

スクラッチであそぼう



いろ へん か 色の変化

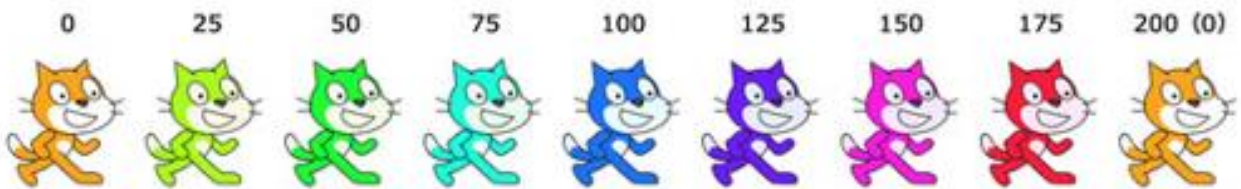
好きなアルファベットのスプライトを使って、「色」の効果进行学习します。

★やってみよう!★

キーを押すと、アルファベットの色が変わるようにプログラムをしましょう。



色の効果は0から200まで設定できます。0と200は同じで元の色になるよ。



スプライトをクリックすると、色が0から200(元の画像の色)に変わるプログラムを追加しよう。旗が押されたときは、色の効果を0に設定しておこう。



★問題★

好きなアルファベットのスプライトを、クリックすると、ずっと渦巻きにのみこまれ続けるプログラムに変更しよう。渦巻きの効果は0から無制限で設定できるよ。



おお へん か 大きさの変化

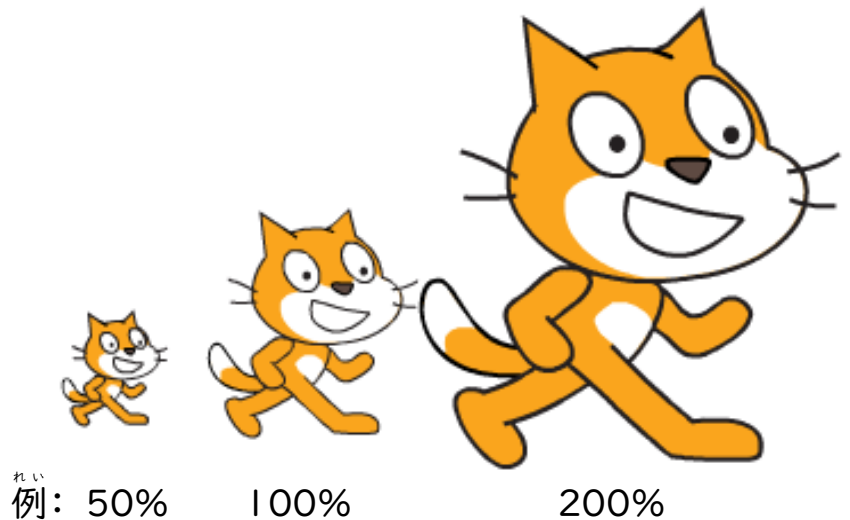
『見た目』グループの【**大きさを〇%にする**】【**大きさを〇ずつ変える**】というブロックを使うと、
スプライトの大きさを指定できます。



50% → はんぶん おお
半分の大きさ

100% → ふつう おお ひょうじゆん
普通の大きさ(標準)

200% → ばい おお
2倍の大きさ

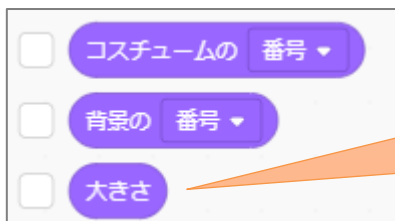


★やってみよう!★

1. スクラッチキャットを使うよ。半分の大きさをスタートし、だんだん大きくなり続けるプログラムを作ろう!



【**ずっと**】と組み合わせて
少しずつ大きくしていく。



『見た目』グループにある
【**大きさ**】に✓を入れると
ステージ上に今の大きさが表示されるよ!

2. 1 で作ったプログラムを修正して、大きくなったり小さくなったりを、500回ずつ繰り返す

ようにしよう。

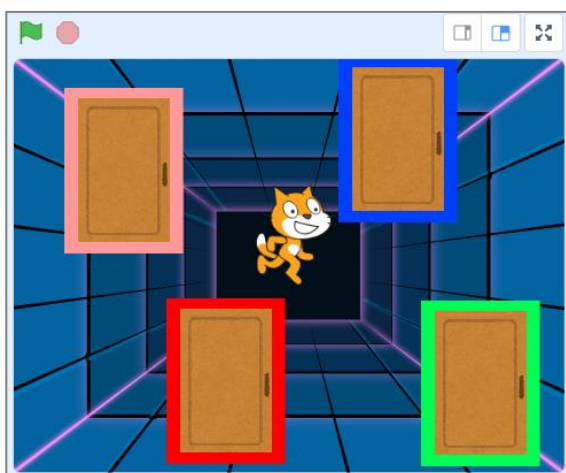
こた
★答え★



れんしゅうもんだい 練習問題

1. 『2_色を変えるプログラム(練習問題).sb3』ファイルを開き、ドアに触れたらスクラッチキャットがそのドアの色に変化するプログラムに修正しよう。

はた お
旗が押されたとき



ふ
ドアに触れたとき



<スクラッチキャット>




【^{さいぜんめん}最前面^{いどう}へ移動する^い】を入れると
ドアの^{まえ}前^{とお}を通るようにになる。

【もし~なら】ブロックは、プログラムの
進む道を分ける制御ブロックだよ。
くわしい使い方は、次の初級編で
学習するよ!

【^ふ色に触れた^{せってい}】ブロックは、設定し
た色に触れたときに実行されるよ。



下にある  をクリックして出てくる
丸の中心の点がステージ上のドア
枠と重なったらクリックしてね。

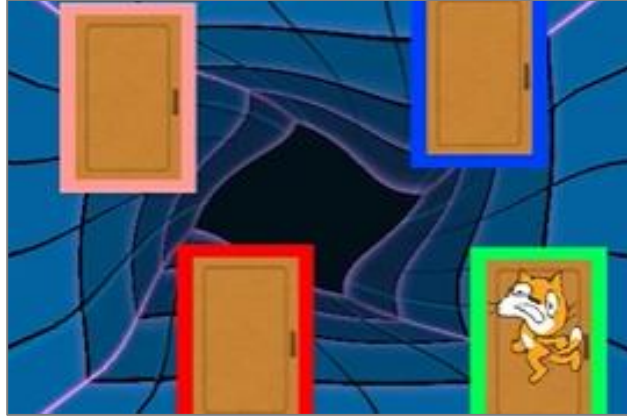
対応する色の数値に変えよう。
この通りじゃなくても OK!

2. 今のプログラムでは動きが速くてわかりにくいね。ブロックを追加してもう少しゆっくり動
くように修正しよう。また、コスチュームを変更して、スクラッチキャットを歩かせよう。

かくにんもんだい 確認問題

かいとうれい さんこう れんしゅうもんだい さくせい しゅうせい
解答例のムービーを参考に、練習問題で作成したプログラムを修正しよう。

かいとうれい かくにんもんだい どうが
解答例『2_確認問題の動画.mp4』



1. 通るドアによって、ちがう画像効果になったら面白そうだね。色の効果を他の画像効果に変更しよう。

💡 ヒント: ステージの背景で使われている黒色にふれたら【画像効果をなくす】設定を追加すると、動きがわかりやすくなるよ。

2. ステージの背景の画像効果も自由に設定しよう。

💡 画像効果の「色」はプログラムの処理に時間がかかるので、ほかの効果を使うとわかりやすいよ。

3. スクラッチキャットをクリックすると、だんだん大きく表示し、元の大きさに戻るようにプログラムを追加しよう。