。

寄り道：歩いているように見せる方法

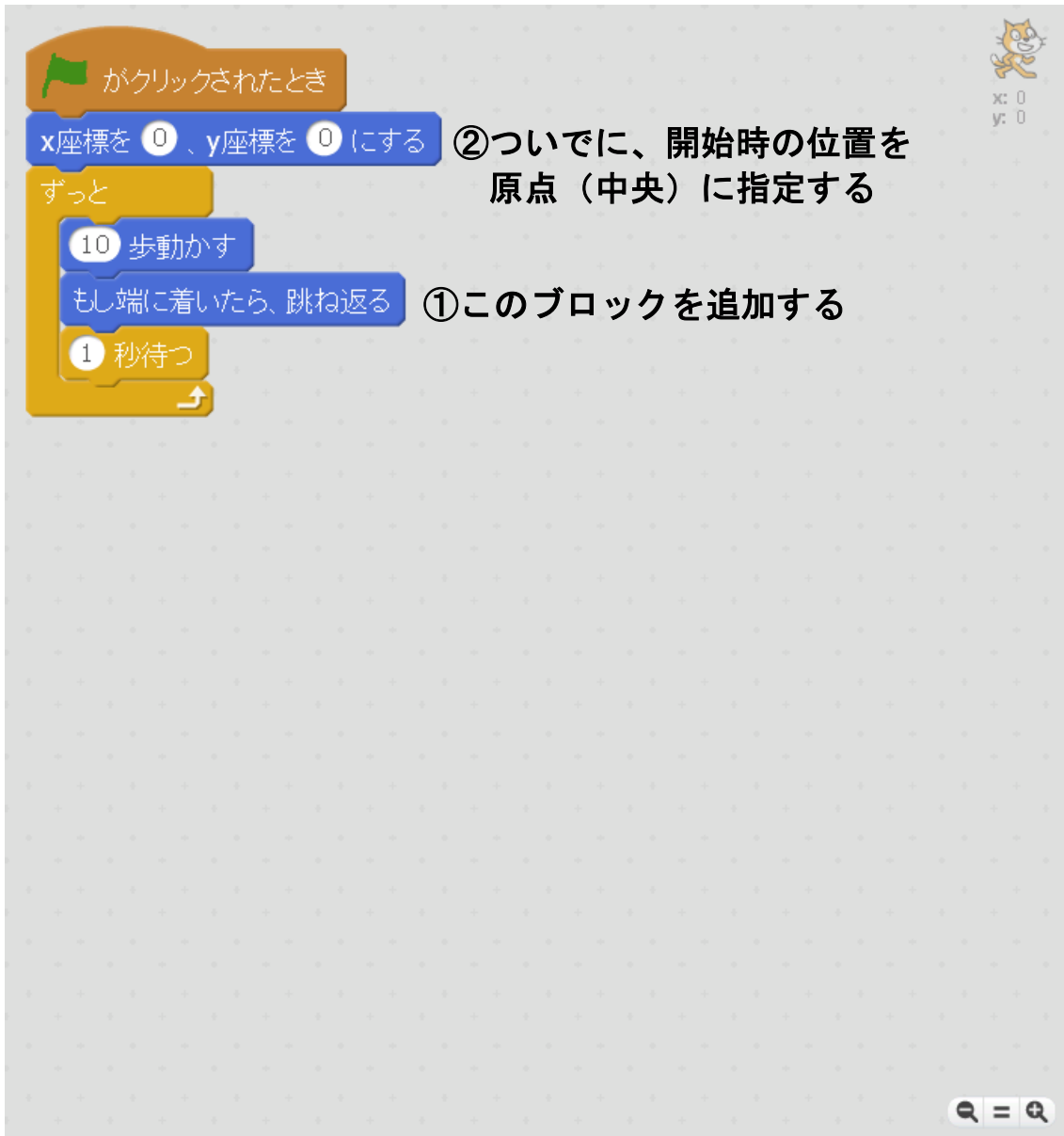
ネコ（スプライト1）には2つのコスチュームが用意されています。コスチューム1とコスチューム2を交互に表示することで歩いているように見せることができます。



昔のテレビゲームは実際にこんな感じで動きを表現していたようです。

⑤端に着いたら、戻ってこよう

☞ステージの端に着いたら、向きを変えて戻ってくるようにします。



The image shows a Scratch script editor with a grey background and a grid. A code block is assembled with the following blocks:

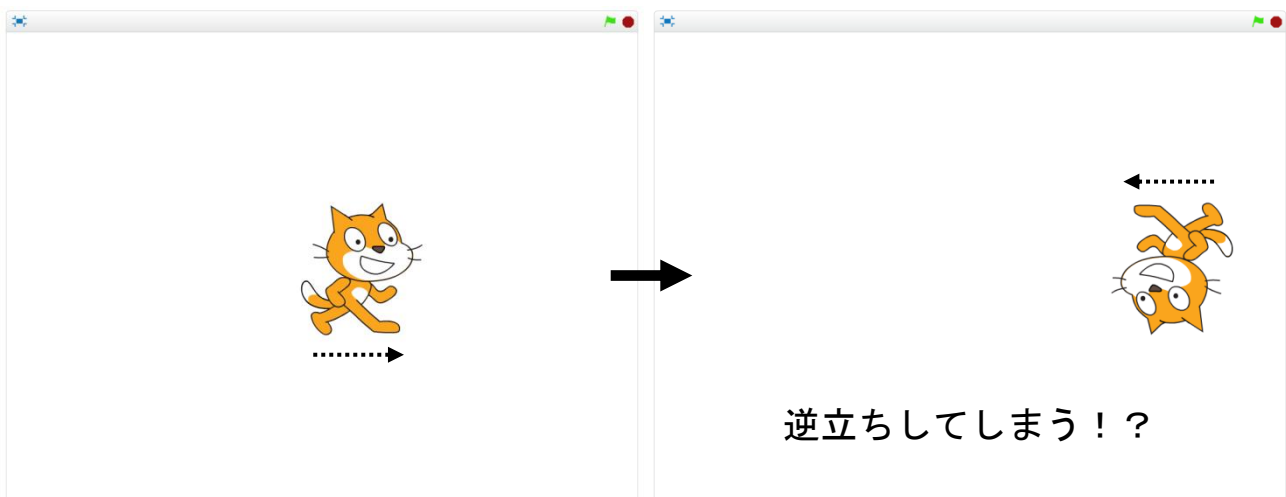
- がクリックされたとき (When clicked)
- x座標を 0、y座標を 0 にする (Set x to 0, y to 0)
- ずっと (Forever loop) containing:
 - 10 歩動かす (Move 10 steps)
 - もし端に着いたら、跳ね返る (If at edge, bounce)
 - 1 秒待つ (Wait 1 second)

Annotations in Japanese:

- ②ついでに、開始時の位置を原点（中央）に指定する (Additionally, specify the starting position as the origin (center))
- ①このブロックを追加する (Add this block)

Scratch interface elements: Scratch cat logo, x: 0, y: 0, search, equals, and zoom icons.

実行例

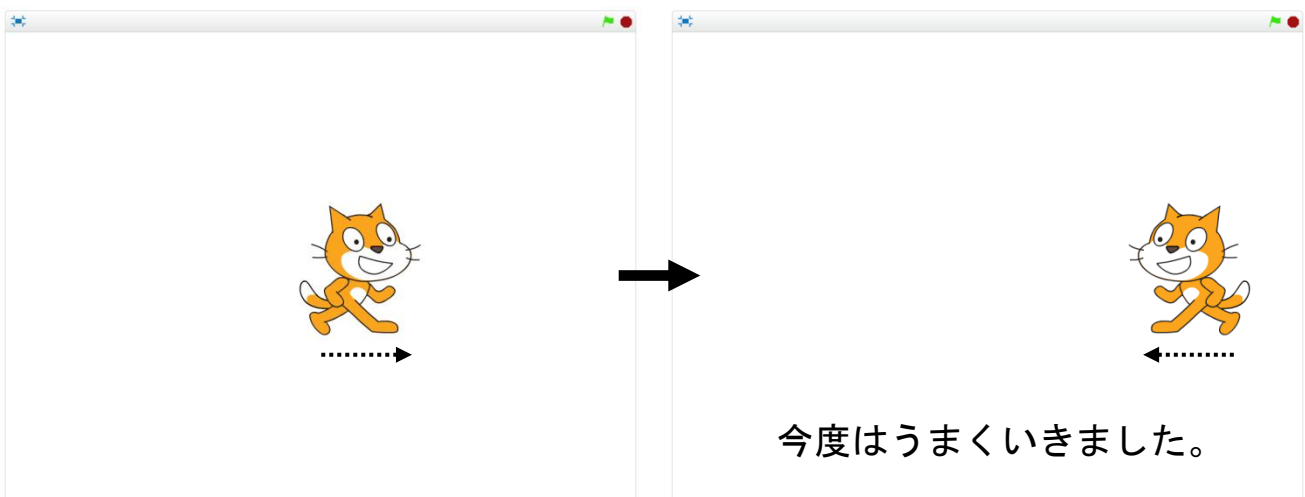


⑥逆立ちしないようにしよう

☞向きを変えたときに逆立ちしてしまわないように、開始時に設定を変更します。

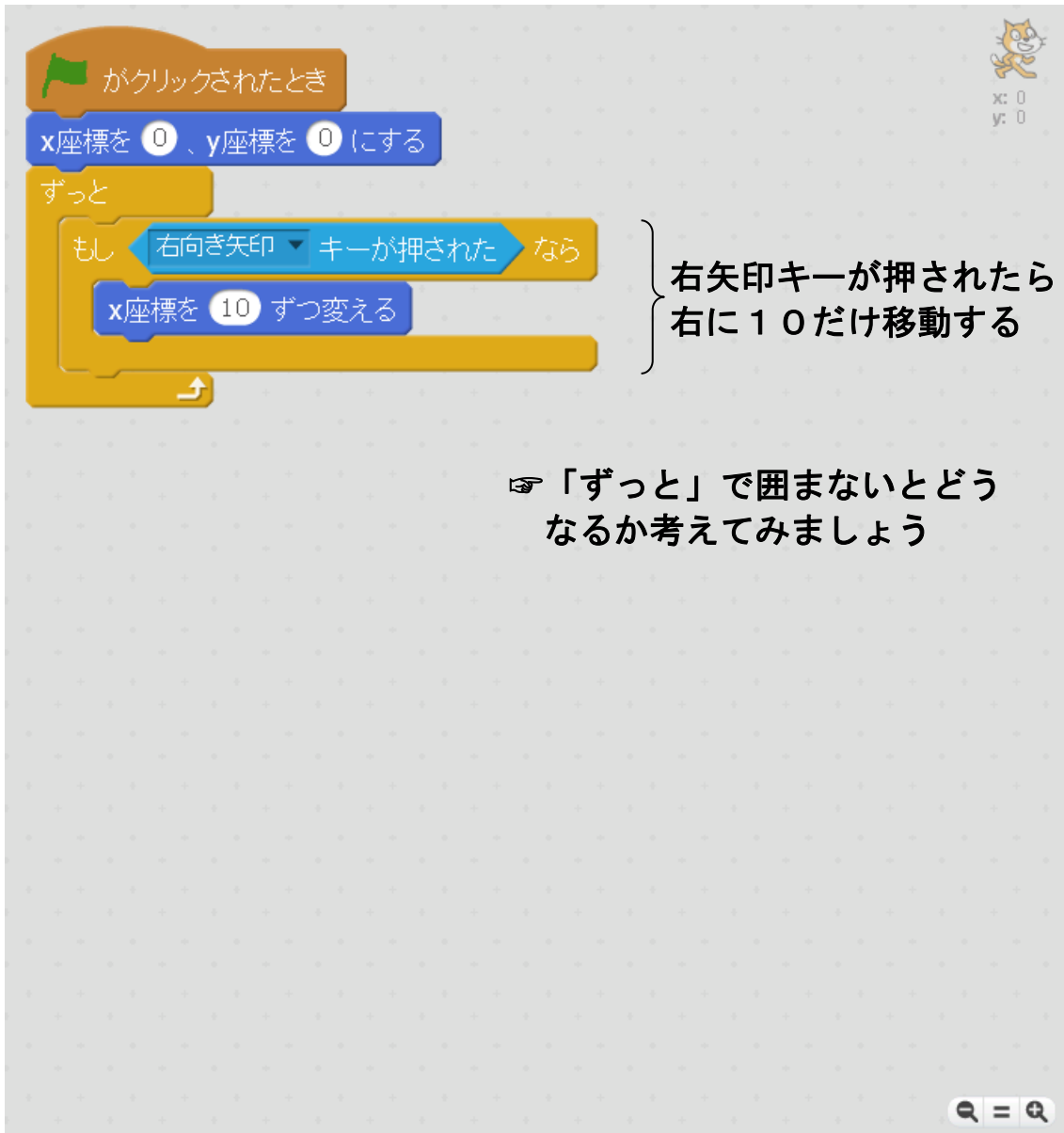


実行例



⑦キーボードで右に動かそう

ネコが自動で動くのではなく、キーを押したときだけ動くようにします。



The image shows a Scratch script on a stage background. The script starts with a 'when clicked' event block, followed by a 'set x coordinate to 0, y coordinate to 0' block. Then, there is a 'forever' loop block containing an 'if right arrow key is pressed' block and an 'increase x coordinate by 10' block. A bracket on the right side of the 'if' block points to the text '右矢印キーが押されたら 右に10だけ移動する'. In the top right corner, there is a cat icon with 'x: 0' and 'y: 0' coordinates. At the bottom right, there are search and zoom icons.

右矢印キーが押されたら
右に10だけ移動する

「ずっと」で囲まないとう
なるか考えてみましょう

プログラミング言語では、たとえば、次のように書きます：

```
x = 0.0;
y = 0.0;
while (1) {
  if (右矢印キーが押された) {
    x = x + 10.0;
  }
}
```

※代表的なプログラミング言語であるCを例にして、反復処理や条件分岐の書き方を概念的に示しています。日本語の部分は架空の文法です。

⑧キーボードで4方向に動かそう

👉 4方向に動けるようにします。



The image shows a Scratch script for moving a character in four directions using a keyboard. The script starts with a 'when clicked' event block, followed by an 'initialize' block that sets the x and y coordinates to 0. A 'forever' loop contains four 'if' blocks: one for the right arrow key (increasing x by 10), one for the left arrow key (decreasing x by 10), one for the up arrow key (increasing y by 10), and one for the down arrow key (decreasing y by 10). A bracket on the right side of the script points to these four 'if' blocks with the text 'この部分を追加する' (Add this part).

```
Scratch Script:
- Event: 旗がクリックされたとき
- Initialize: x座標を 0、y座標を 0 にする
- Loop: ずっと
  - If: 右向き矢印 キーが押された なら
    - Action: x座標を 10 ずつ変える
  - If: 左向き矢印 キーが押された なら
    - Action: x座標を -10 ずつ変える
  - If: 上向き矢印 キーが押された なら
    - Action: y座標を 10 ずつ変える
  - If: 下向き矢印 キーが押された なら
    - Action: y座標を -10 ずつ変える
```


⑨ネズミを登場させよう

ネズミを登場させます。登場人物（スプライト）を追加し、ネズミのスク립トを書きます。
ネコ（スプライト1）



The image shows a Scratch script for a cat sprite. The script starts with a 'when clicked' event block, followed by a 'set x to 0, y to 0' block. A 'forever' loop contains four 'if' blocks: 'if right arrow key pressed, then x + 10', 'if left arrow key pressed, then x - 10', 'if up arrow key pressed, then y + 10', and 'if down arrow key pressed, then y - 10'. The cat's current coordinates are shown as x: 0, y: 0. Below the script, the text 'ネコのスク립トに変更はありません' (No changes to the cat's script) is displayed. The Scratch interface includes a search icon, an equals sign, and a zoom icon in the bottom right corner.

がクリックされたとき

x座標を 0、y座標を 0 にする

ずっと

もし 右向き矢印 ▼ キーが押された なら

x座標を 10 ずつ変える

もし 左向き矢印 ▼ キーが押された なら

x座標を -10 ずつ変える

もし 上向き矢印 ▼ キーが押された なら

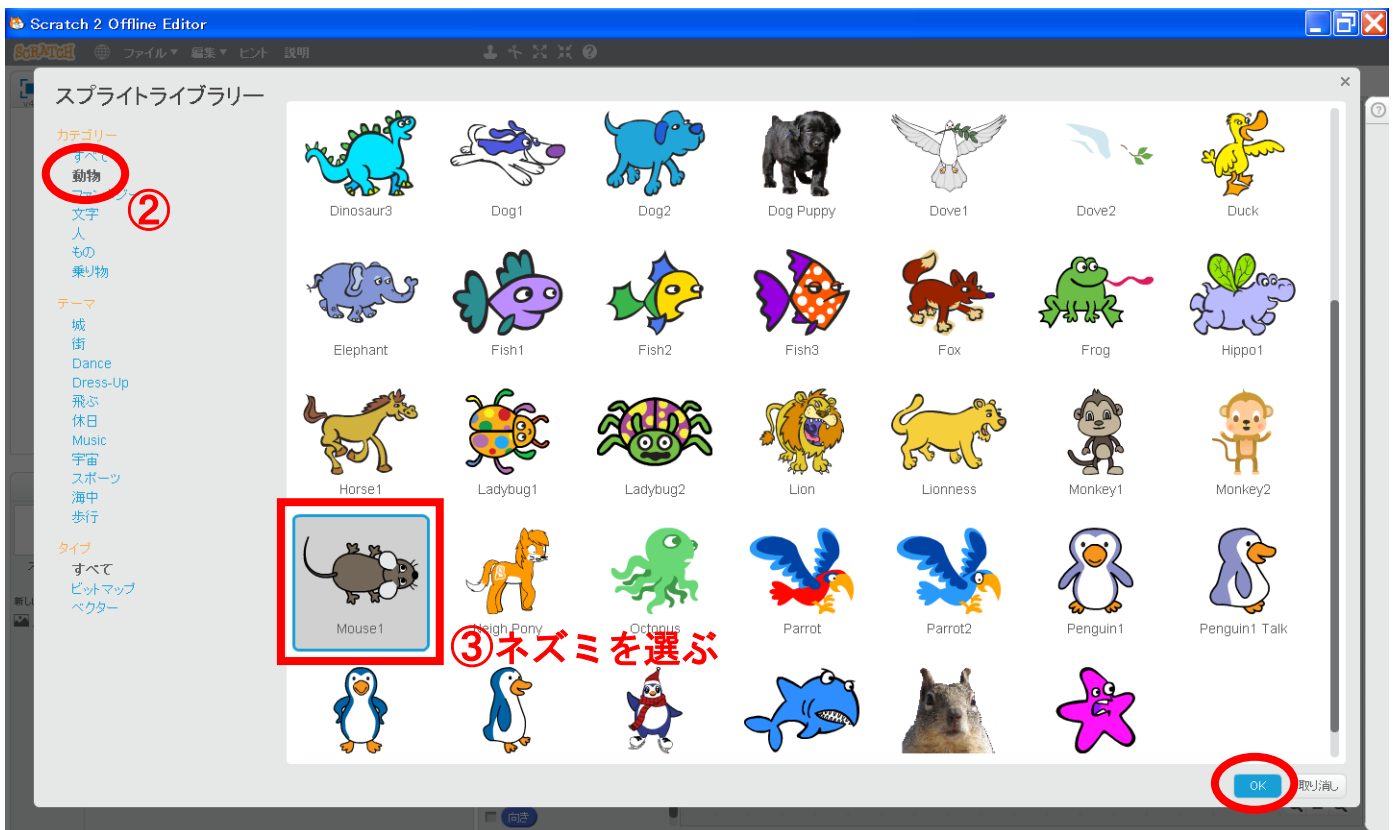
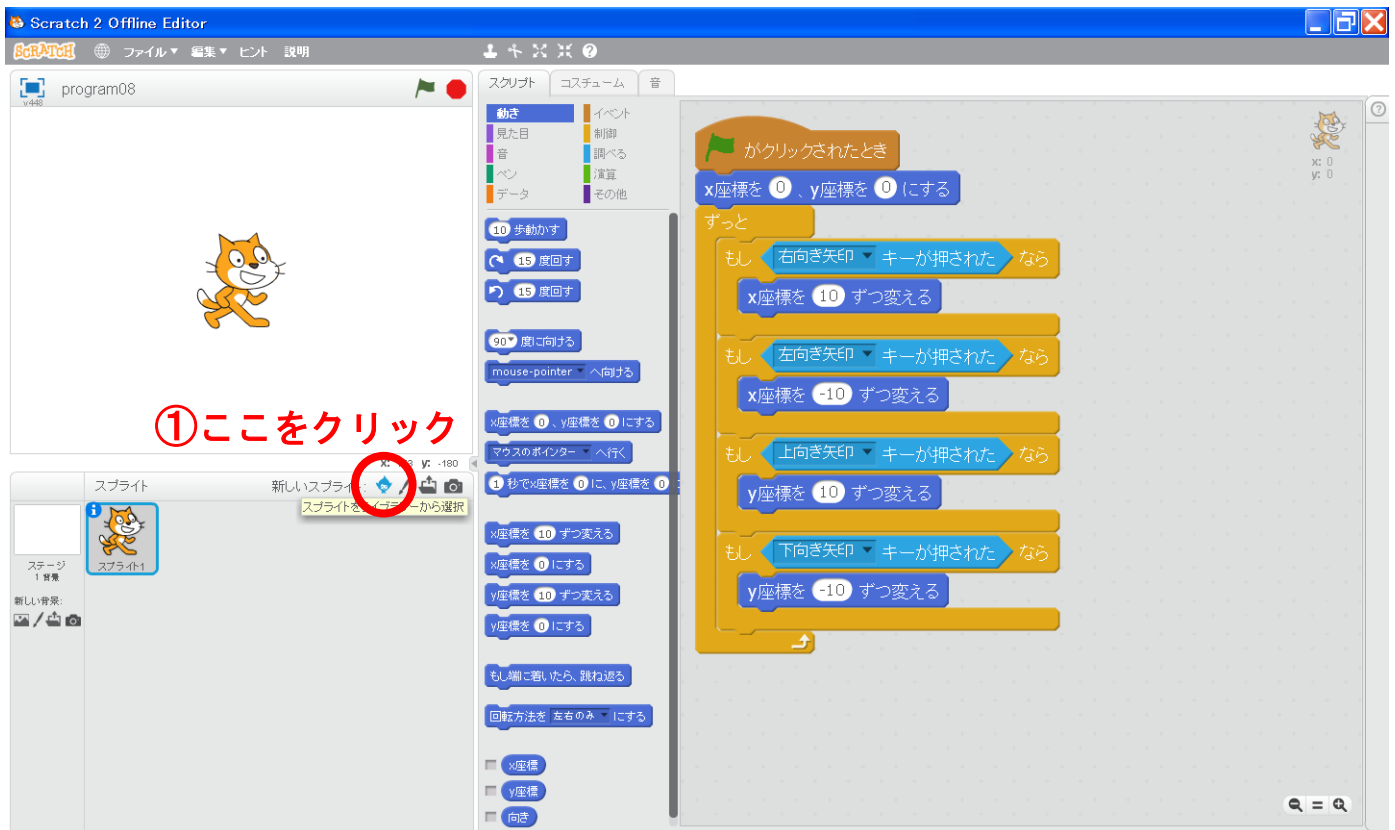
y座標を 10 ずつ変える

もし 下向き矢印 ▼ キーが押された なら

y座標を -10 ずつ変える

ネコのスク립トに変更はありません

登場人物（スプライト）を追加する



Scratch 2 Offline Editor

Scratch ファイル 編集 ヒント 説明

program08

動き イベント 制御 音 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

mouse-pointer へ向ける

x座標を -13、y座標を -44 にす

マウスのポインター へ行く

1 秒でx座標を -13 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

もし端に着いたら、跳ね返る

回転方法を 左右のみ にする

x座標

y座標

向き

x: -13
y: -44

ネズミ (Mouse1) のスクリプトをここに書きます

新しいスプライトができました。

新しいスプライト: Mouse1

ネズミ (Mouse 1)

ネズミのスク립トを新しく書きます。

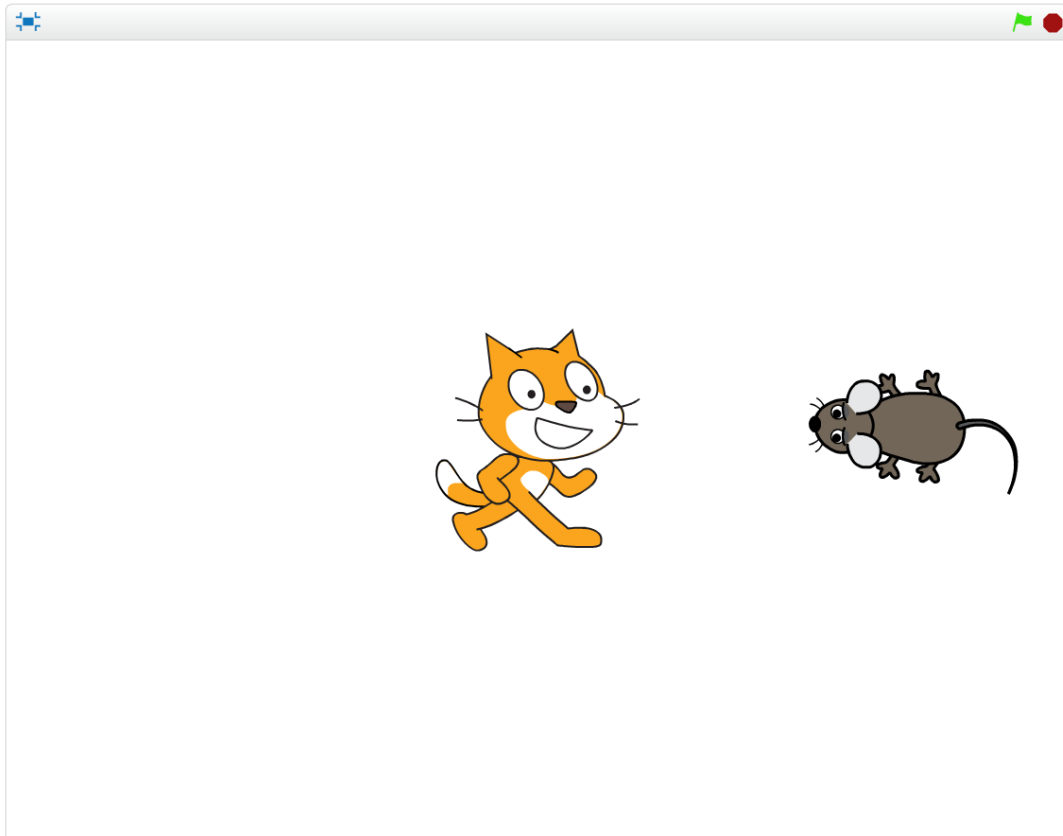


The image shows a Scratch script for a mouse character. The script is as follows:

- がクリックされたとき** (When clicked)
- x座標を 250、y座標を 0 にする** (Set x coordinate to 250, y coordinate to 0) **開始時の位置は画面の右端** (Starting position is the right edge of the screen)
- 90 度に向ける** (Turn 90 degrees) **左を向かせる** (Turn left)
- ずっと** (Forever loop)
 - 10 歩動かす** (Move 10 steps)
 - 0.2 秒待つ** (Wait 0.2 seconds)

The script is set to start at x: 250, y: 0. The mouse character is positioned at the right edge of the screen. The script is written in Japanese.

実行例



⑩ネズミを食べよう

ネコがネズミをつかまえて食べるようにします。

ネコ (スプライト1)

変更はありません。

ネズミ (Mouse1)

②このブロックを追加する
2回目以降に実行するとき、
隠れていたネズミを再び出現させる

①この部分を追加する

もしネコまでの距離が50未満なら、
隠す = ネズミを消す
すべてを止める = ゲーム終了

⑪ネズミを食べたら、ニャーと鳴こう

👉ゲームを楽しくするために、音も出るようにします。

「ニャー」と鳴くのは、ネズミではなくネコです。そこで次のような手順でネコを鳴かせます。

1. ネズミの側で「猫に食べられた」と判定したら、
2. ネズミからネコに「猫に食べられた」というメッセージを送る。
3. ネコの側で「猫に食べられた」というメッセージを受け取ったら、
4. ネコが「ニャー」と鳴く。

ネコ（スプライト1）

<次のページを先にやってからこのページに戻ります>



The image shows a Scratch code editor with two scripts for a cat sprite. The first script, triggered by a green flag click, sets the x and y coordinates to 0 and enters a 'forever' loop. Inside the loop, there are four 'if' blocks for arrow keys: right (x+10), left (x-10), up (y+10), and down (y-10). The second script, triggered by receiving the 'cat eaten' message, plays the 'meow' sound. A bracket on the right indicates that the second script should be added to the first script.

```
Scratch Code Editor Content:  
- Trigger: Green flag clicked  
- Action: Set x coordinate to 0, y coordinate to 0  
- Loop: Forever  
  - If: Right arrow key pressed, then: x coordinate + 10  
  - If: Left arrow key pressed, then: x coordinate - 10  
  - If: Up arrow key pressed, then: y coordinate + 10  
  - If: Down arrow key pressed, then: y coordinate - 10  
- Trigger: Received message 'cat eaten'  
- Action: Play sound 'meow'
```

ネズミ (Mouse 1)

がクリックされたとき

表示する

x座標を 250 、y座標を 0 にする

-90 度に向ける

ずっと

10 歩動かす

0.2 秒待つ

がクリックされたとき

ずっと

もし スプライト1 までの距離 < 50 なら

猫に食べられた を送る

隠す

すべて を止める

①このブロックを追加する

※メッセージを定義する方法

①▼をクリック

メッセージ1 を送る

メッセージ1

新しいメッセージ...

②新しいメッセージを選ぶ

新しいメッセージ

メッセージ名: 猫に食べられた

③メッセージ名を入れる

OK 取り消し

④OKをクリック

⑫ネズミをランダムな位置から登場させよう

☞いつも同じ場所ではなく、ランダムな場所からネズミが出てくるようにします。
ネコ (スプライト1)

変更はありません。

ネズミ (Mouse 1)

この部分に**乱数**のブロックを入れる
乱数=適当な数がランダムに決まる

⑬ネズミをたくさん登場させよう

ネズミが1匹だけでは物足りないので、たくさん出てくるようにします。

ネコ (スプライト1)

変更はありません。

ネズミ (Mouse 1)

The image shows a Scratch script for a mouse sprite. The script is divided into three main sections, each starting with a 'when clicked' event. The first section is annotated with '①この部分を追加する 自分は隠れる。 3秒ごとにクローンを作る。'. The second section is annotated with '②このブロックを変更する'. The third section is annotated with '③このブロックを変更する'. A fourth annotation '④この部分を変更する ネットに食べられても、 そのクローンが消えるだけで ゲームは終了しない。' points to the 'delete this clone' block in the third section. The script includes blocks for 'hide', 'create clone of self', 'wait 3 seconds', 'show', 'set x and y coordinates to random values', 'turn -90 degrees', 'move 10 steps', 'wait 0.2 seconds', 'if distance to cat is less than 50, then send a message and delete this clone'. A mouse icon in the top right corner shows its current position at x: 250, y: 0.

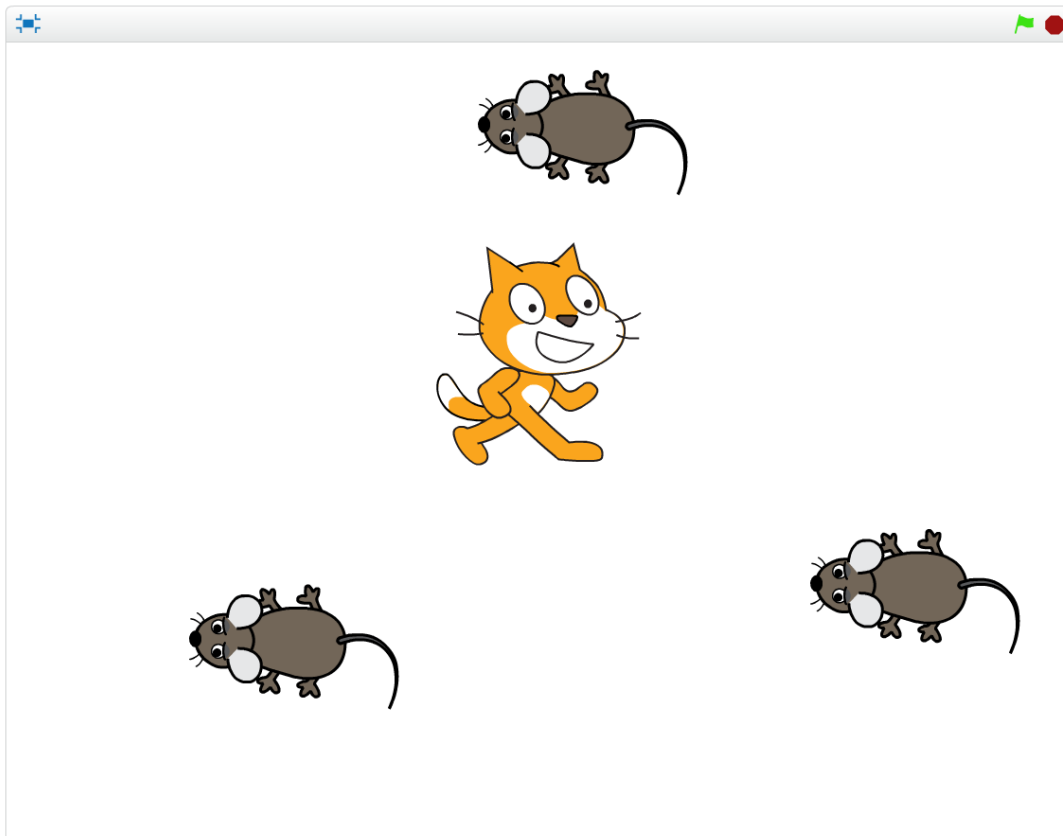
①この部分を追加する
自分は隠れる。
3秒ごとにクローンを作る。

②このブロックを変更する

③このブロックを変更する

④この部分を変更する
ネコに食べられても、
そのクローンが消えるだけで
ゲームは終了しない。

実行例



⑭ゲームの進行を速くしよう

☞設定を変えて、スリルのあるゲームにします。

ネコ (スプライト1)

変更はありません。

ネズミ (Mouse 1)

The image shows the Scratch code editor for the mouse character. The code is as follows:

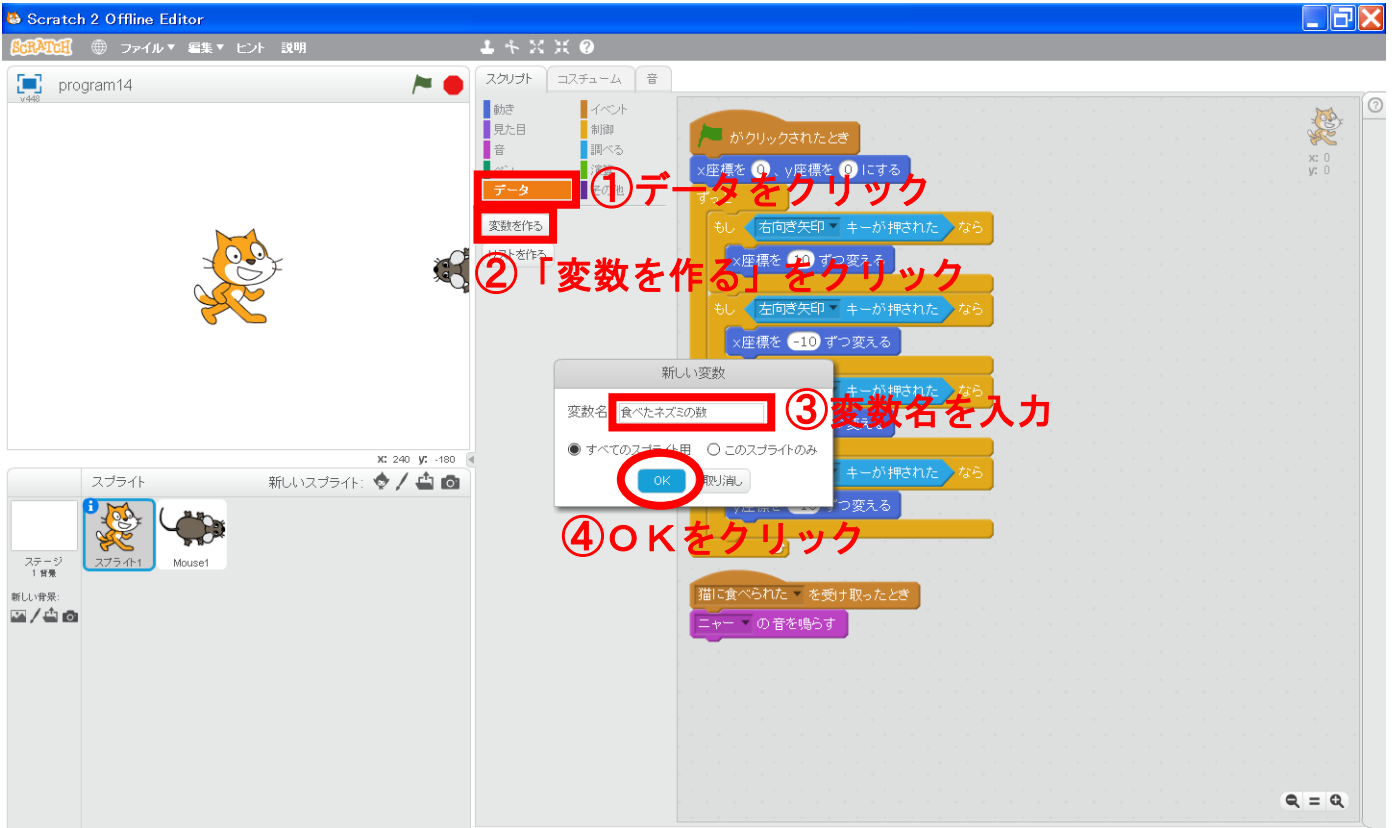
- がクリックされたとき** (When clicked):
 - 隠す (Hide)
 - ずっと (Forever loop):
 - 自分自身 のクローンを作る (Create clone of self)
 - 0.5 秒待つ (Wait 0.5 seconds) ← Red arrow
- クローンされたとき** (When cloned):
 - 表示する (Show)
 - x座標を 250、y座標を -150 から 150 までの乱数 にする (Set x coordinate to 250, y coordinate to random number between -150 and 150)
 - 90 度に向ける (Turn 90 degrees counter-clockwise)
 - ずっと (Forever loop):
 - 10 歩動かす (Move 10 steps)
 - 0.05 秒待つ (Wait 0.05 seconds) ← Red arrow
- クローンされたとき** (When cloned):
 - ずっと (Forever loop):
 - もし スプライト1 までの距離 < 50 なら (If distance to sprite 1 is less than 50):
 - 猫に食べられた を送る (Send message "eaten by cat")
 - このクローンを削除する (Delete this clone)

The mouse character is shown in the top right corner with coordinates x: 250, y: 0. The code editor interface includes a search icon, an equals sign, and a zoom icon in the bottom right corner.

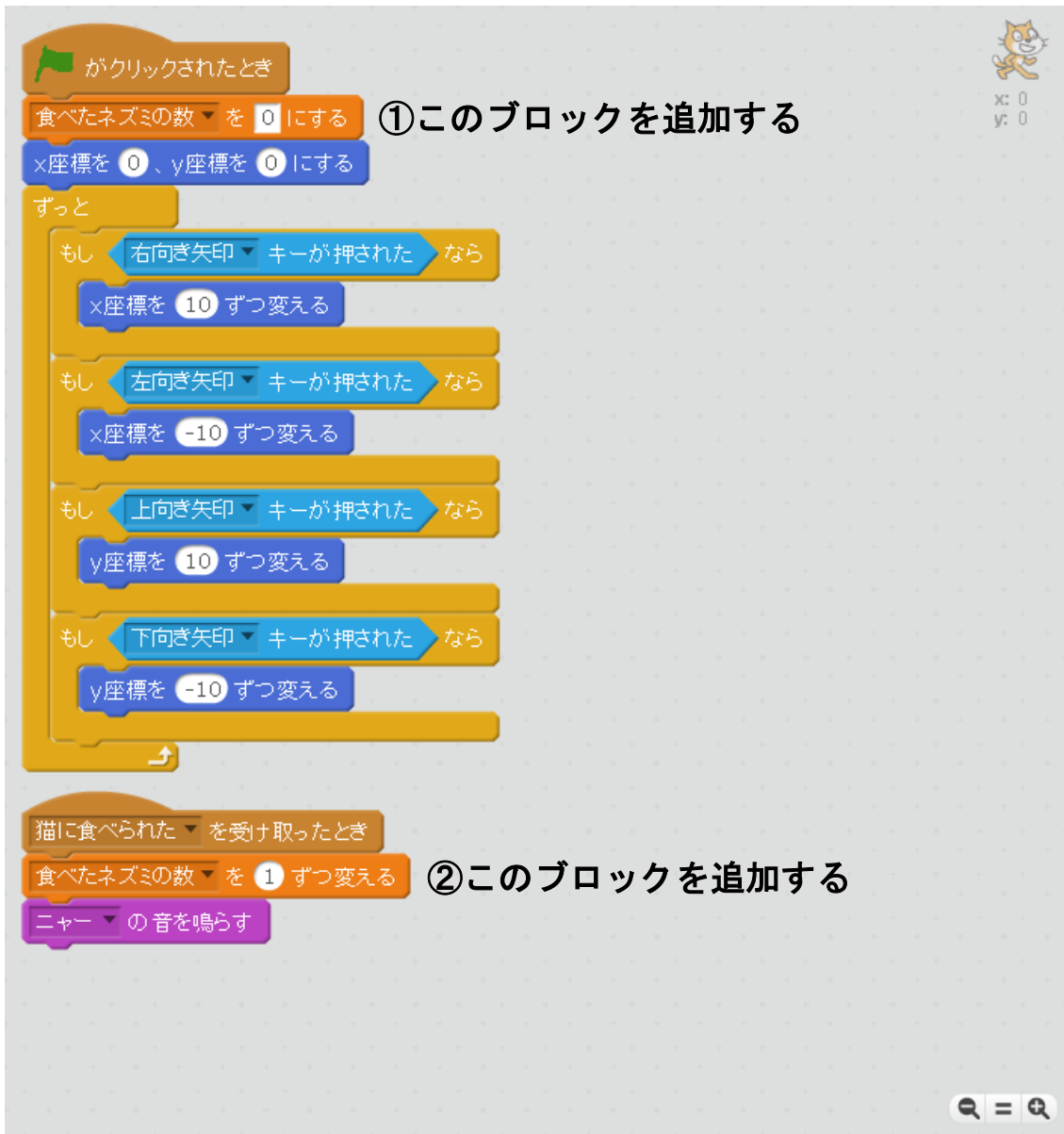
⑮食べたネズミの数を数えよう

☞変数を定義して、ネコに食べられたネズミの数を数えます。

変数を定義する



ネコ (スプライト1)



The image shows a Scratch script for a cat sprite. The script is divided into two main sections. The first section, labeled '①このブロックを追加する', starts with a 'when clicked' event block. This is followed by a 'set number of eaten mice to 0' block. Then, a 'loop forever' block contains four 'if key pressed' blocks: 'right arrow key pressed' (x-coordinate +10), 'left arrow key pressed' (x-coordinate -10), 'up arrow key pressed' (y-coordinate +10), and 'down arrow key pressed' (y-coordinate -10). The second section, labeled '②このブロックを追加する', starts with a 'when eaten by cat' event block. This is followed by a 'decrease number of eaten mice by 1' block and a 'meow' block. The Scratch interface includes a cat sprite icon in the top right corner with coordinates x: 0, y: 0, and search, zoom, and refresh icons in the bottom right corner.

がクリックされたとき

食べたネズミの数 を 0 にする ①このブロックを追加する

x座標を 0、y座標を 0 にする

ずっと

もし 右向き矢印 キーが押された なら

x座標を 10 ずつ変える

もし 左向き矢印 キーが押された なら

x座標を -10 ずつ変える

もし 上向き矢印 キーが押された なら

y座標を 10 ずつ変える

もし 下向き矢印 キーが押された なら

y座標を -10 ずつ変える

猫に食べられた を受け取ったとき

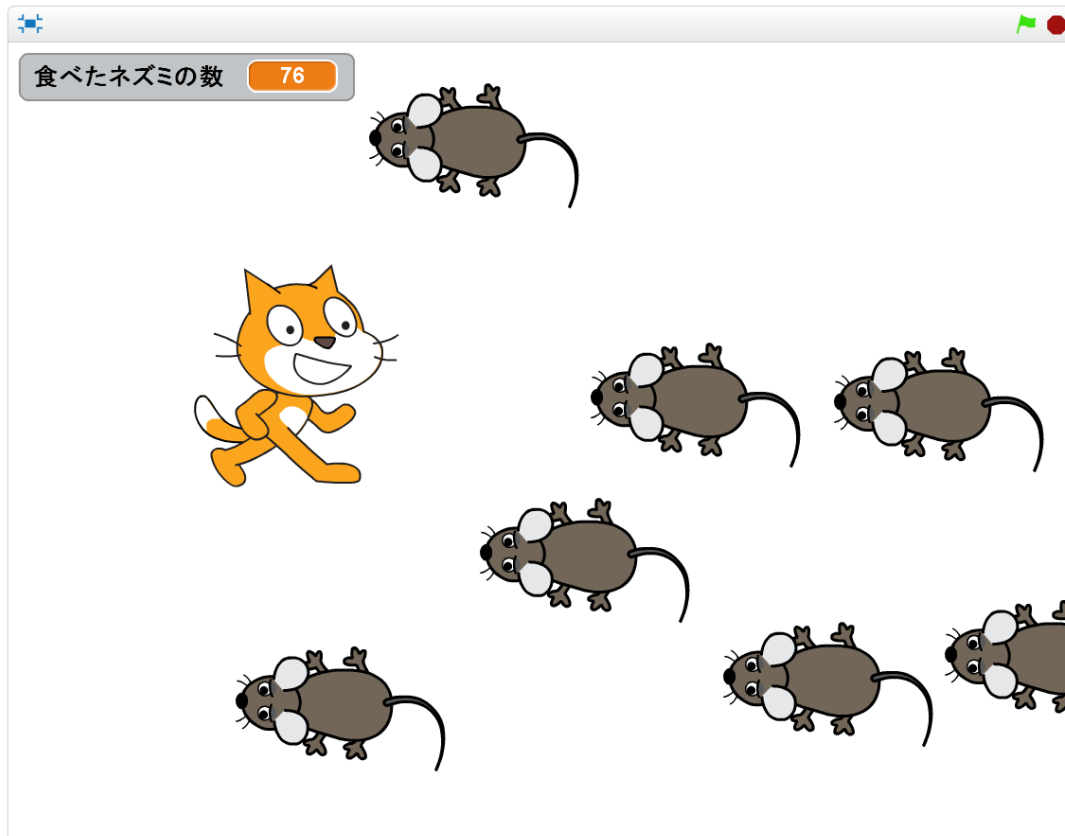
食べたネズミの数 を 1 ずつ変える ②このブロックを追加する

ニャー の音を鳴らす

ネズミ (Mouse 1)

変更はありません。

実行例

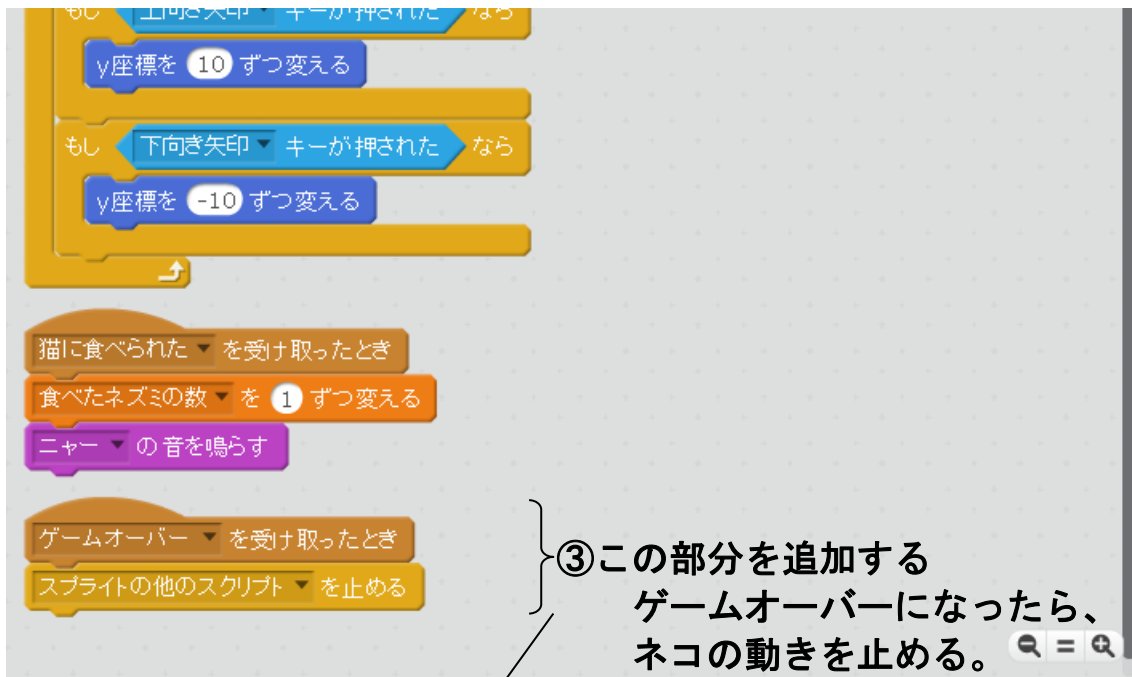


⑩ネズミを取り逃がしたらゲームオーバーにしよう

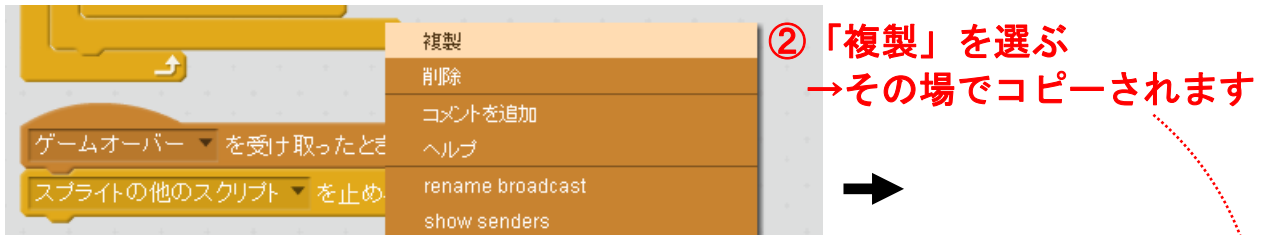
いよいよ完成です。ネズミが画面の左端に来たら、ゲームを止めるようにします。

ネコ（スプライト1）

＜次のページを先にやってからこのページに戻ります＞

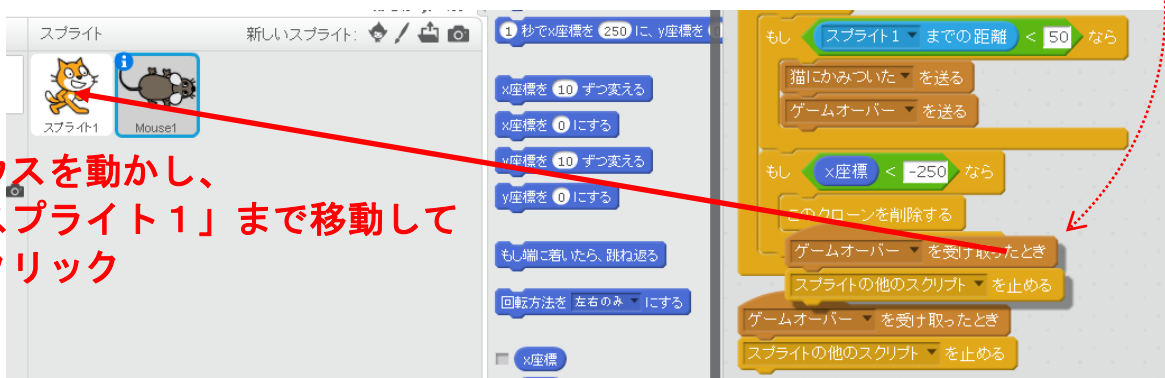


※③は、ネズミのほうで作った②をコピーしてくると便利です。



①「ゲームオーバーを受け取ったとき」を右クリック

③マウスを動かし、
「スプライト1」まで移動して
左クリック



④ネコ（スプライト1）のスクリプトエリアに移動して、
ブロックのレイアウトを調整する
（スクリプトエリアの最初の部分にコピーされています）

ネズミ (Mouse 1)

0.5 秒待つ

クローンされたとき

表示する

x座標を 250、y座標を -150 から 150 までの乱数 にする

-90 度に向ける

ずっと

10 歩動かす

0.05 秒待つ

クローンされたとき

ずっと

もし スプライト 1 までの距離 < 50 なら

猫に食べられた を送る

このクローンを削除する

もし x座標 < -250 なら

ゲームオーバー を送る

ゲームオーバー 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

①この部分を追加する
左端まで来たら、
ゲームオーバーを宣言する。

②この部分を追加する
ゲームオーバーになったら、
ネズミの動きを止める。

1匹でも取り逃がすとゲームオーバーです。簡単なゲームですが、なかなかスリルがありますね。

これでいちおう完成しましたが、少しだけ手を加えて、さらに楽しんでみましょう。

⑰ネズミから逃げるゲームにしてみましょう

☞ネズミが苦手なネコもいるかもしれません。ネズミを取り逃がしたときではなく、ネコがネズミに捕まったら、ゲームを止めるようにします。

はじめに、変更前のプログラムを保存しておきましょう。

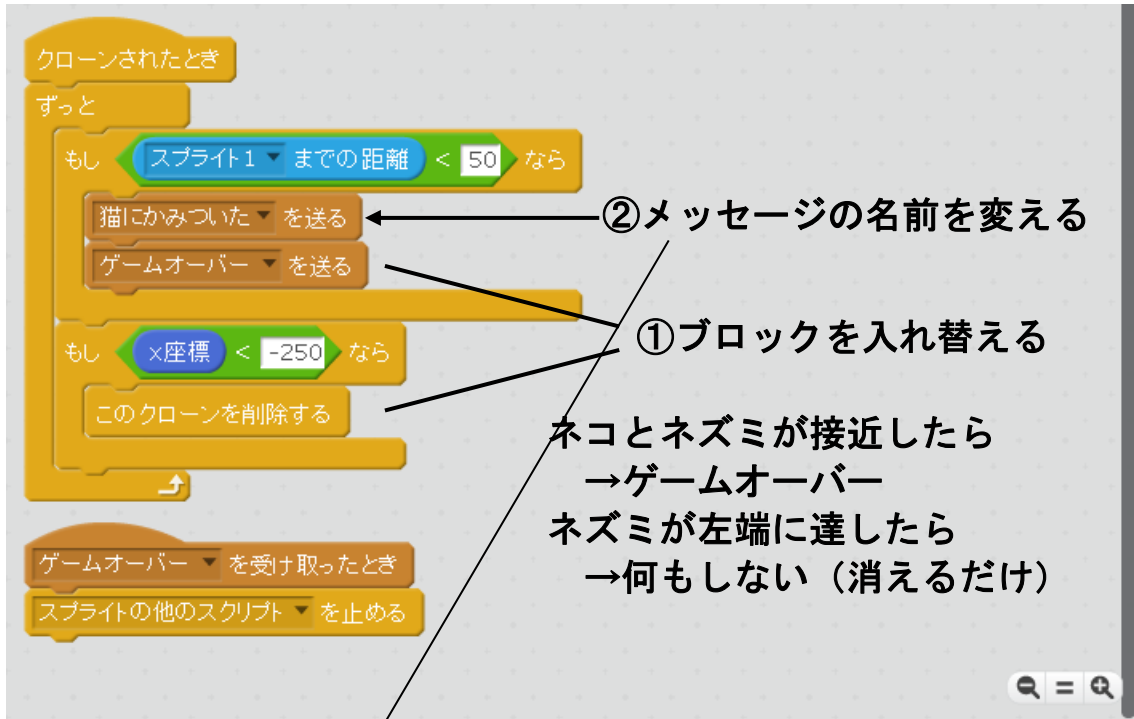
一旦、scratch を終了して、プログラムを右クリックして「コピー」、「貼り付け」で。

保存し終わったら…

ネコ（スプライト1）

変更はありません。

ネズミ (Mouse 1)



※メッセージの名前を変える方法



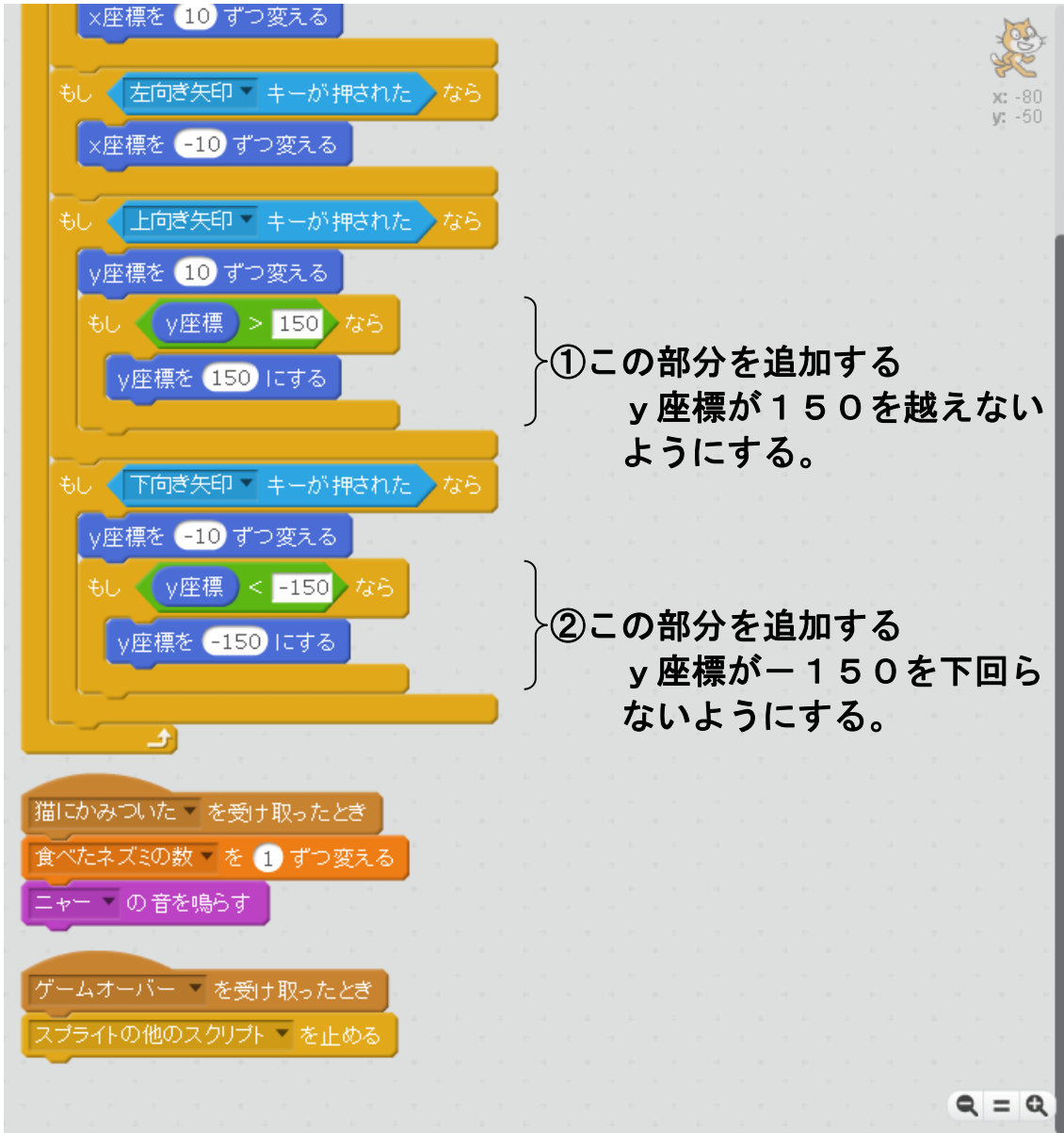
ネズミはこれまでと同じように登場します。実際にゲームをやってみると、少し変ですね。

- ・すべてのネズミをよけるのは難しい。 →どんなにがんばってもゲームオーバー。。
- ・画面の上下どちらかの端に逃げれば、絶対にネズミに捕まらない。 →つまらない裏技。。

設定を調整してみましょう。

⑩設定を調整しよう

☞設定を調整します。ネコが動ける範囲を制限して、それから、当たり判定を厳しくします。
ネコ（スプライト1）



The image shows a Scratch script for a cat sprite. The script is organized into several sections:

- Movement Section:** A loop of four 'if key pressed' blocks. The first is for the left arrow key, which moves the x-coordinate by -10. The second is for the up arrow key, which moves the y-coordinate by 10, but includes a 'if y-coordinate > 150' condition followed by a 'set y-coordinate to 150' block. The third is for the down arrow key, which moves the y-coordinate by -10, but includes a 'if y-coordinate < -150' condition followed by a 'set y-coordinate to -150' block. The fourth is for the right arrow key, which moves the x-coordinate by 10.
- Interaction Section:** A 'when cat clicked' event block containing three actions: 'increase number of eaten worms by 1', 'meow', and 'when game over is clicked, stop all scripts of this sprite'.

Annotations on the right side of the script:

- ①この部分を追加する
y座標が150を越えないようにする。
- ②この部分を追加する
y座標が-150を下回らないようにする。

The Scratch interface shows the cat sprite at coordinates x: -80, y: -50. The script is for 'Sprite 1'.

ネズミ (Mouse 1)

クローンされたとき

表示する

x座標を 250、y座標を -150 から 150 までの乱数 にする

-90 度に向ける

ずっと

10 歩動かす

0.05 秒待つ

クローンされたとき

ずっと

もし スプライト1 までの距離 < 25 なら

猫にかみついた を送る

ゲームオーバー を送る

もし x座標 < -250 なら

このクローンを削除する

ゲームオーバー 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当たり判定を厳しくする。
距離が25未満にならないと捕まらない。

これで普通の難易度のゲームになったと思います。

⑱ イヌをよけながらネズミを捕まえるゲームにしよう

⑱で書いたプログラムを参考に、イヌをよけながらネズミを捕まえるゲームを作りましょう。
ネコ (スプライト1)

⑱に戻します。

ネズミ (Mouse1)

⑱に戻した後で、少しだけ変更します。

The image shows the Scratch code editor for the mouse sprite. The script is as follows:

- when clicked:** Hide, then loop: create clone of self, wait 1 second.
- when cloned:** Show, set x and y coordinates to random values between -150 and 150, set direction to -90 degrees, then loop: move 5 steps, wait 0.05 seconds.
- when cloned again:** Loop: if distance to sprite 1 is less than 50, send 'eaten by cat' message and delete clone; if x coordinate is less than -250, send 'game over' message.

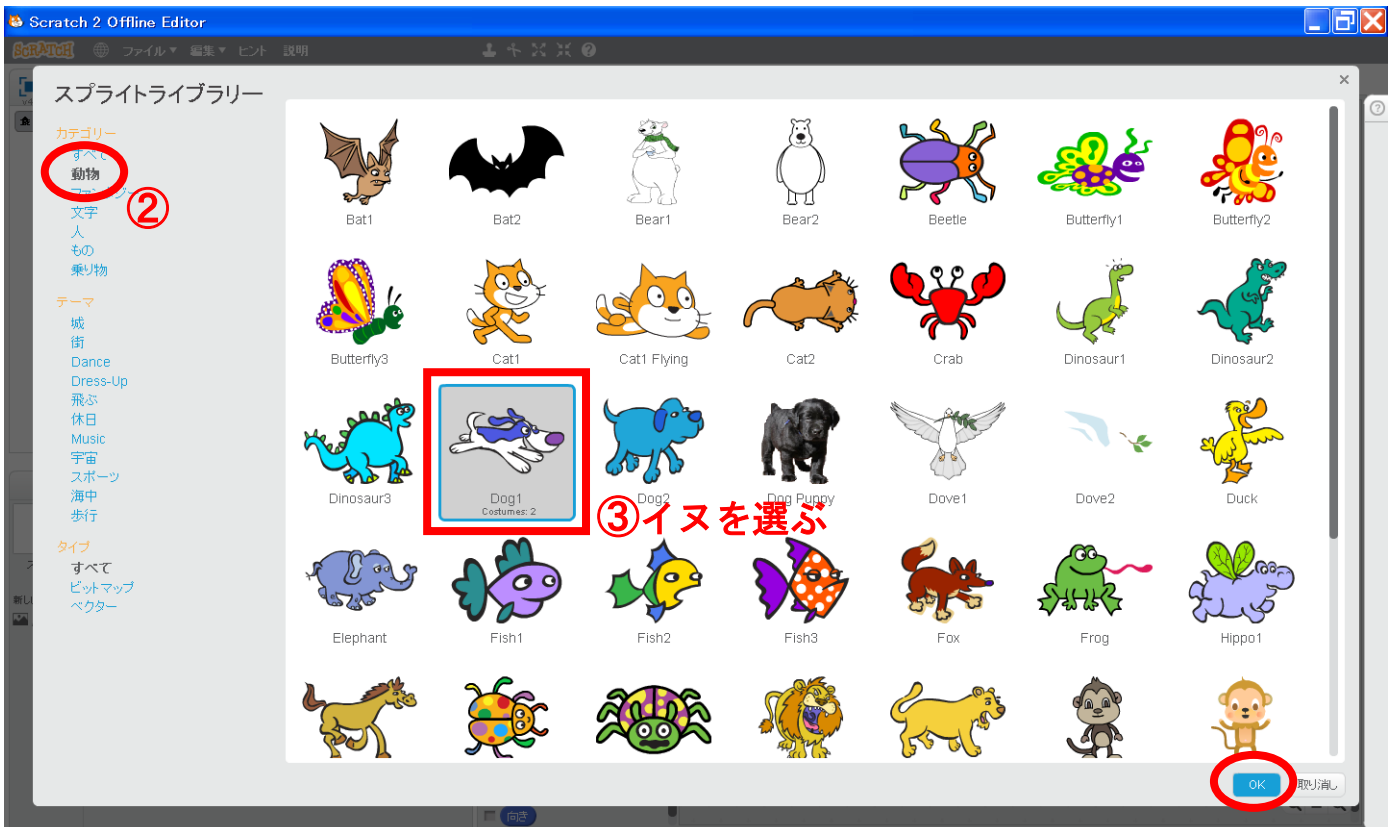
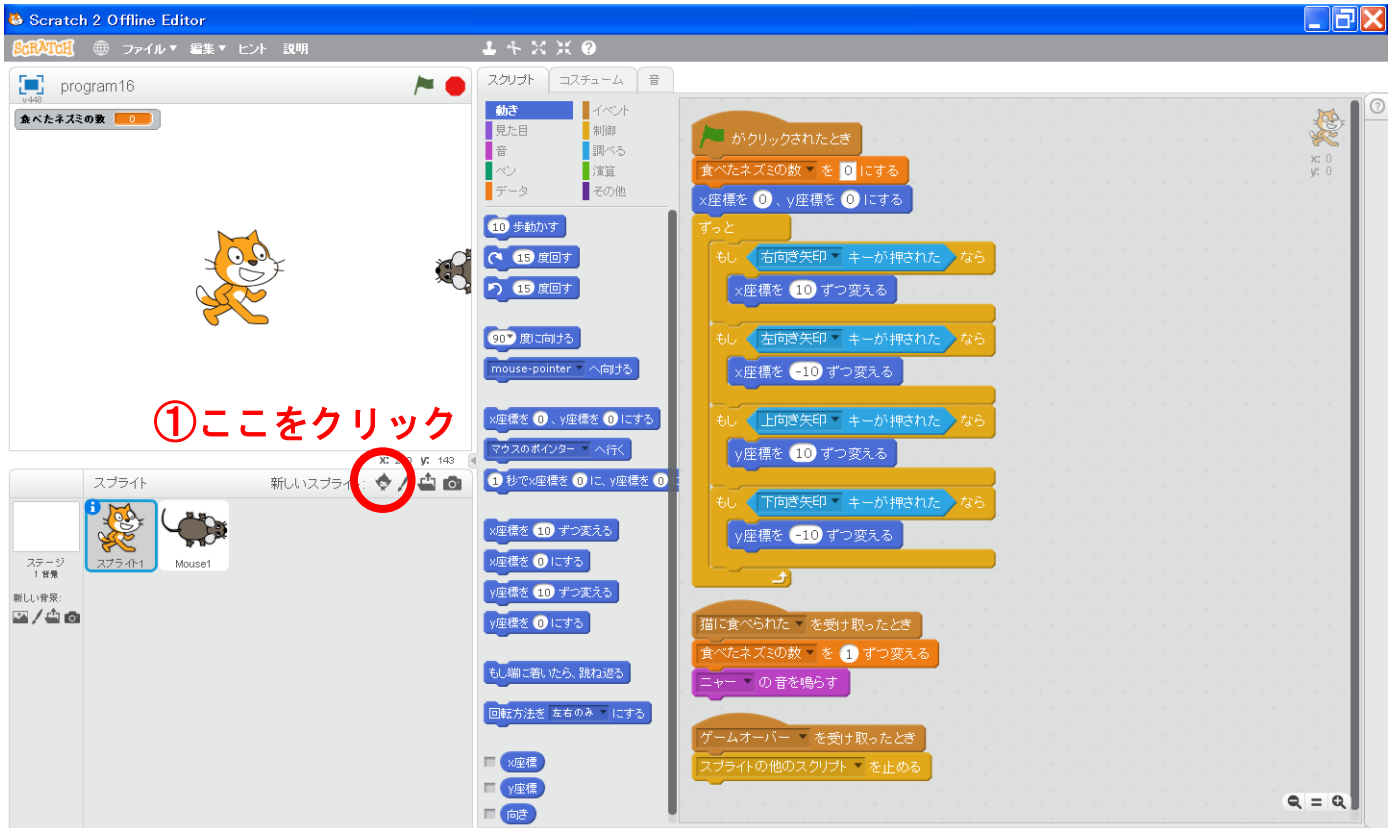
Red arrows point to the '1 second wait' block and the '5 steps move' block, with the following annotations:

- ① イヌが登場することでゲームの難易度が上がるので、ネズミの出現頻度を下げる。
- ② ネズミの動きを遅くする。

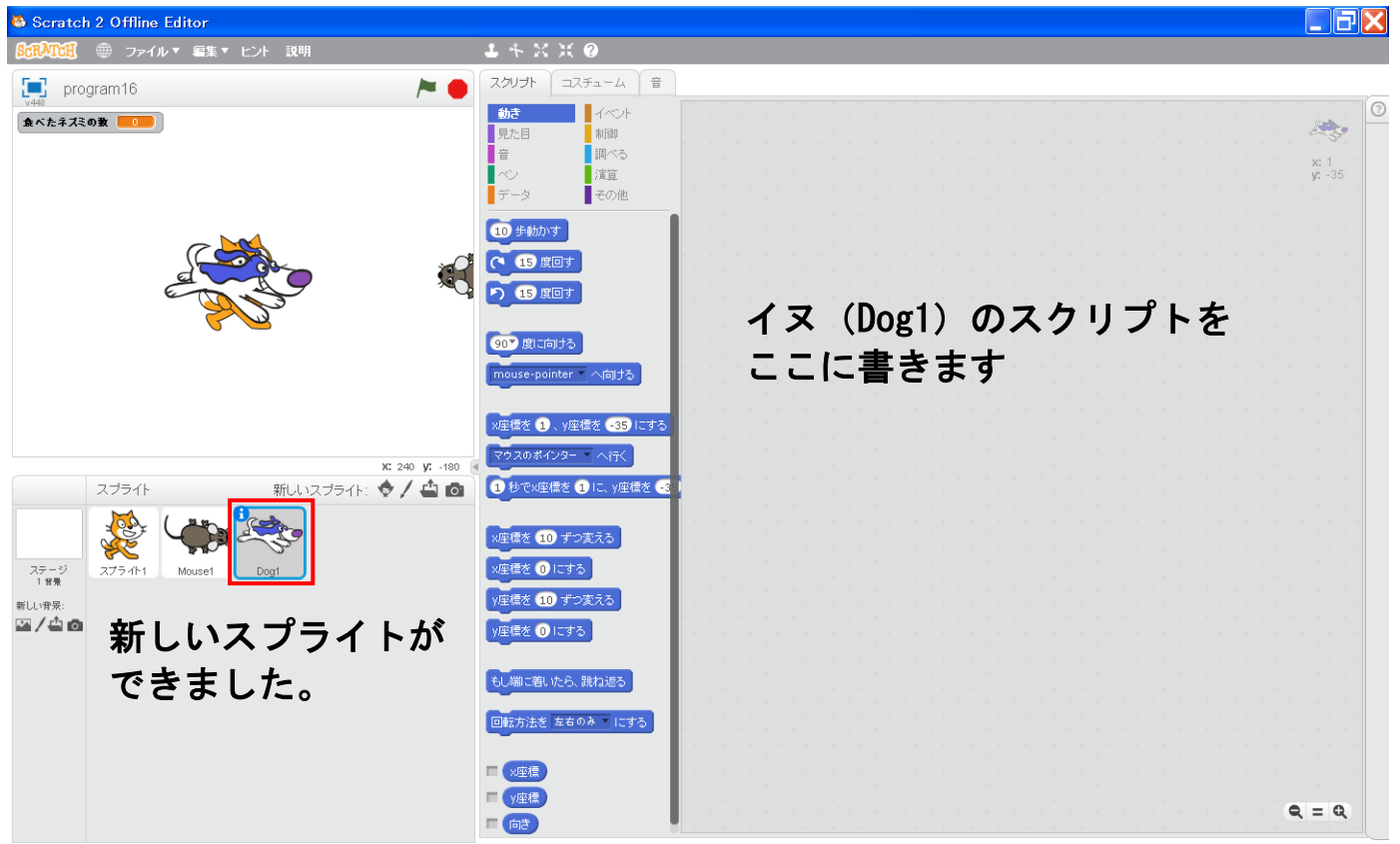
イヌ (Dog 1)

イヌを登場させます。登場人物 (スプライト) を追加し、イヌのスク립トを書きます。

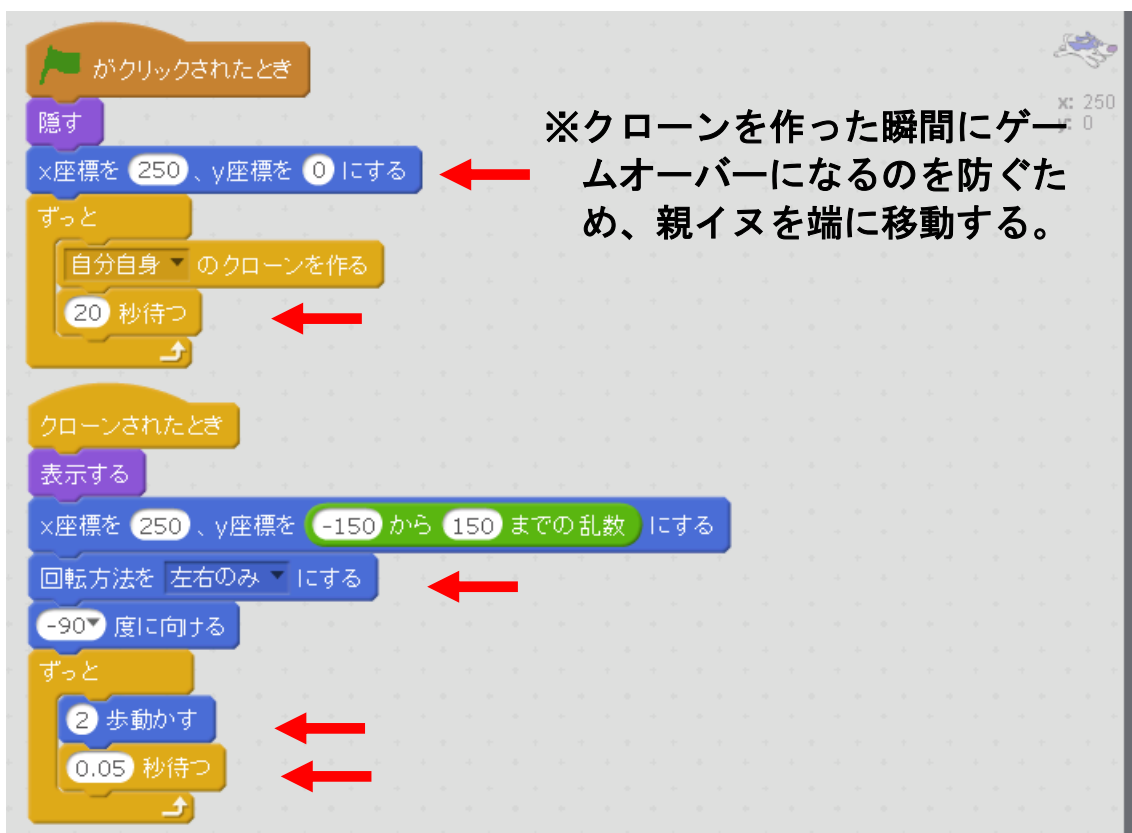
登場人物 (スプライト) を追加します。



④OKをクリック



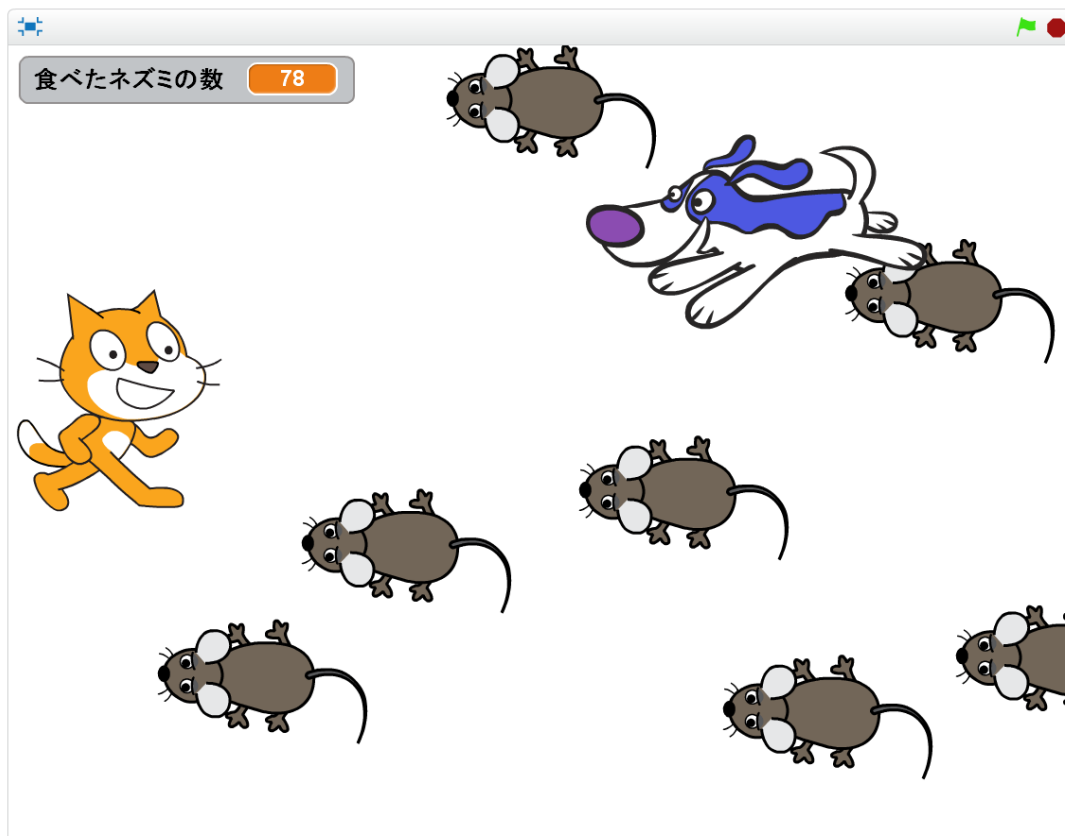
スクリプトの内容は、ネズミと基本的には同じですが、**赤矢印**で示した場所だけ変更します。



次のページに続く



実行例



いかがですか。少し工夫するだけで高度でもおもしろいゲームになりましたね。自分で手を加えてさらにおもしろくしてもよいし、新しいゲームを考えてもよいでしょう。

参考までに、この講座で作ってもらったものとは少し違ったゲームの作成例も配布しておきます。ゲーム作りやプログラミングを楽しんでください。