

# はじめてのスクラッチ




# すいぞくかんをつくろう

## 1. ねこを さくじょしよう

ねこのスプライトは いつもひょうじされるけれど、こんかいは つかわないのでさくじょしよう。


(1) がめんみぎしたの つかっている スプライトいちらんから

さくじょしたい スプライトについている  をクリック。



## 2. キャラクターを ついかしよう

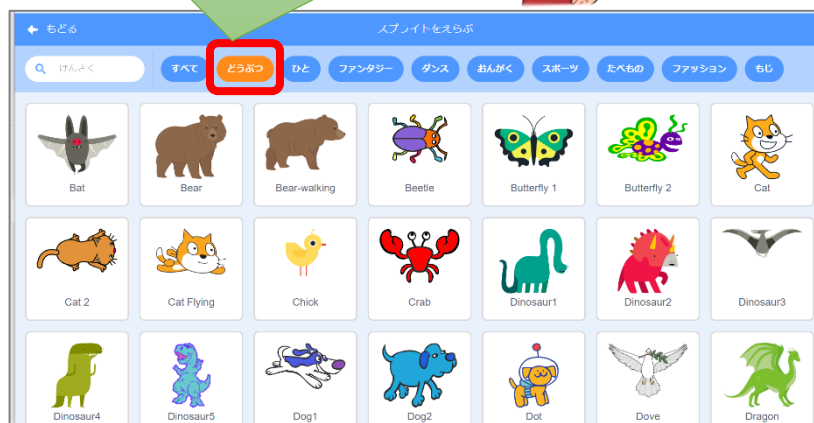
あたらしいスプライト(キャラクター)を ついかしよう。

(1) 『スプライトをえらぶ』の  をクリック。



(2) ひょうじされた スプライトライブラリーから、『Fish (おさかな)』のスプライトをクリック。

「どうぶつ」をクリックするとみつけやすいよ！



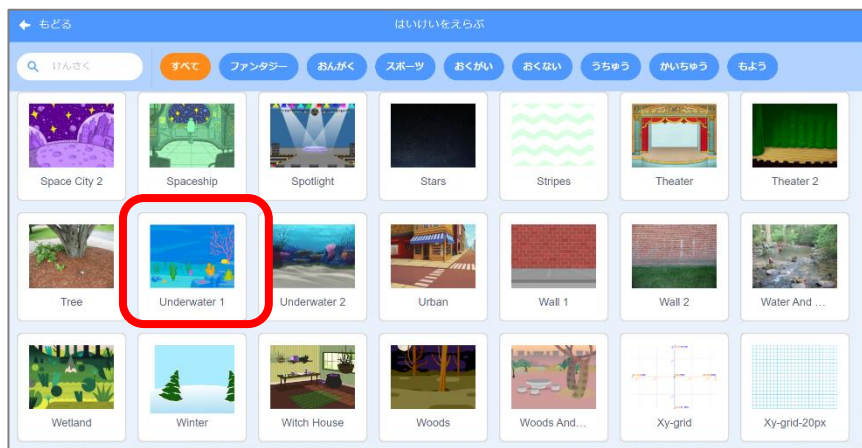
### 3. はいけいを へんこうしよう

ステージの はいけいがぞうを へんこうしよう。

(1) 『はいけいをえらぶ』 🔍 をクリック。



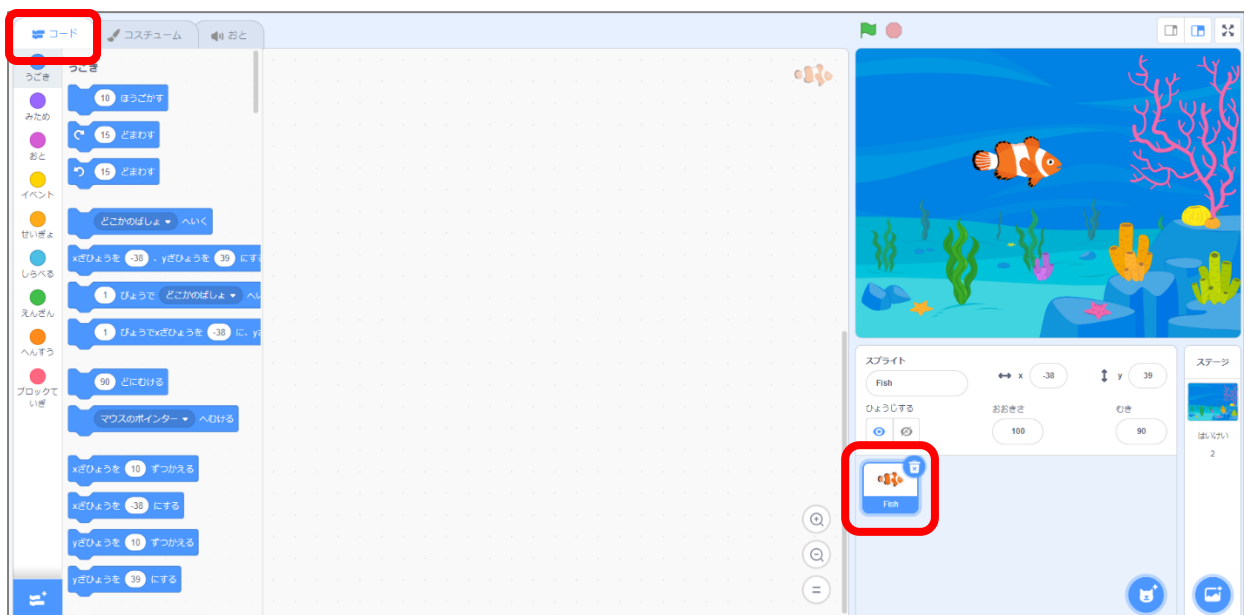
(2) ひょうじされた はいけいライブラリーから、『Underwater I (うみのなか 1)』の はいけい をクリック。




### 4. キャラクターを うごかそう

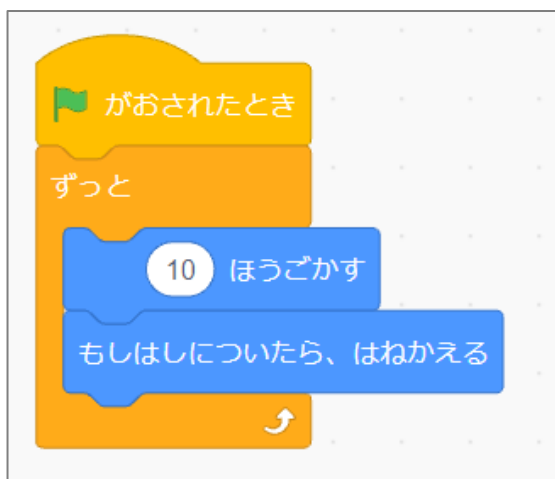
ブロックを くみあわせて プログラミングしてみよう。

(1) 『コード』タブをクリックし、スプライトエリアから うごかしたいスプライト をクリック。



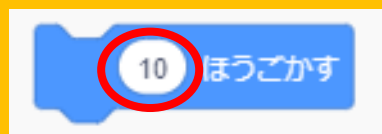
(2) みほんのように、ステージに ブロックをおいて プログラミングしよう。  でじっこうしよう。

- イベント
- せいぎょ
- うごき



はたがクリックされたとき  
ずっとくりかえす  
みぎに 10 ぽ うごかす  
ステージのはしに ついたら  
はねかえる

!  でスタート  でストップできるよ。



かずをかえると およぐはやさを  
かえられるよ

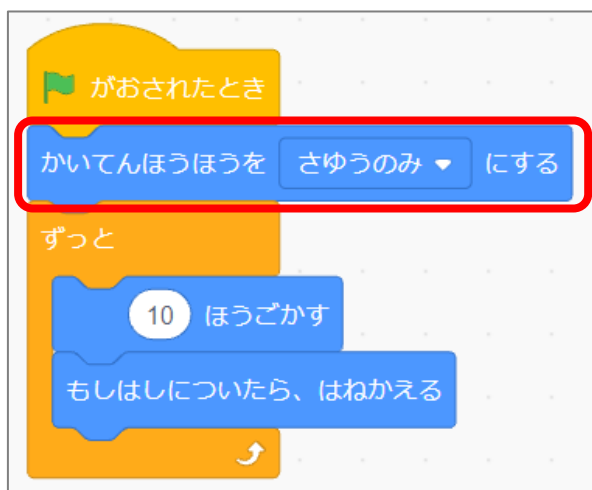


## 5. かいてんほうほうを へんこうしよう

このままうごかして はしにつくと ひっくりかえってしまうので、プログラムを ついかしよう。



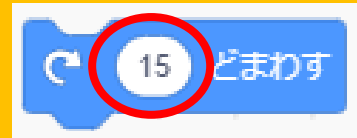
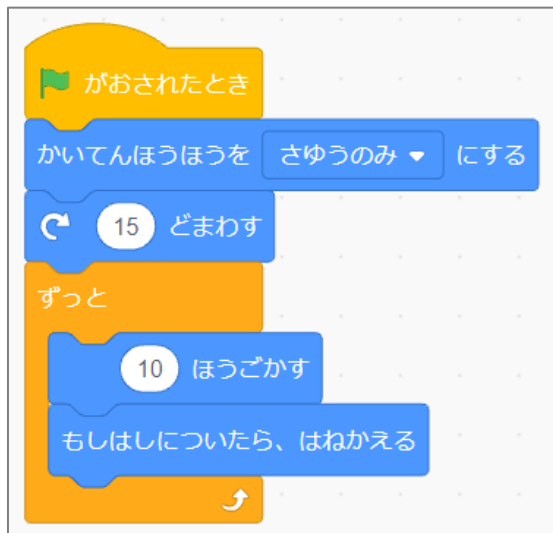
- うごき



## 6. ななめに およがせてみよう

まっすぐだけでは おもしろくないので、ななめに およがせてみよう。

●うごき




かずをかえると  
どうなるかな？  
0～360 までかえられるよ



## 7. キャラクターを ついかして、ぐるぐるまわそう

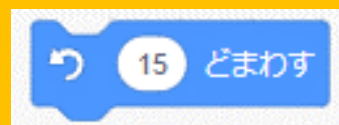
スプライトが ずっと まわりつづけるようにしよう。

(1) 『スプライトをえらぶ』の  をクリック。

あたらしいスプライトを ついかしよう。



(2) みほんのように、プログラミングをしよう。

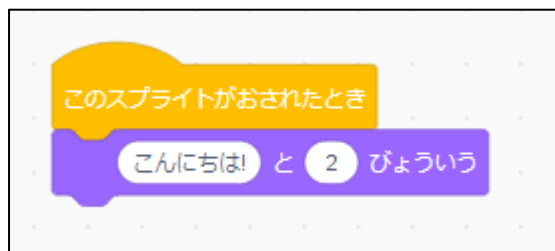


ひだりに まわすこともできるよ



## 8. キャラクターに はなしをさせてみよう

スプライトをクリックしたら、「こんにちは!」と はなすようにしよう。



かくにんもんだい

好きなスプライトを ついかして、いろを へんこうしよう。

すいそうのなかを、なかよくスイスイ およぎまわれるように、プログラミングしてね!

