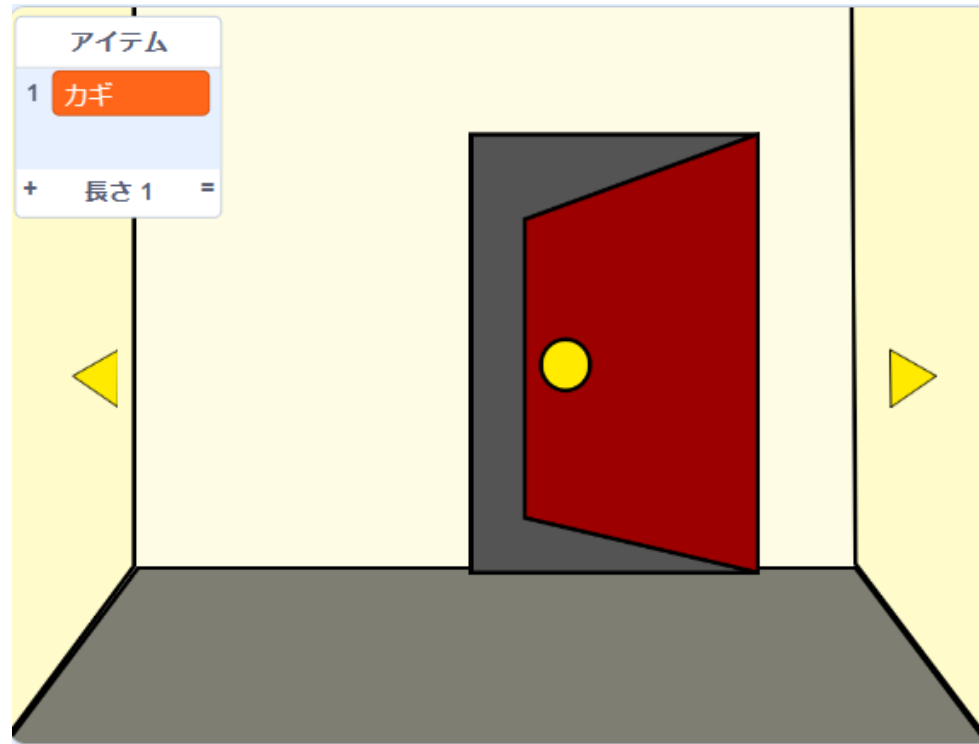


だっしゅつゲーム



このきょうざいでできること

- メッセージきのうをりかいする
- へんすうのがいねん
- リストのがいねん

どんなさくひん？

だっしゅつにひつようなあんごうをときながらへやからでるゲーム

もくじ

①はいけいをつくろう

②ドアとカギなどのアイテムをつくろう

③あんごうをつくろう

④ヒントをつくろう

もくじ

①はいけいをつくろう

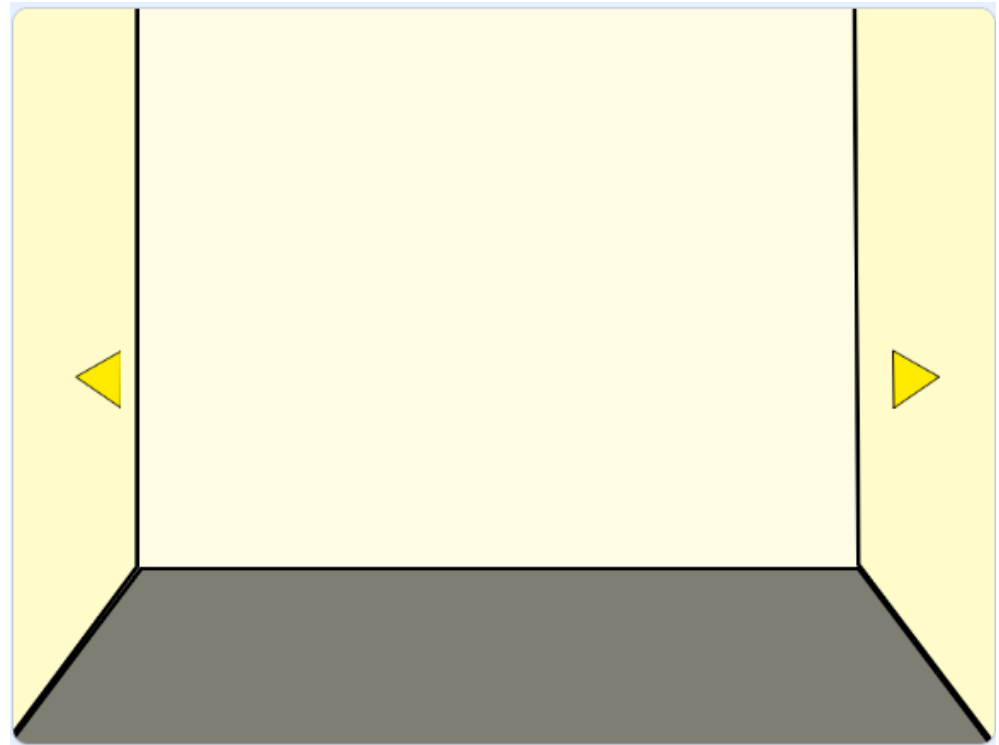
②ドアとカギをつくろう

③あんごうをつくろう

④ヒントをつくろう

①はいけいをつくろう

このページでははいけいをつくるよ



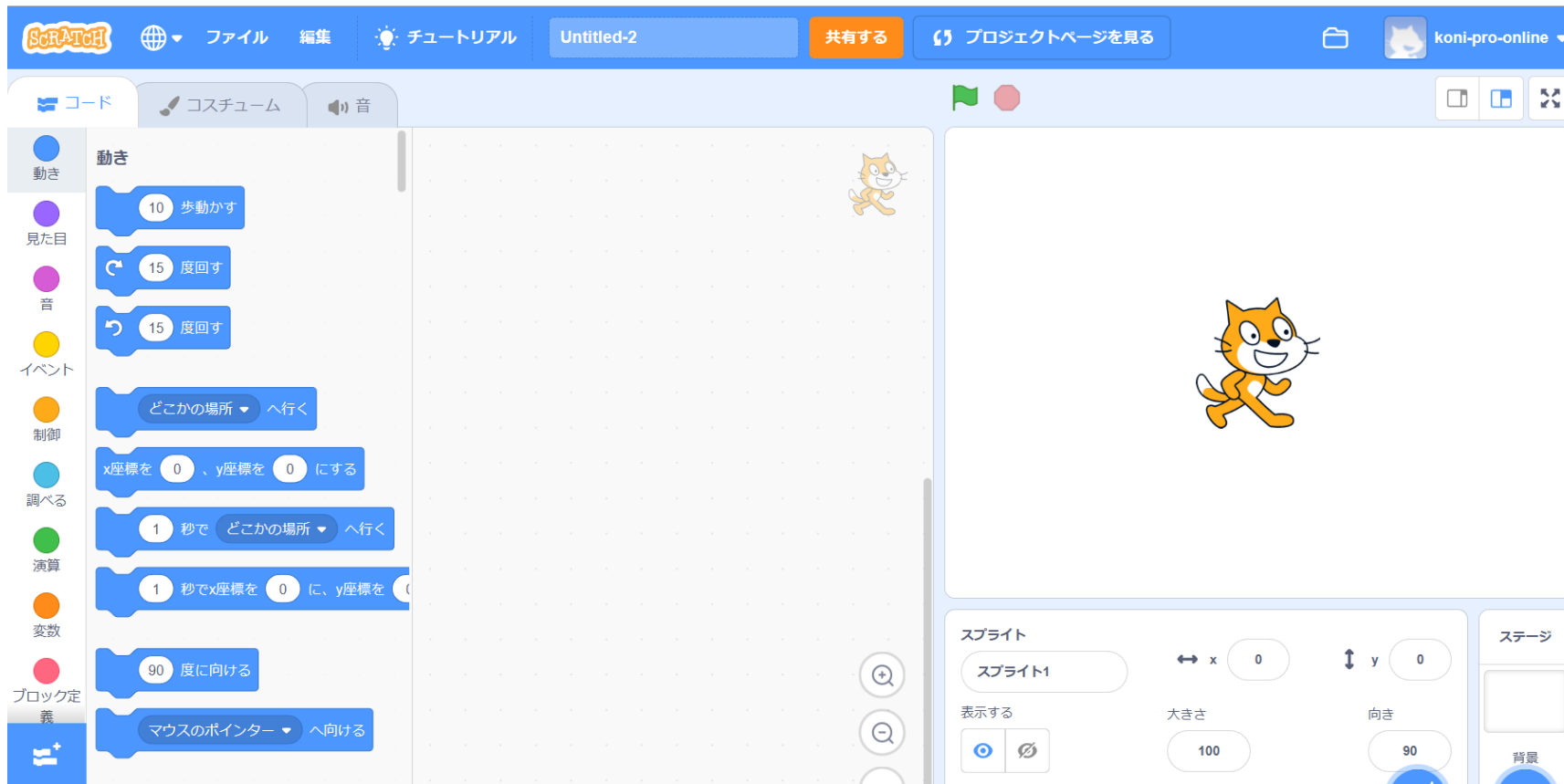
①はいけいをつくろう

あたらしいせいさくページをひらいてみよう



①はいけいをつくろう

このページがでてきたらつぎのページにすすもう



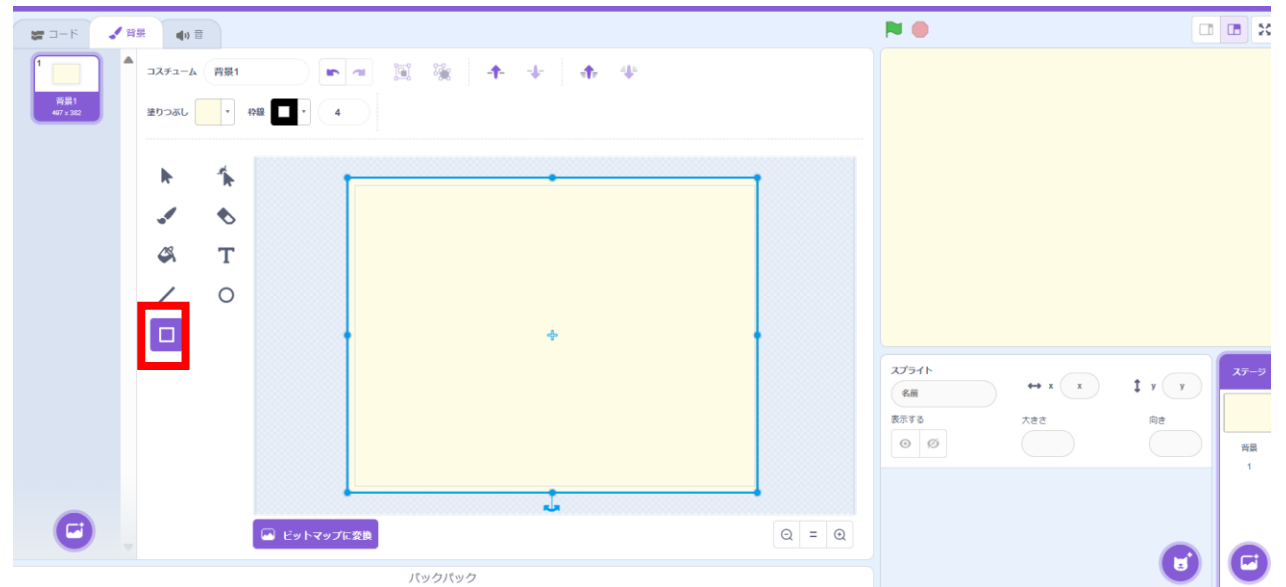
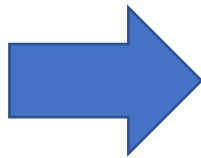
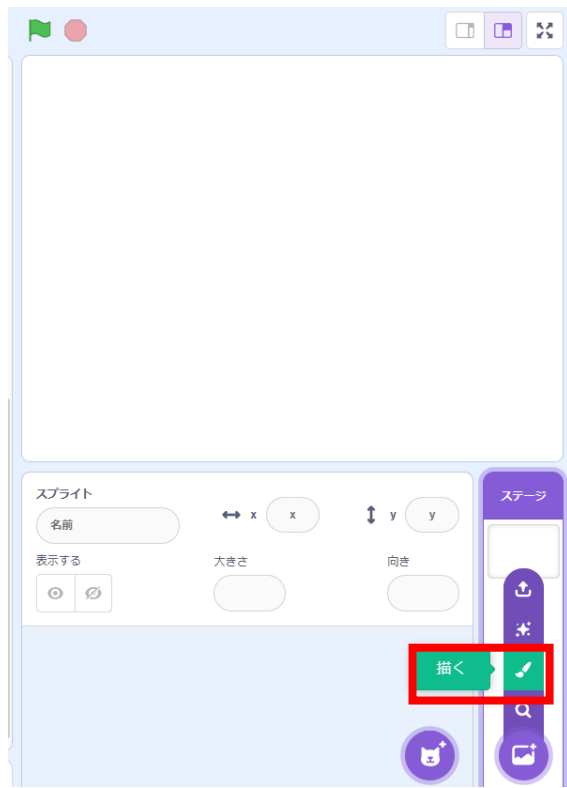
①はいけいをつくろう

まずはネコのスプライトをけそう



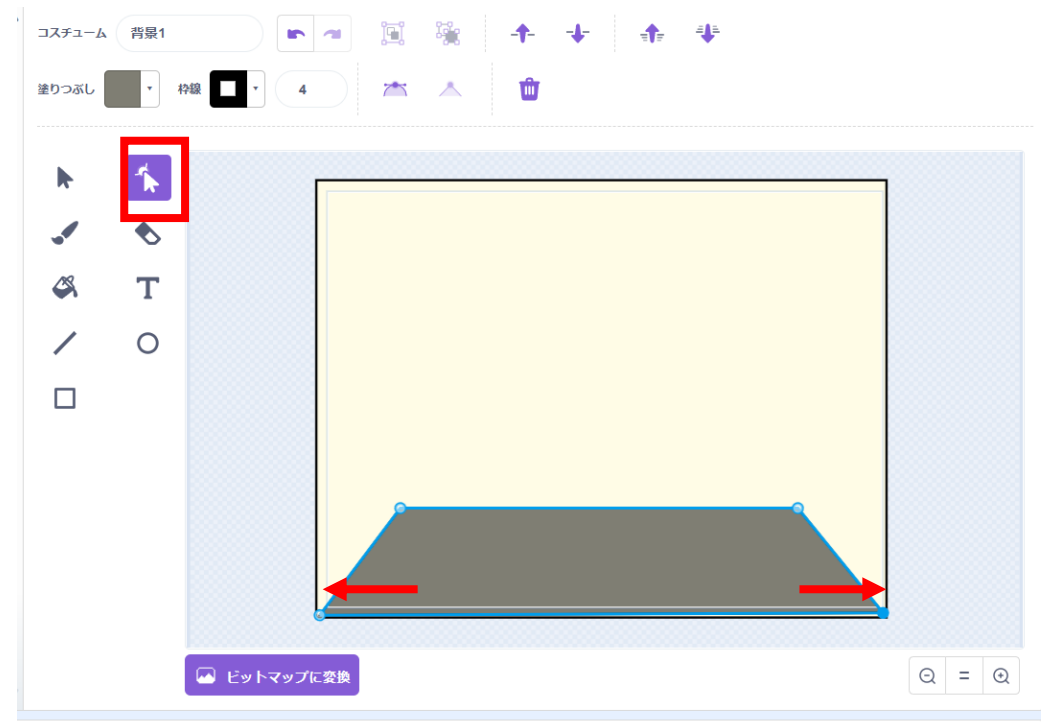
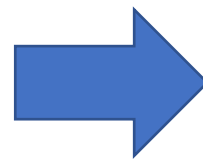
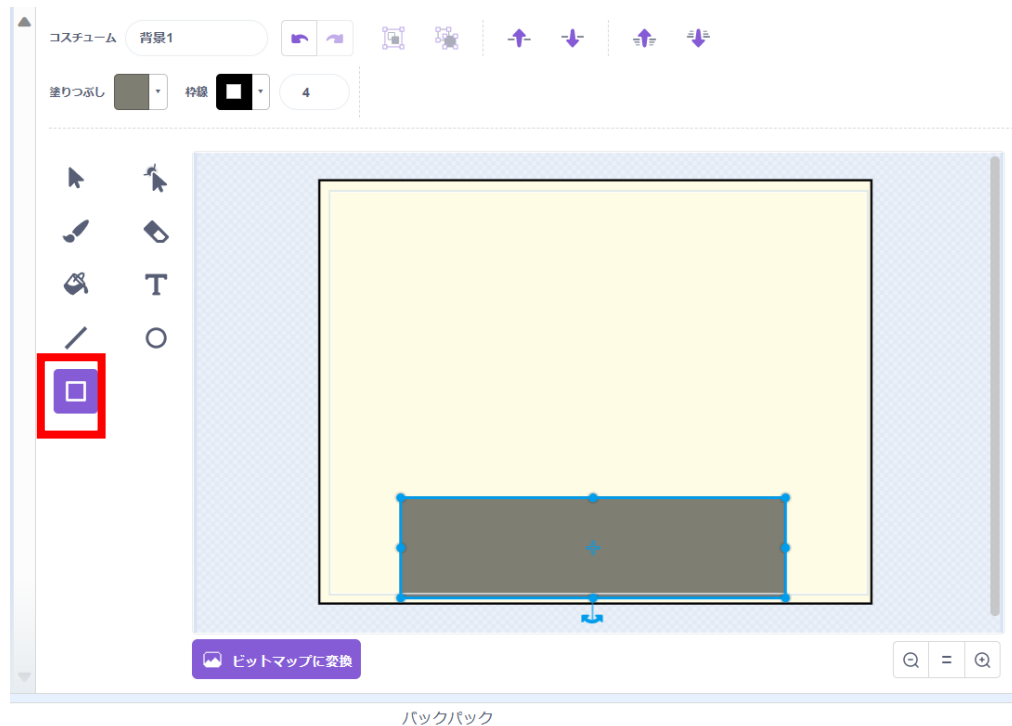
①はいけいをつくろう

かべをかいてみよう



①はいけいをつくろう

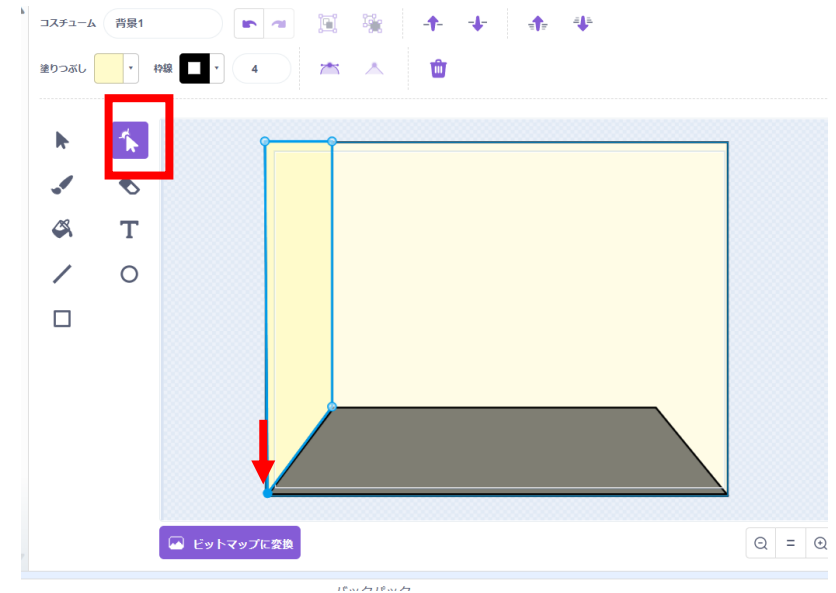
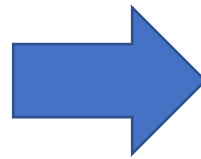
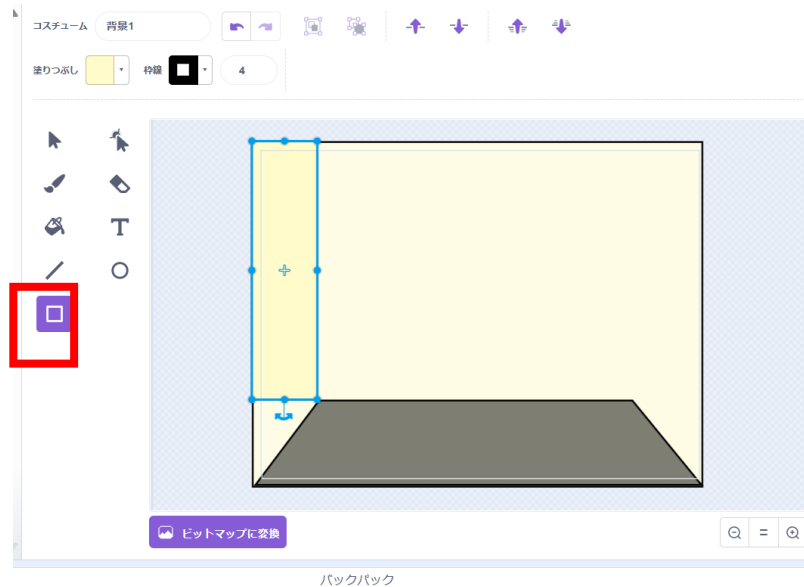
ゆかをかいてみよう



①はいけいをつくろう

10ページとにたようなてじゅんでよこのかべとしょうめんのかべのさかいめをかいてみよう

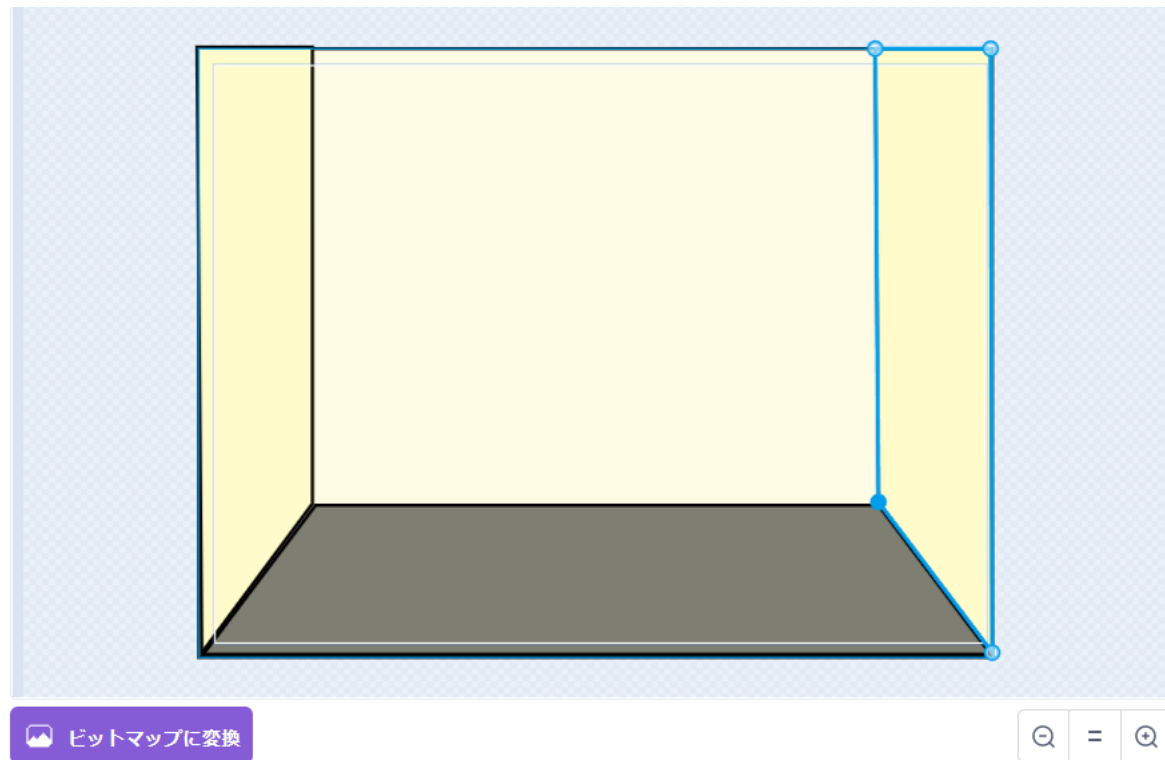
ポイント:よこのかべはしょうめんよりすこしだけこゆいろいろにするといいよ



①はいけいをつくろう

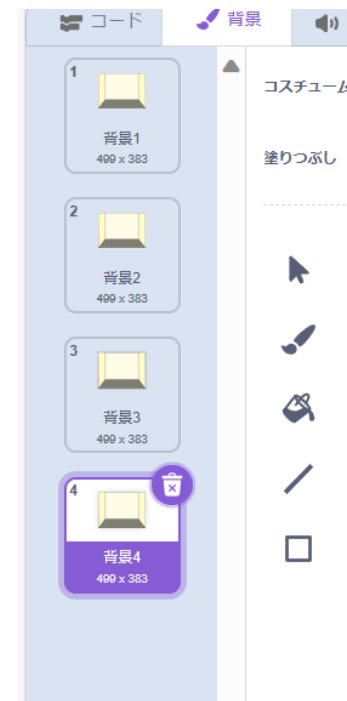
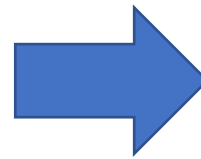
さゆうでおなじょうにしてみよう

これではいけいはひととおりがんせいだよ！



①はいけいをつくろう

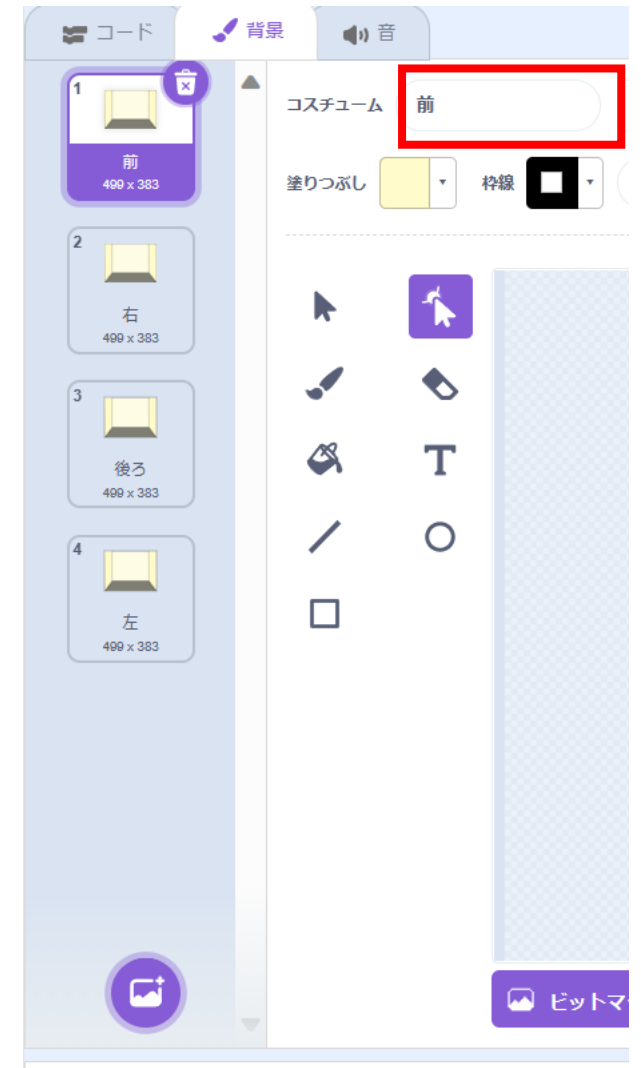
さっきつくったはいけいをみぎクリックして「ふくせい」をつかって4つにしよう



①はいけいをつくろう

「まえ」->「みぎ」->「うしろ」->「ひだり」のじゅんでなまえをきめよう

※じゅんばんはかなりだいじだからここはテキストをまねするのをオススメするよ



①はいけいをつくろう

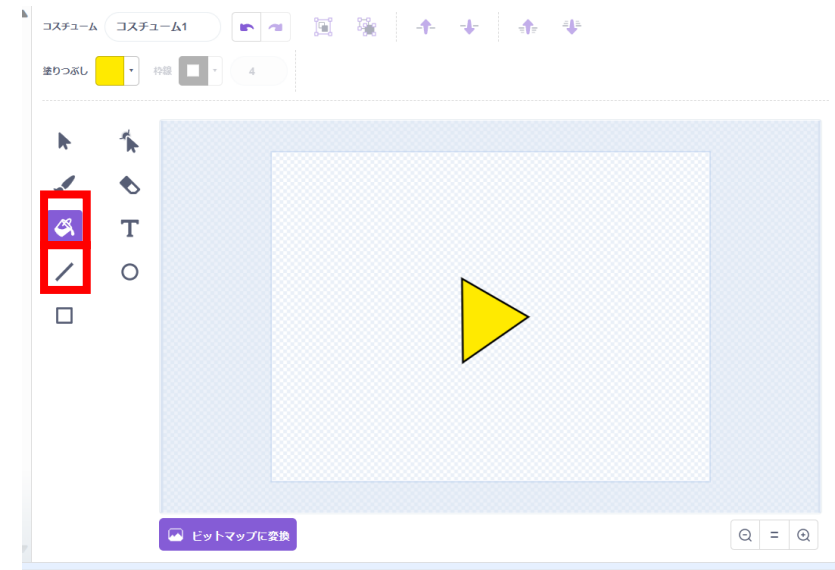
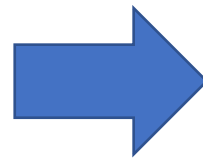


はいけいのコスチュームがおわったらつぎははたがおされたらはいけいをまえにするコードをかいてみよう



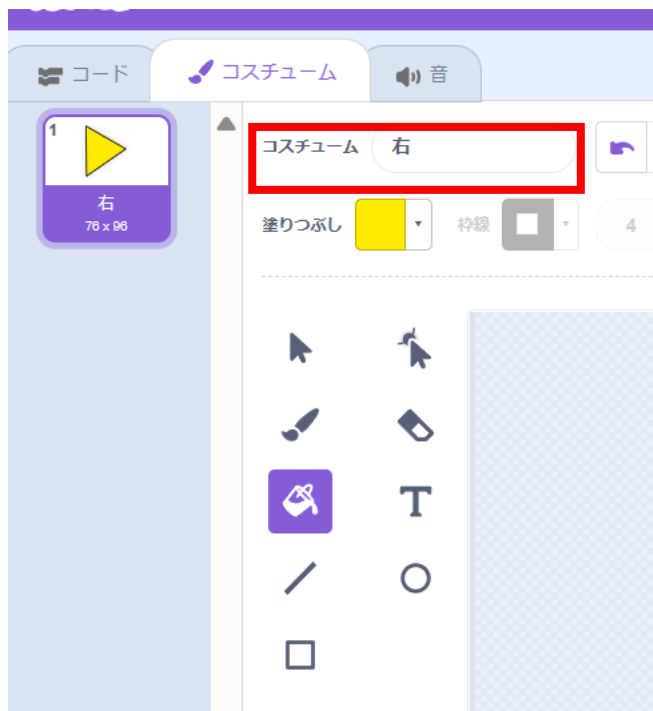
①はいけいをつくろう

つぎはさゆうのはいけいにいどうできるようにしよう
ポイント：ちよくせんとペンキでじょうずにつくれるよ



①はいけいをつくろう

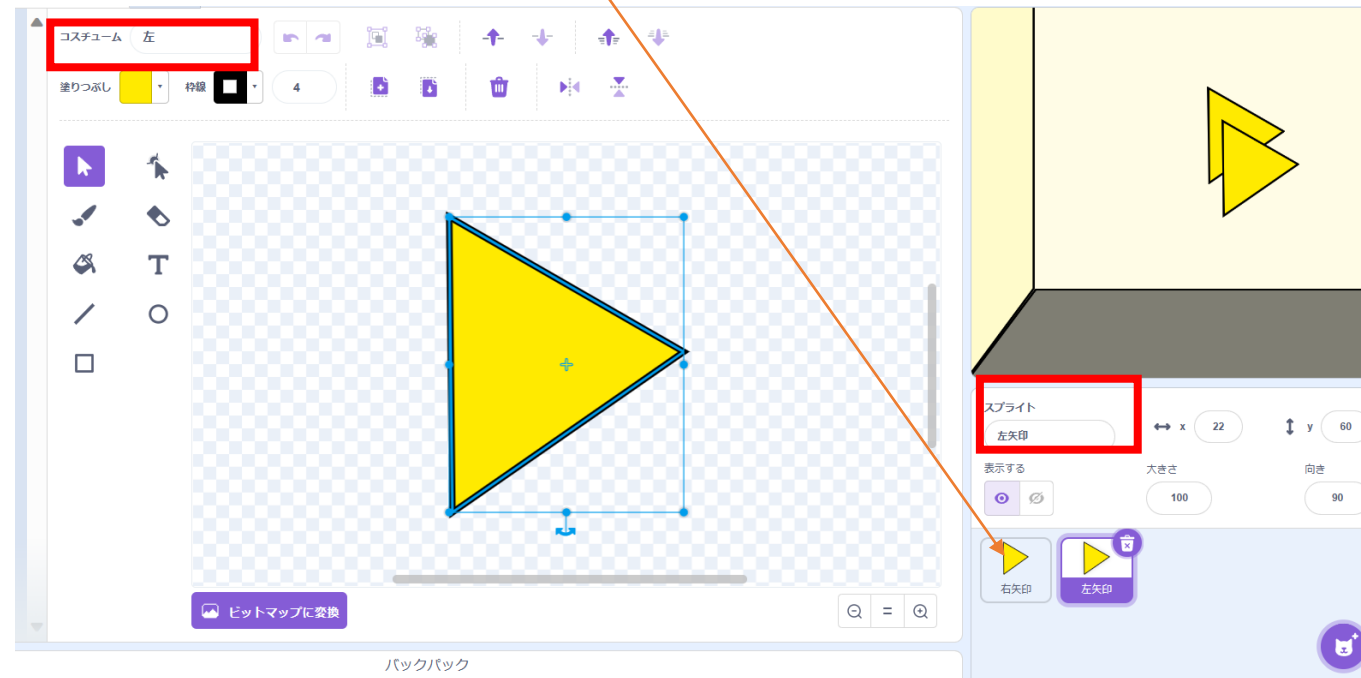
コスチュームめいとスプライトめいのなまえをかえよう



①はいけいをつくろう

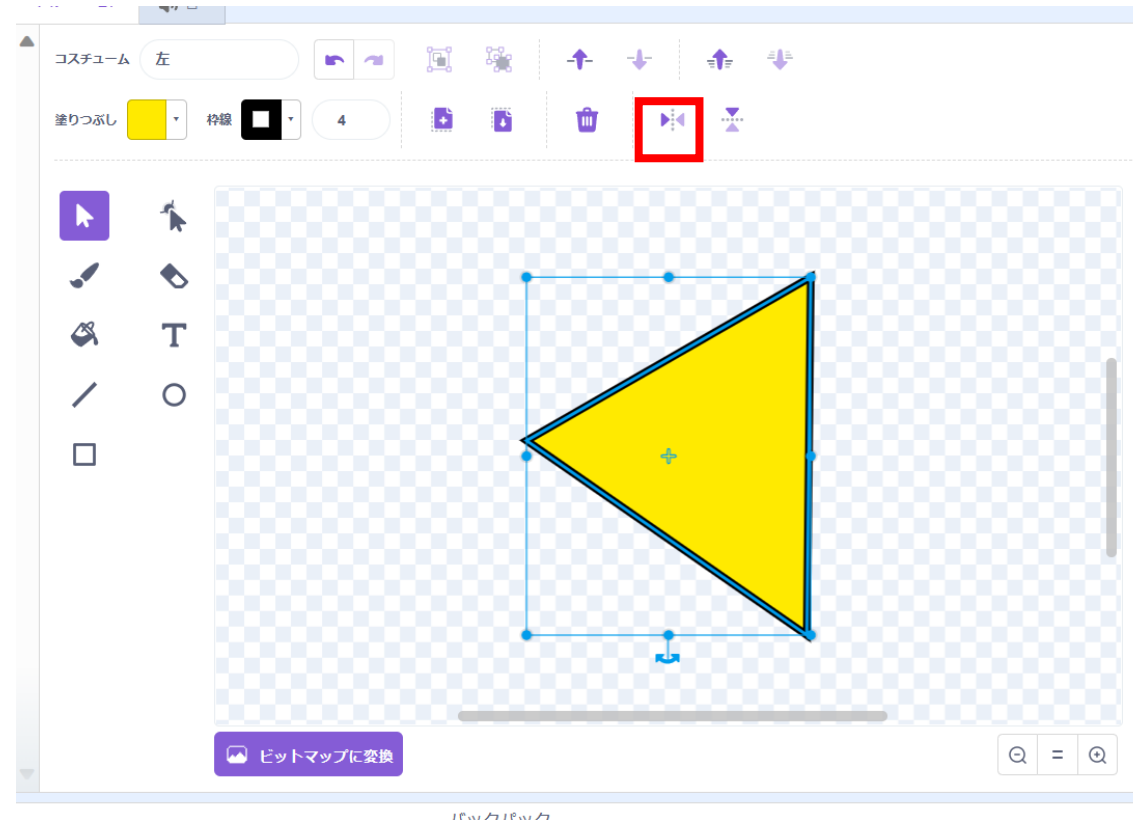
スプライトをみぎクリックしてふくせいしよう

ふくせいしたらスプライトめいとコスチュームめいをかえよう



①はいけいをつくろう

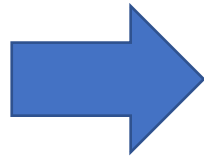
ひだりのコスチュームはさゆうをはんでんさせよう



①はいけいをつくろう

ひだりのコードをかいていくよ
まずはいちとおおきさをきめよう

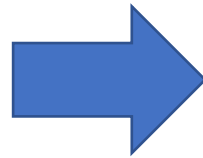
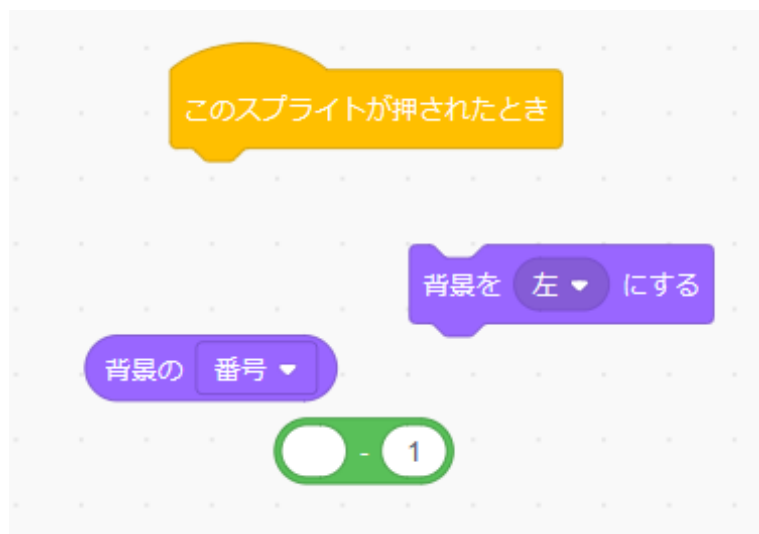
※みぎのコードはあとでまとめて行うからいったんむししよう



①はいけいをつくろう

やじるしがおされたらはいけいかわるようにしよう

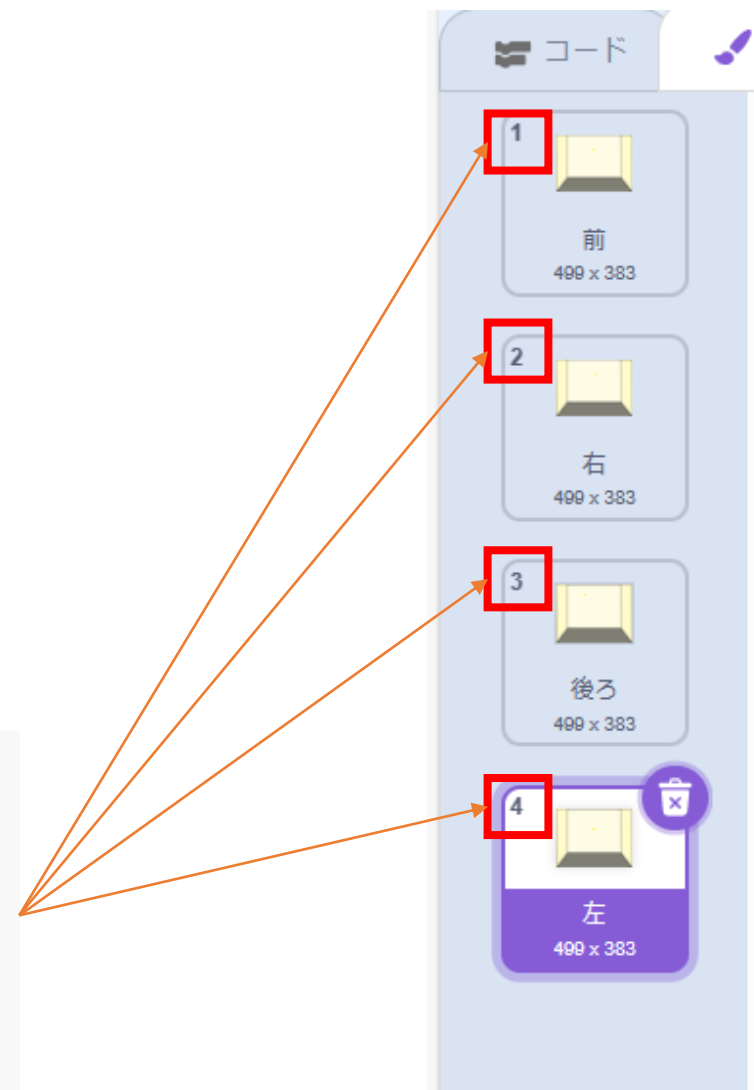
※みぎのコードはあとでまとめて行うからいったんむししよう



①はいけいをつくろう

「はいけいのばんごうを-1」はしゃしん
のとおりだよ！

※14ページのそうさをテキストとおりに
しなかったひとははいけいのばんごうが-
1じゃないかもしれないよ！じぶんであわ
せてみよう



もんだい

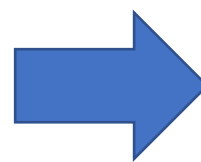
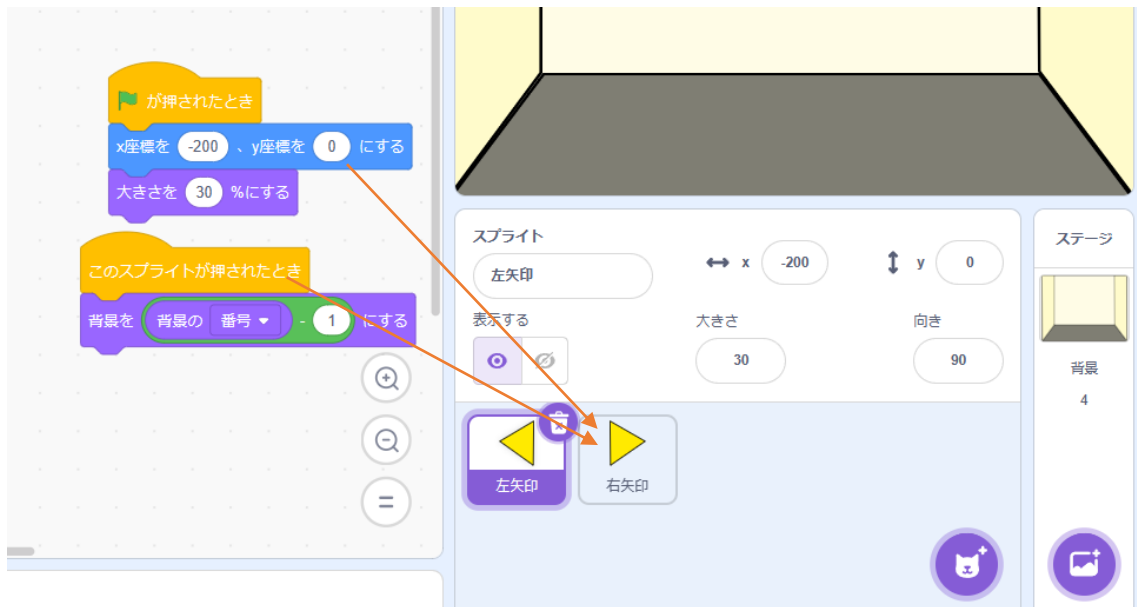
みぎのコードはじぶんでしてみよう

※かんがえてからつぎのスライドにすすんでみよう！

こたえ



ひだりでかいたコードをふくせいたいスプライトにドラッグ&ドロップするとコピーできるよ



こたえ



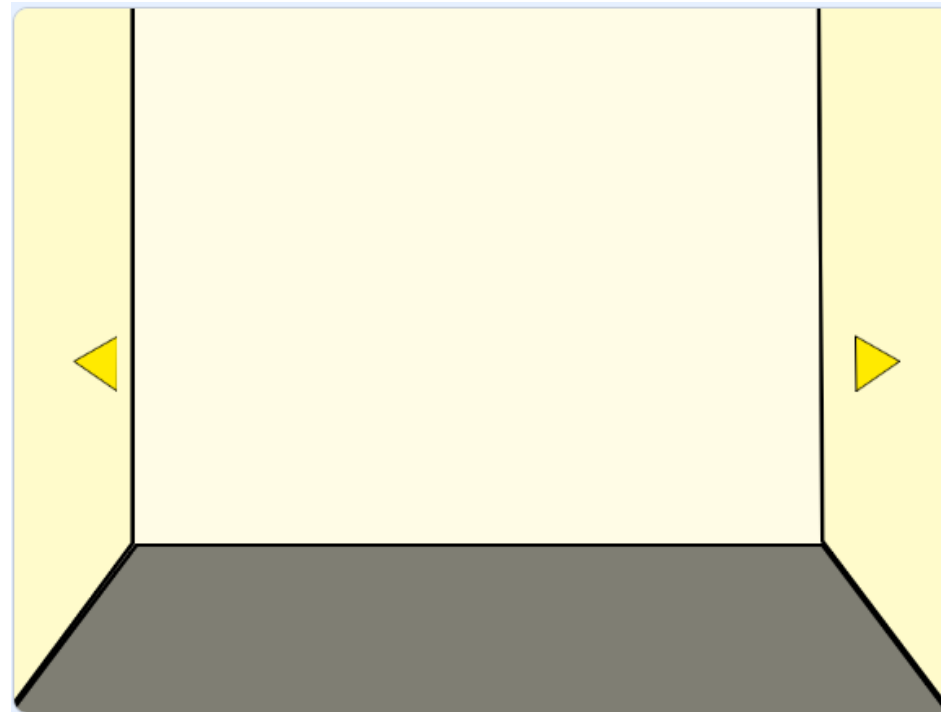
つぎはみぎのコードをすこししゅうせいしよう



The image shows two Scratch code blocks on a grid background. The first block is a yellow 'when green flag clicked' block followed by a blue 'set x coordinate to 200 and y coordinate to 0' block, and a purple 'set size to 30%' block. The second block is a yellow 'when this sprite clicked' block followed by a purple 'set background to background number + 1' block. Red boxes highlight the '200' in the first block and the '+ 1' in the second block.

①はいけいをつくろう

はたをおしたらうまくいくかな？はいけいがぜんぶいっしょだから「②ドアとカギをつくろう」がおわったらうまくいっているかわかるようになるよ



もくじ

①はいけいをつくろう

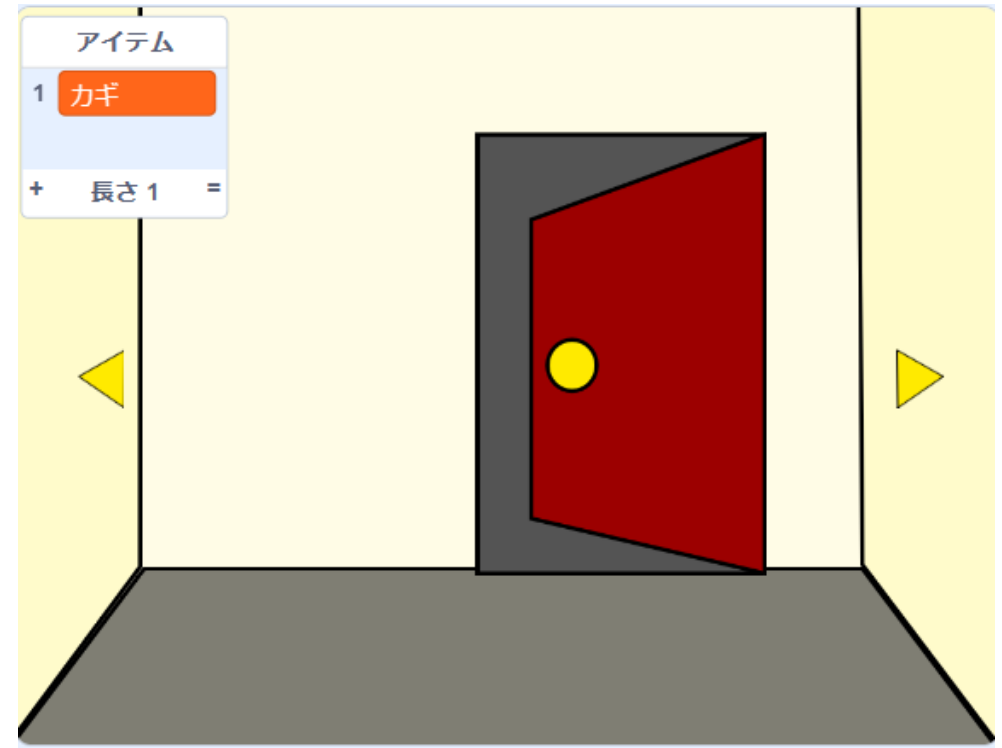
②ドアとカギなどのアイテムをつくろう

③あんごうをつくろう

④ヒントをつくろう

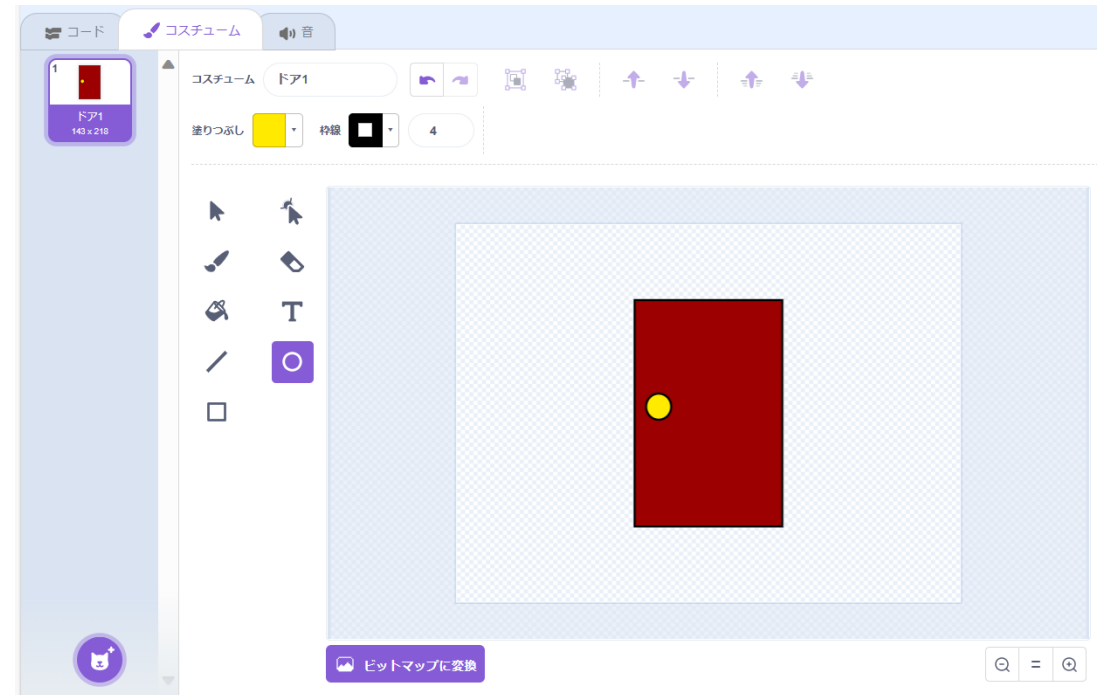
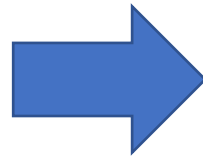
②ドアとカギなどのアイテムをつくらう

このページではなぞときにひつ
ようなものをつくっていくよ



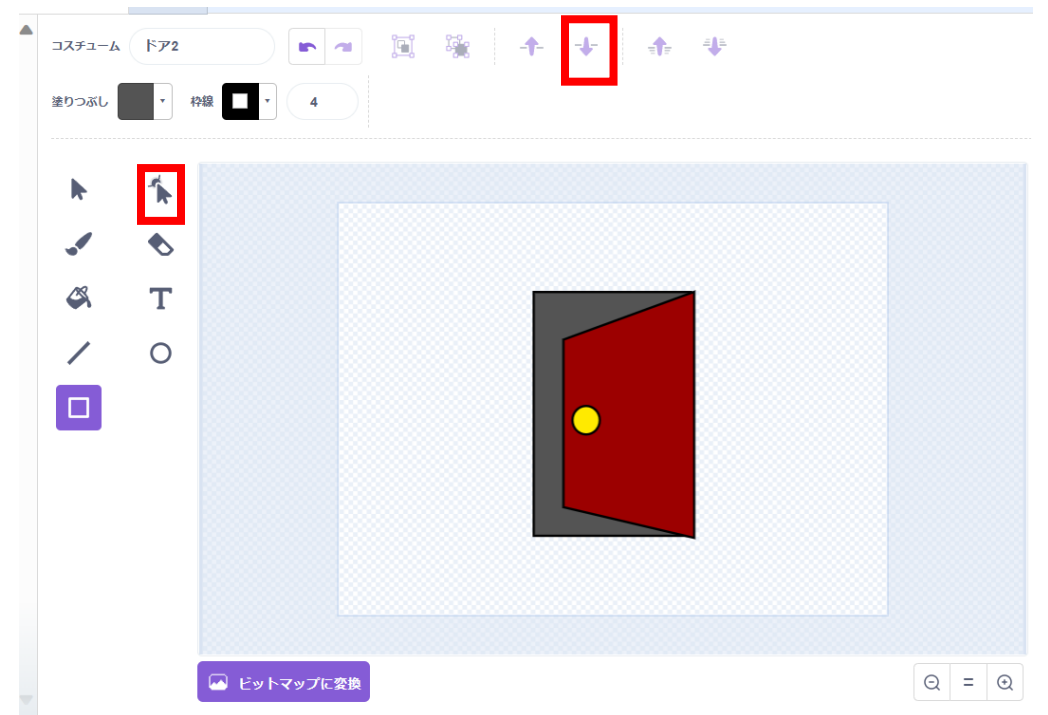
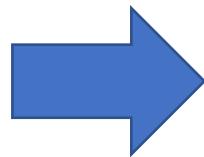
②ドアとカギなどのアイテムをつくろう

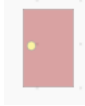
まず、ドアをよういしよう！
□と○をつかってつくろう！



②ドアとカギなどのアイテムをつくろう

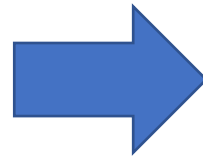
ドアをふくせいで、あいているコスチュームをつくろう

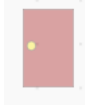




②ドアとカギなどのアイテムをつくらう

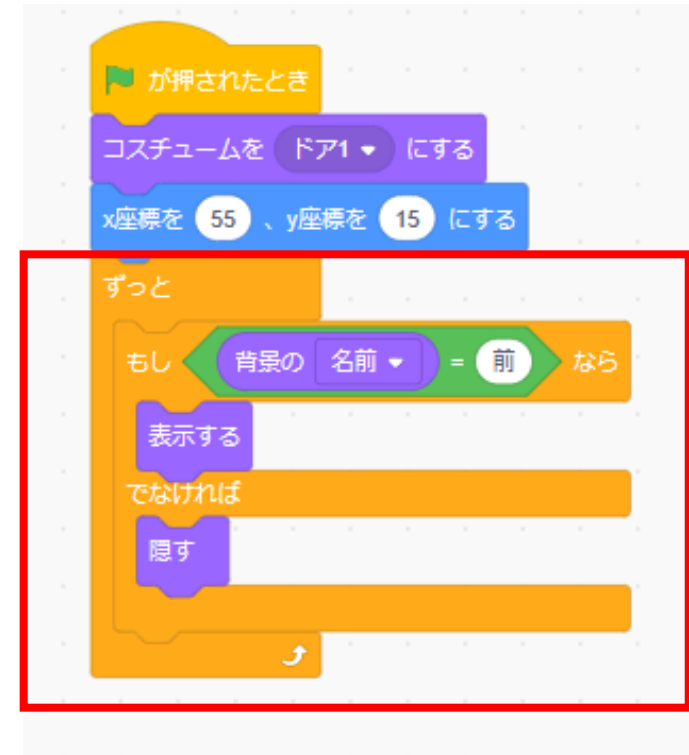
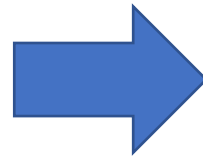
コスチュームをドアをとじているじょうたいにしよう





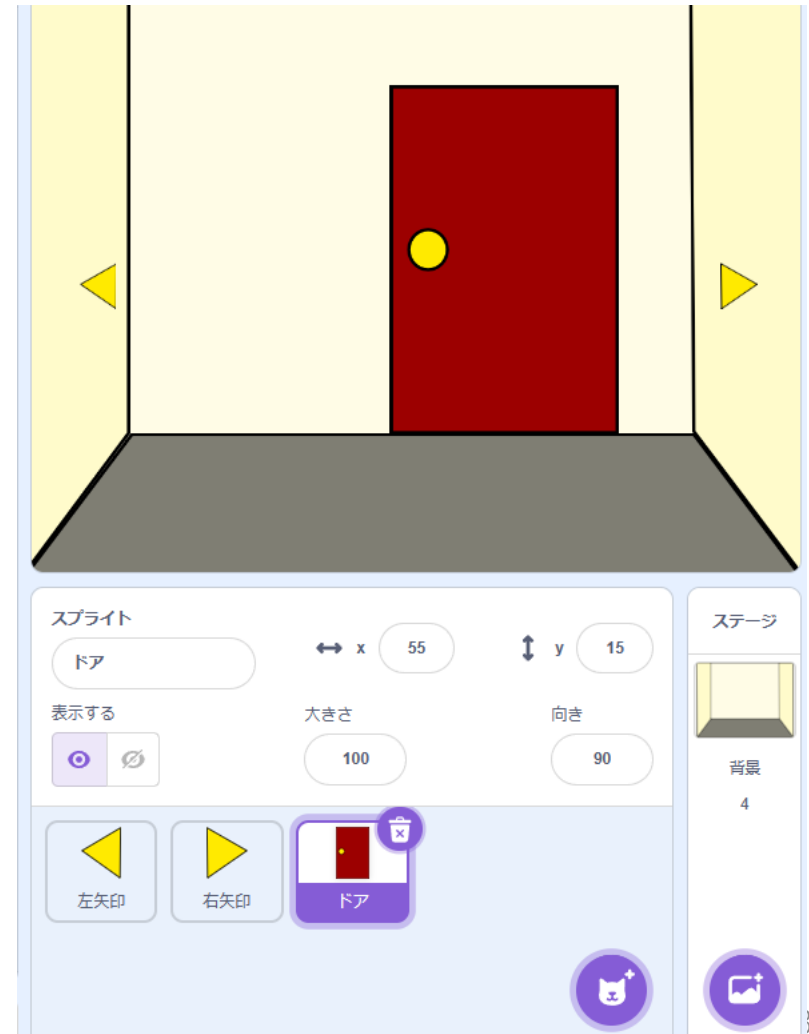
②ドアとカギなどのアイテムをつくろう

はいけいが「まえ」のときにひょうじできるようにしよう



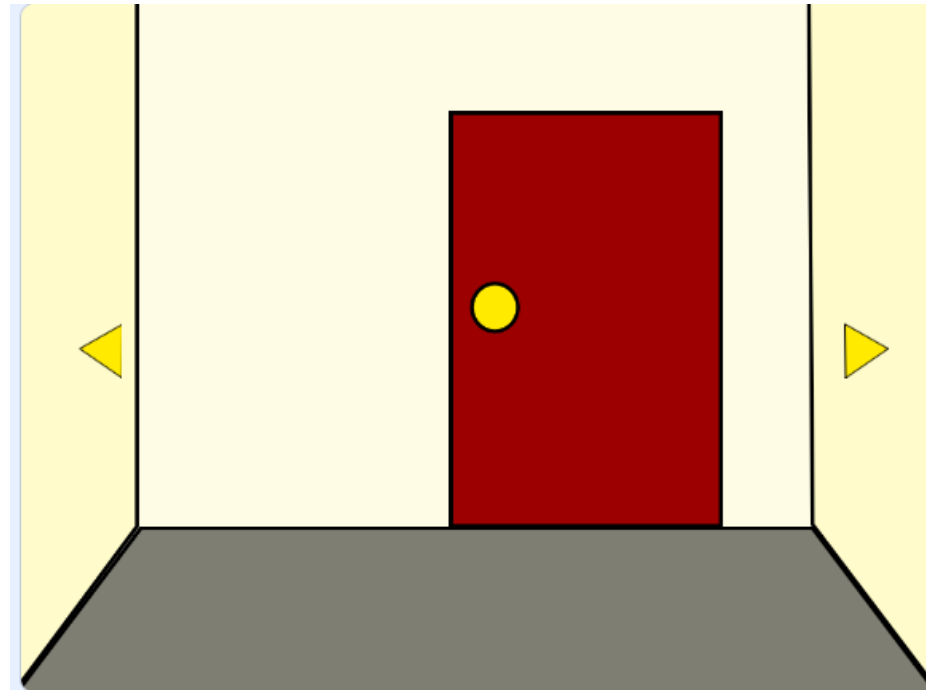
②ドアとカギなどのアイテムをつくろう

スプライトのなまえを「ドア」にしよう



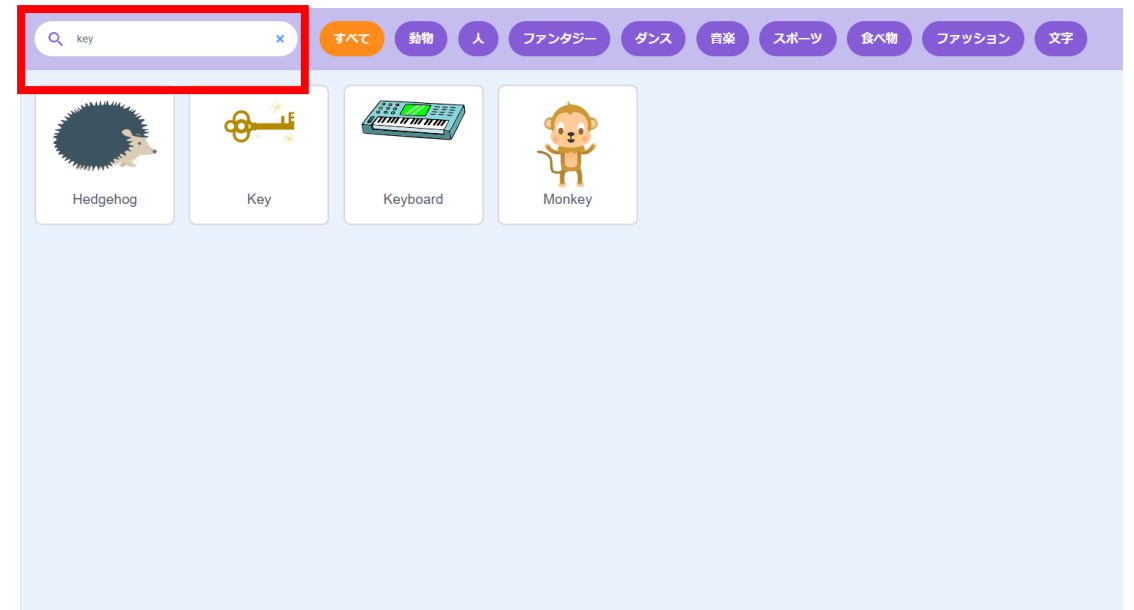
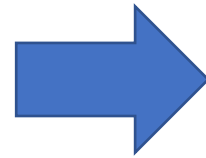
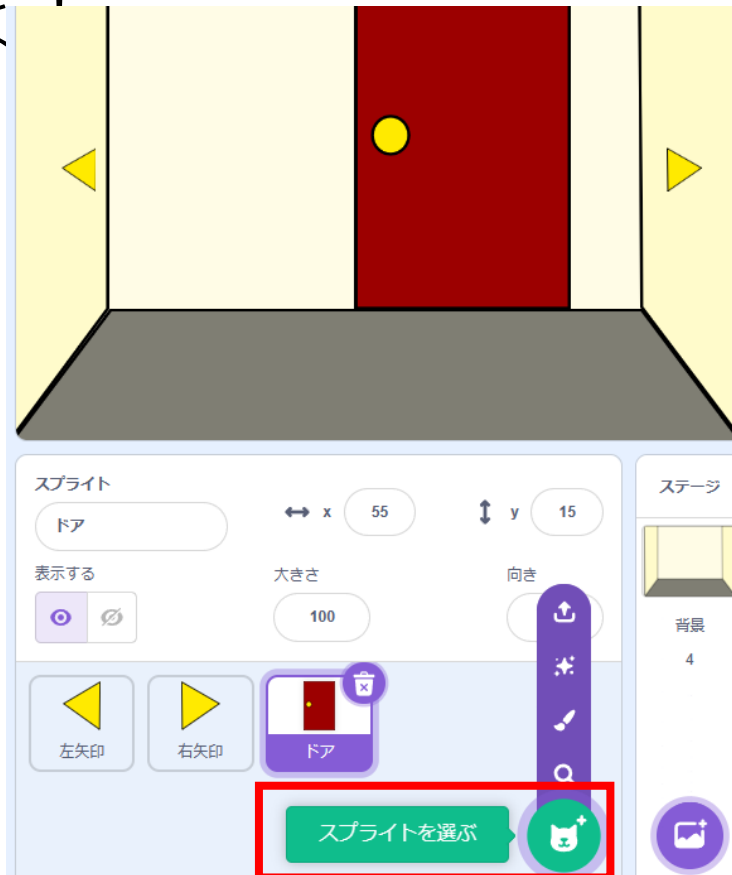
②ドアとカギなどのアイテムをつくろう

さゆうのやじるしをおしてドアがでたりでなかったりするかな？



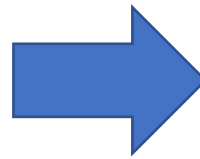
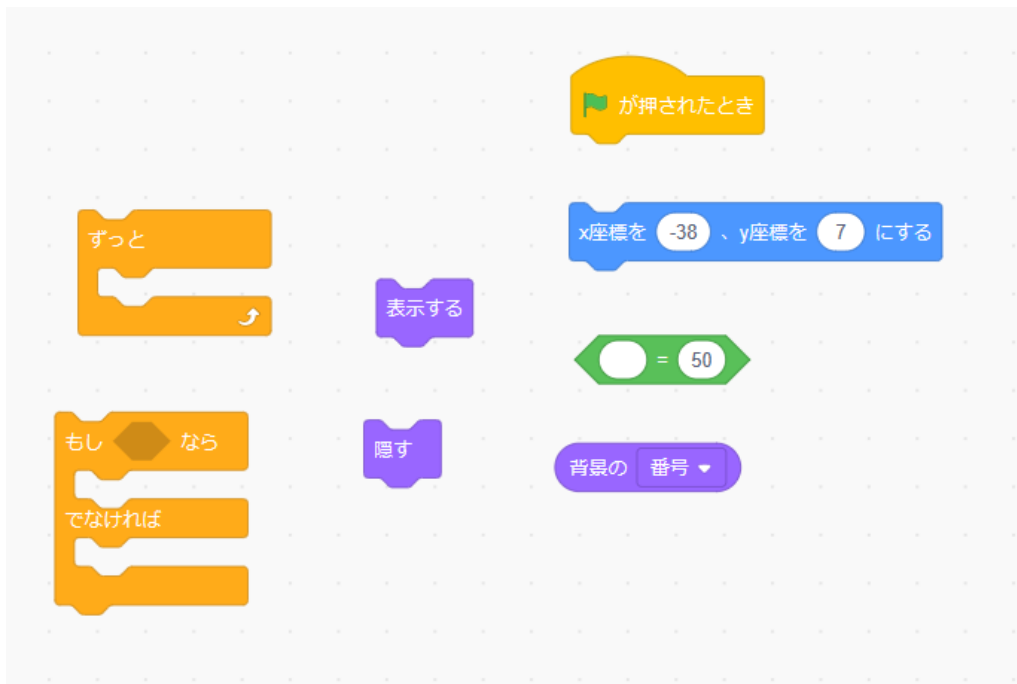
②ドアとカギなどのアイテムをつくろう

つぎはカギをつくろう けんさくで「key」にするとさがしやすいよ



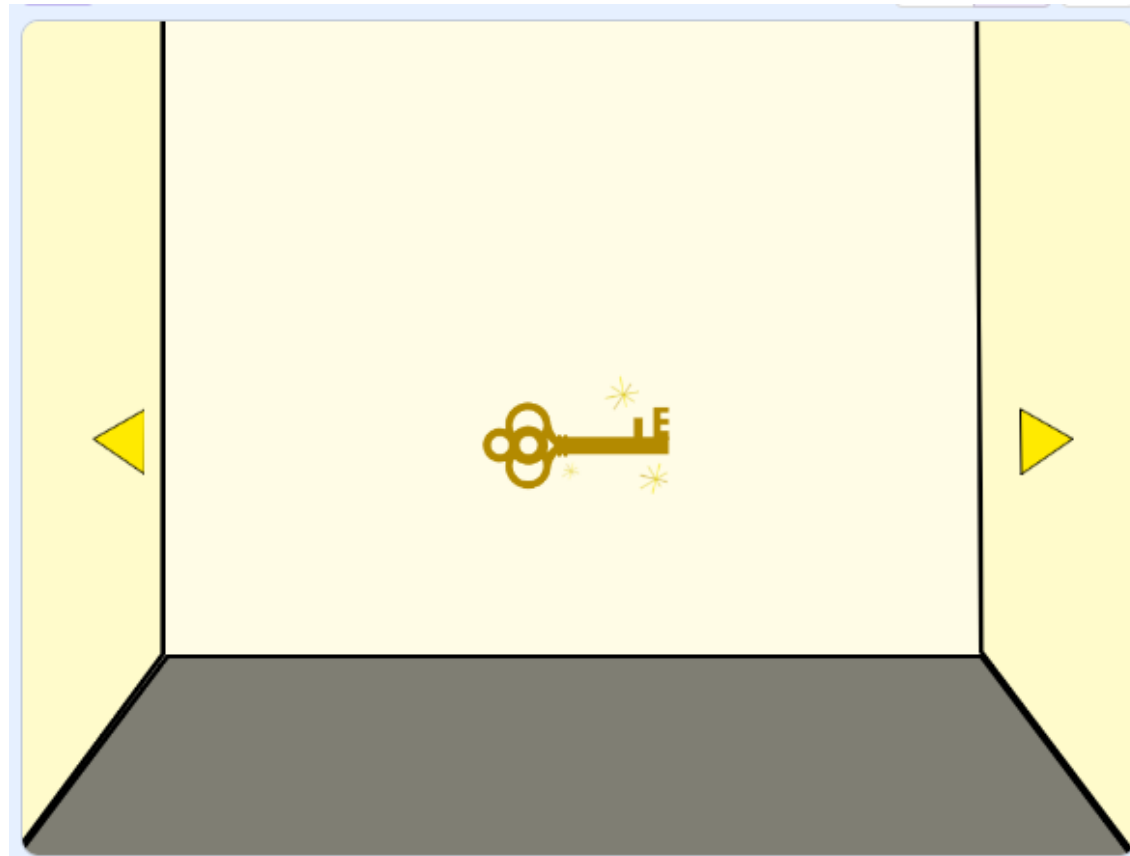
②ドアとカギなどのアイテムをつくらう

カギもドアとおなじようなコードにしよう！



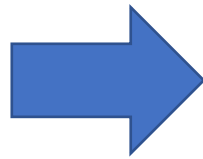
②ドアとカギなどのアイテムをつくろう

みぎのへやにだけカギがでるようになったかな？



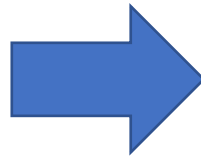
②ドアとカギなどのアイテムをつくらう

リストで「アイテム」をつくらう



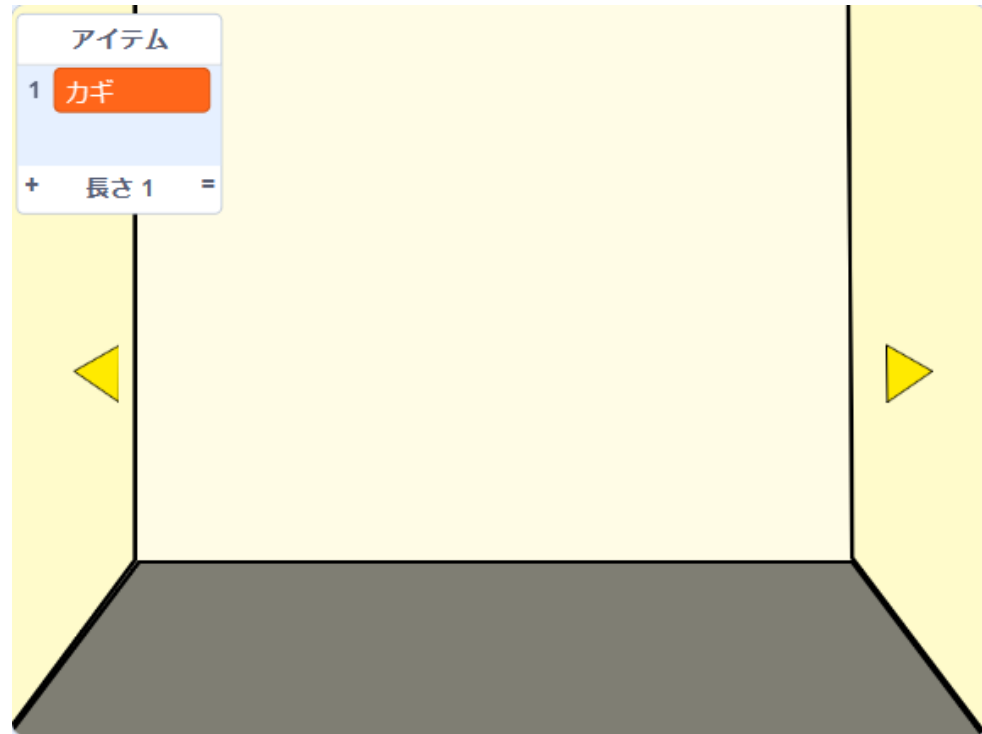
②ドアとカギなどのアイテムをつくろう

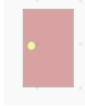
リストで「アイテム」をつくろう



②ドアとカギなどのアイテムをつくろう

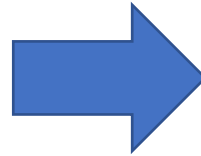
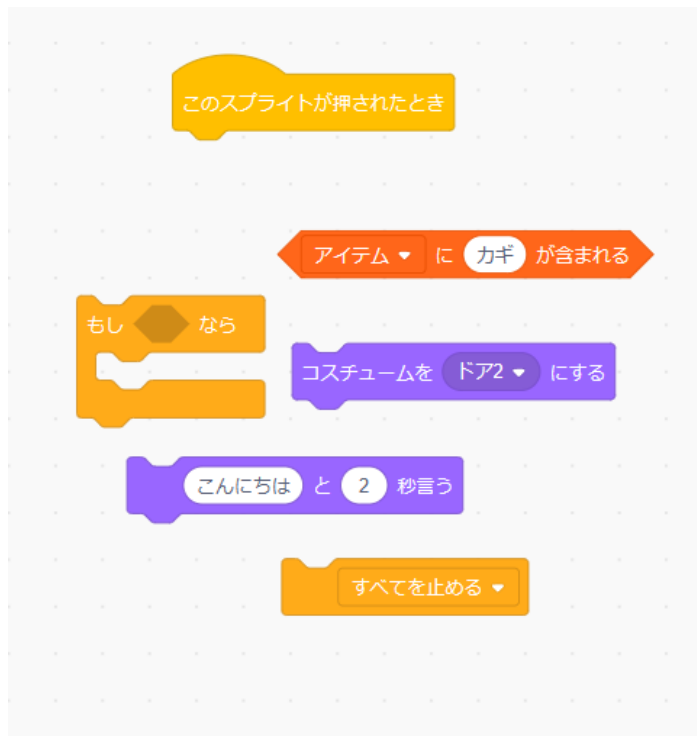
リストががめんにて、カギをクリックしたらリストにはったかな？





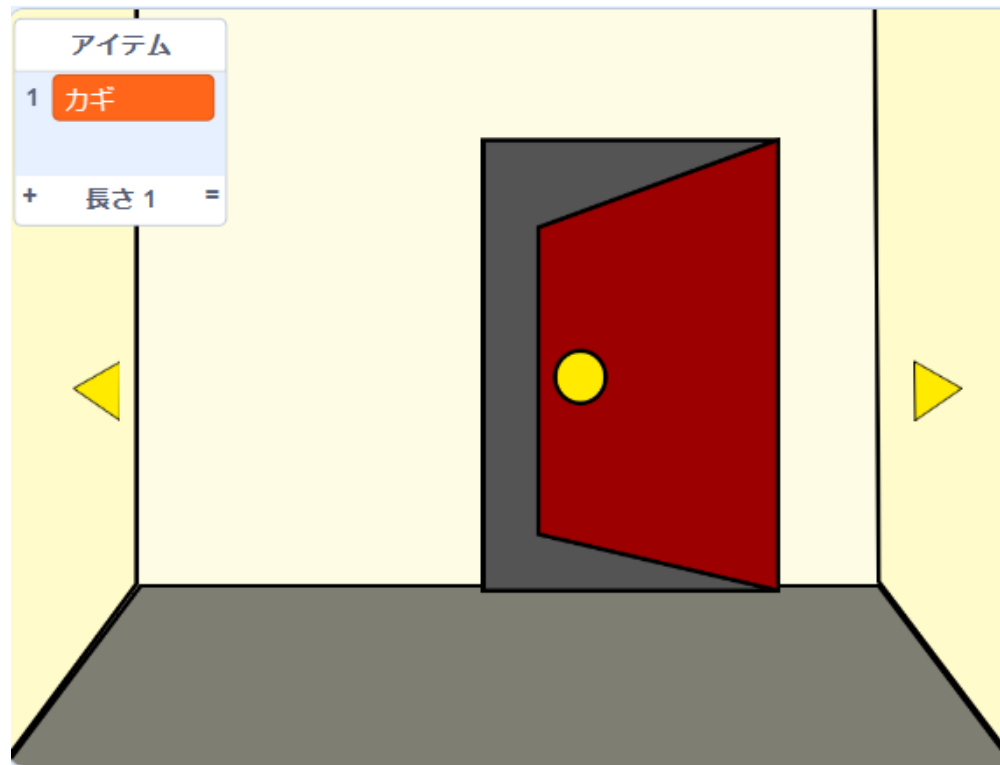
②ドアとカギなどのアイテムをつくろう

リストで「アイテム」をつくろう



②ドアとカギなどのアイテムをつくろう

カギがリストにあったらドアがひらくようになったかな？





②ドアとカギなどのアイテムをつくろう

はたをおしたらリストのなかをすべてけすようにしよう



もくじ

①はいけいをつくろう

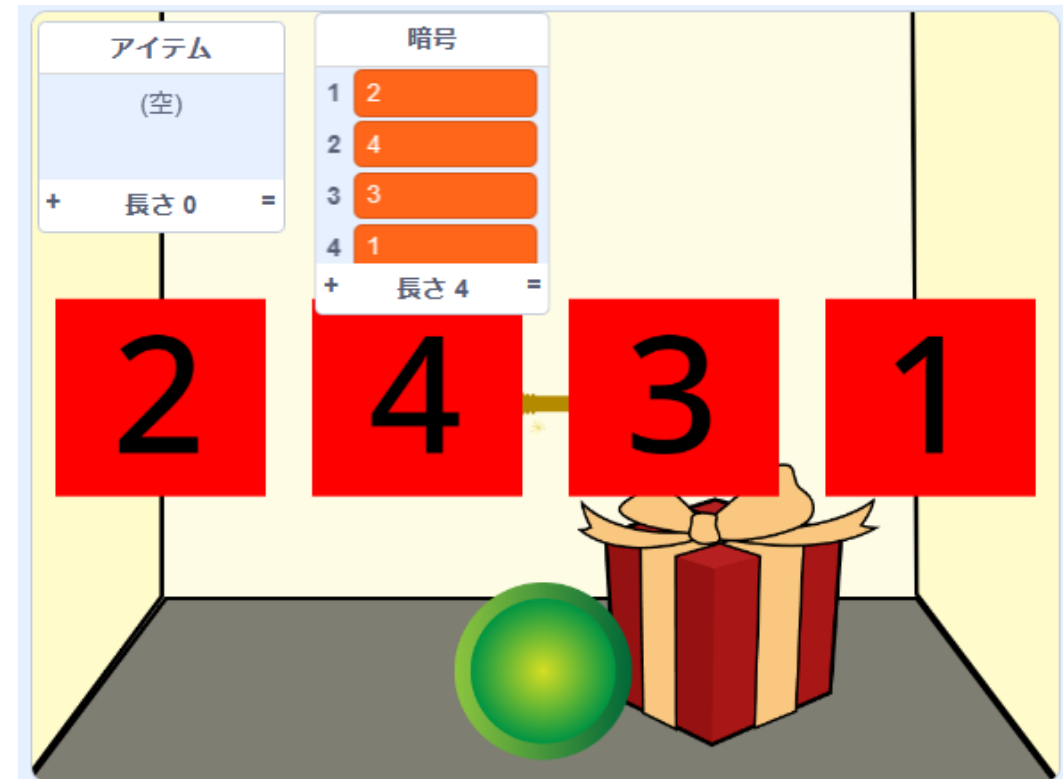
②ドアとカギなどのアイテムをつくろう

③あんごうをつくろう

④ヒントをつくろう

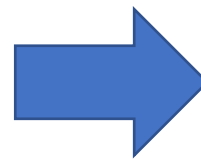
③あんごうをつくろう

このページではカギをおくスプライトをよういするよ



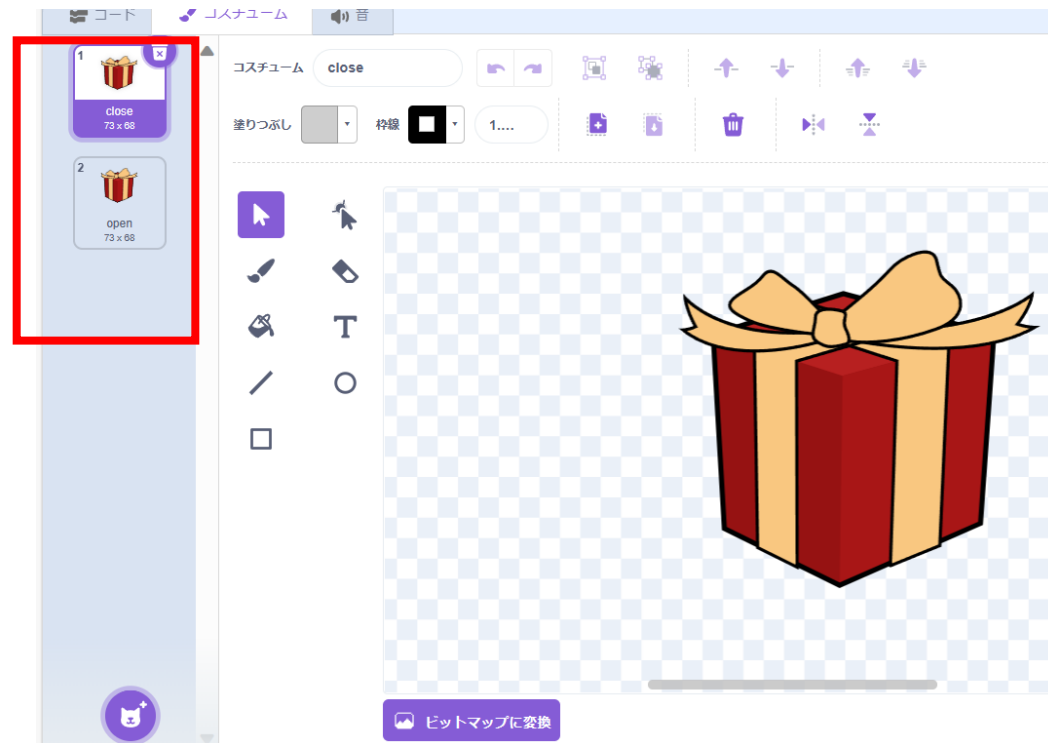
③あんごうをつくろう

コスチュームでカギをはれるものをえらぼう！



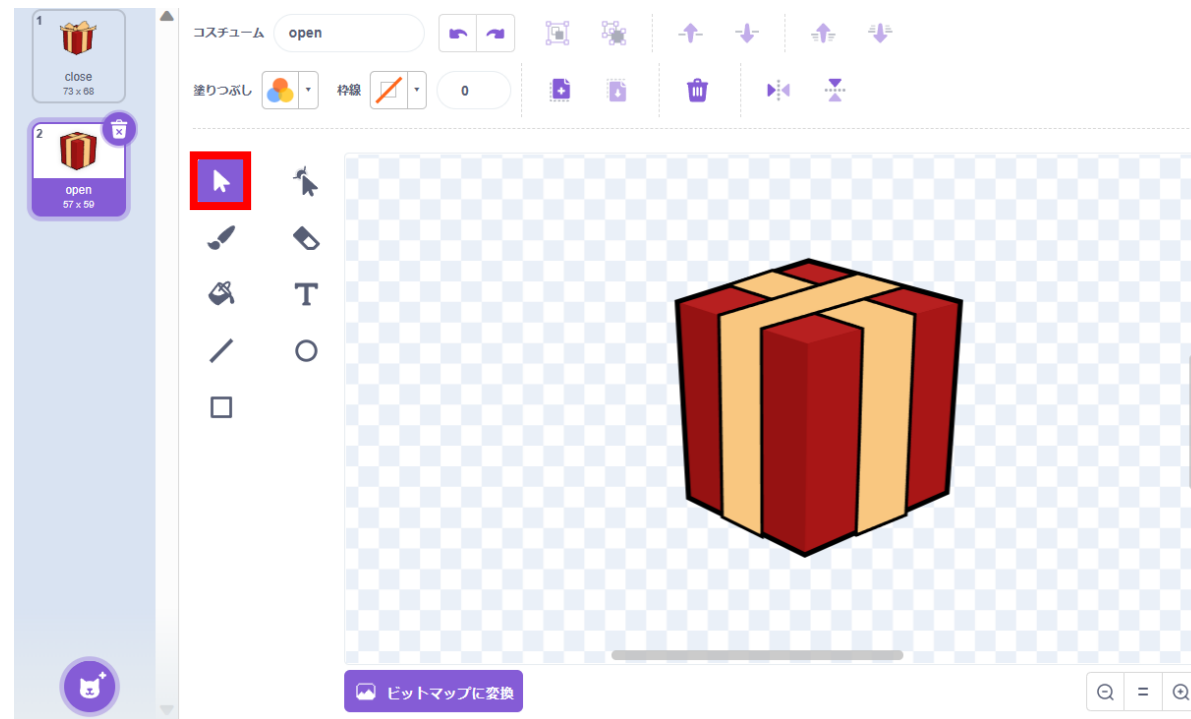
③あんごうをつくろう

コスチュームでおなじものを2つよういしよう
なまえを1つは「close」、もう一つを「open」にしよう



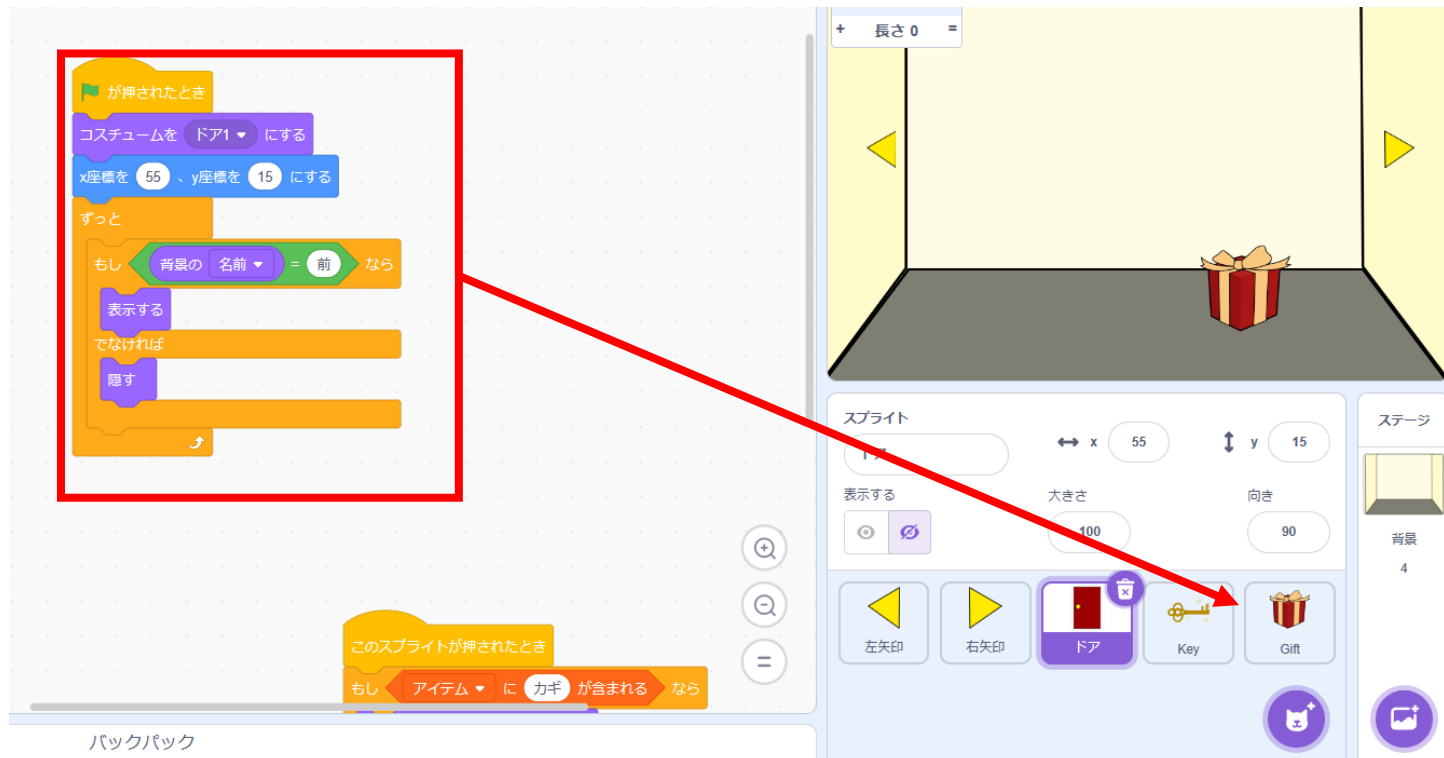
③あんごうをつくろう

「open」のほうのリボンをはずそう！
マウスでリボンをせんたくして「Back space」でけせるよ！



③あんごうをつくろう

ドアのコードをドラッグ&ドロップしてgiftにコピーしよう





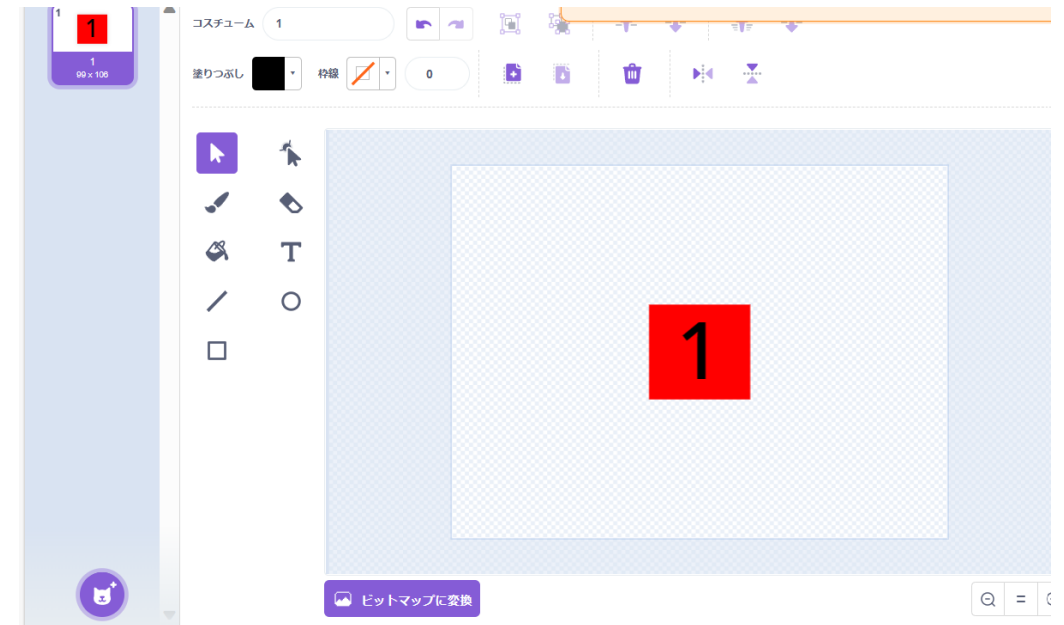
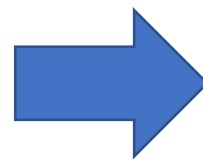
③あんごうをつくろう

コピーできたらみぎのないようにしゅうせいしよう



③あんごうをつくろう

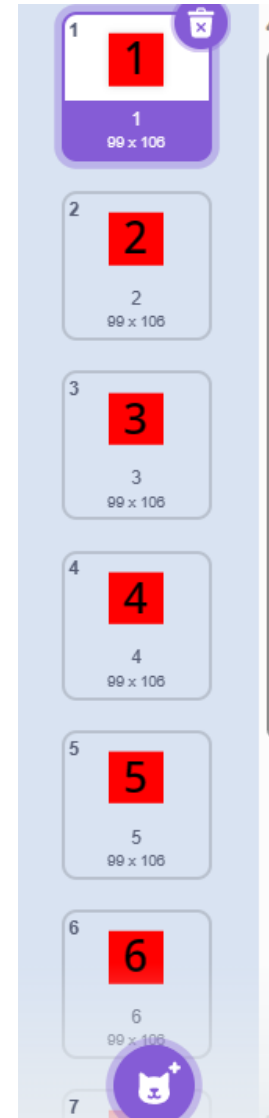
こんどはあんごうをつくっていこう！コスチュームめいは「1」にしよう



③あんごうをつくろう

1から9までつくろう

ふくせいをしてそのあとにはんごうをかえるとスムーズにできるよ



③ あんごうをつくろう

「そうさ」というへんすうをあらたにつくろう！



The image shows a dialog box titled "新しい変数" (New Variable) with a close button (X) in the top right corner. The dialog contains the following elements:

- A label "新しい変数名:" (New Variable Name:)
- A text input field containing the text "操作" (Operation).
- Two radio button options:
 - すべてのスプライト用 (For all sprites)
 - このスプライトのみ (Only for this sprite)
- Two buttons at the bottom: "キャンセル" (Cancel) and "OK".



③あんごうをつくろう

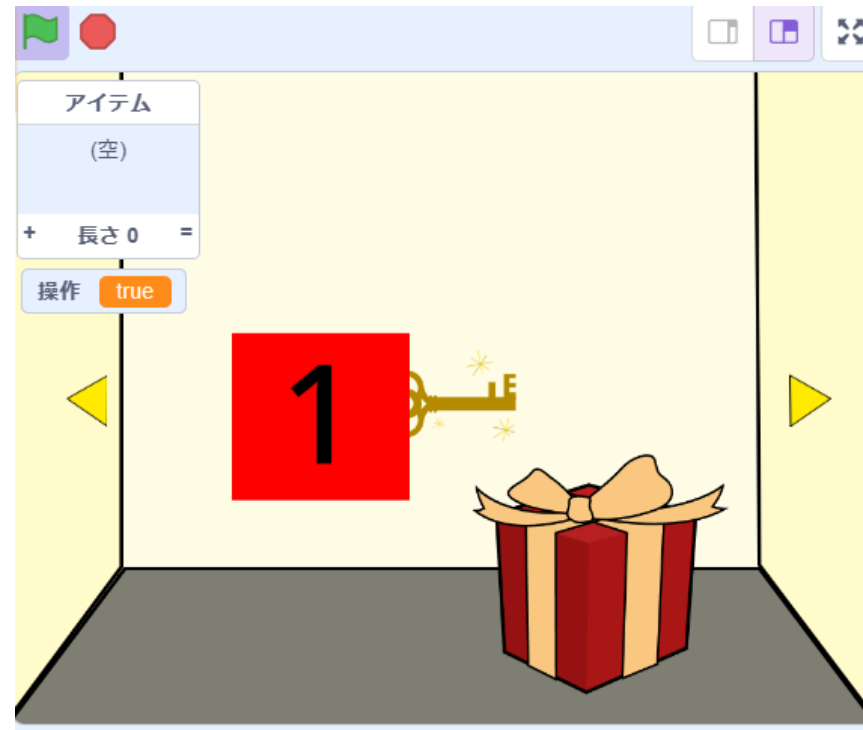
へんすうをコードについかしよう

```
が押されたとき
操作 ▾ を false にする
コスチュームを close ▾ にする
大きさを 200 %にする
x座標を 80 、y座標を -80 にする
ずっと
もし 背景の 名前 ▾ = 右 なら
  表示する
でなければ
  隠す
  隠す
このスプライトが押されたとき
操作 ▾ を true にする
```

③ あんごうをつくろう

はたをおしてどうさをかくにんしてみよう

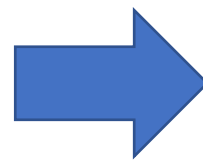
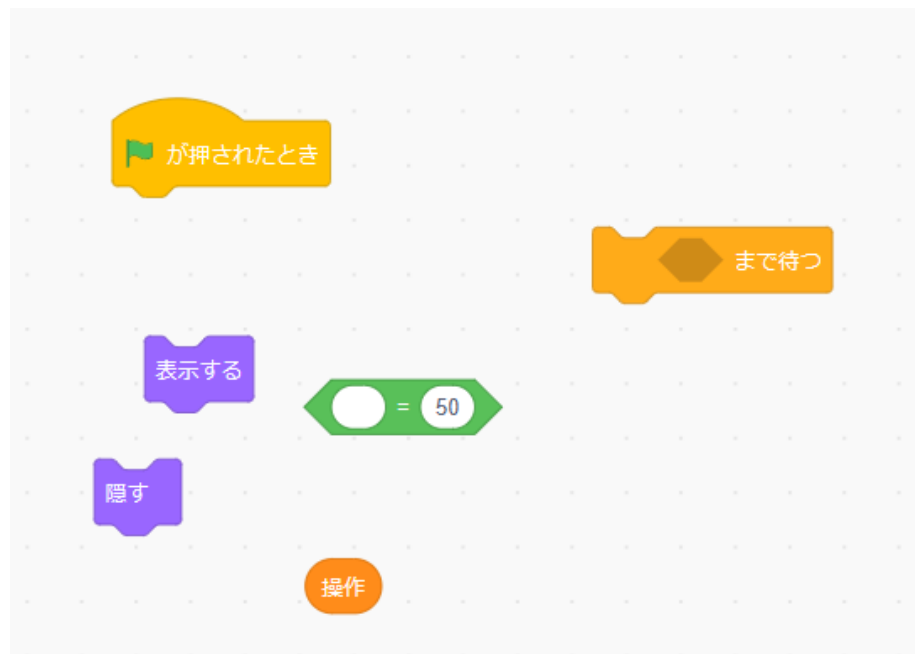
かくにんできたら「へんすう」の☑をおしてへんすうをひひょうじにしよう



③ あんごうをつくろう

1

そうさするときにあんごうをひょうじするようになしよう



③あんごうをつくろう

giftをおしたらあんごうがでてくるようになったかな？

なんかいかはたをおしてあんごうがけえないときがあったらあんごうのコードに「〇びょうまつ」のコードをつけくわえよう



③あんごうをつくろう

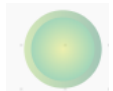
はたをおしてちゃんとひょうじされるかかくにんしよう



③あんごうをつくろう

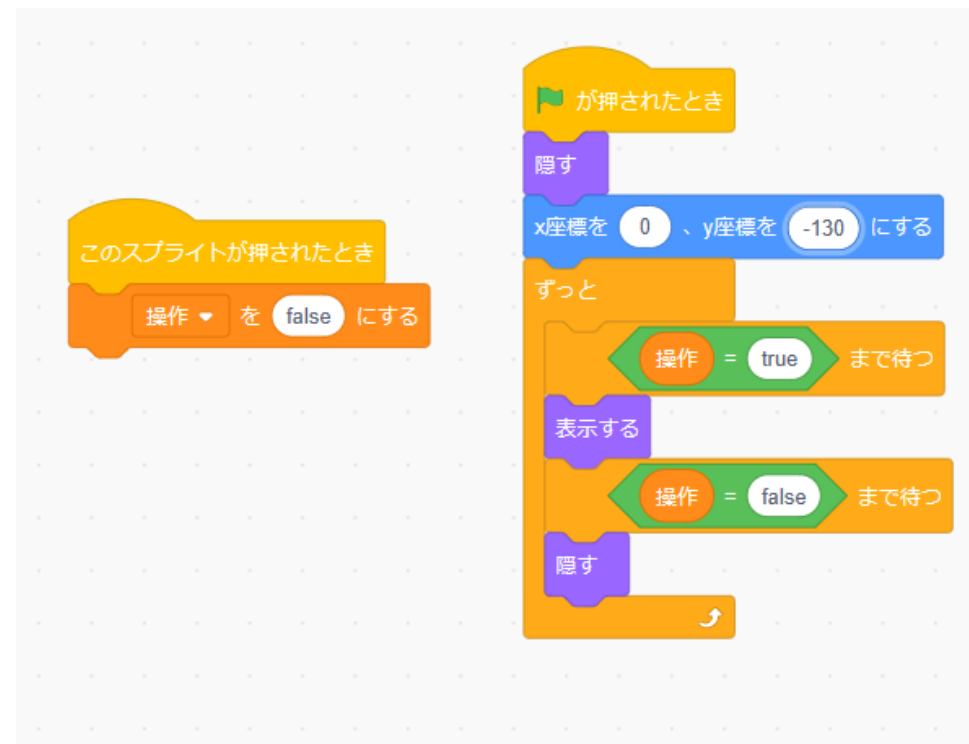
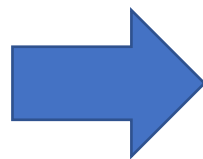
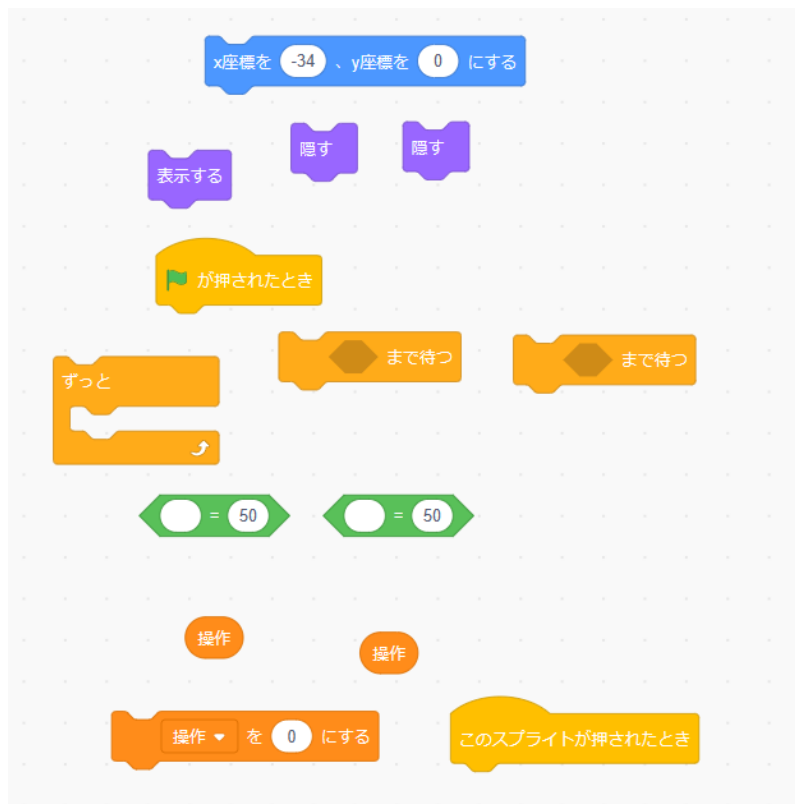
ボタンのスプライトをよういしよう(なまえもかえておこう)





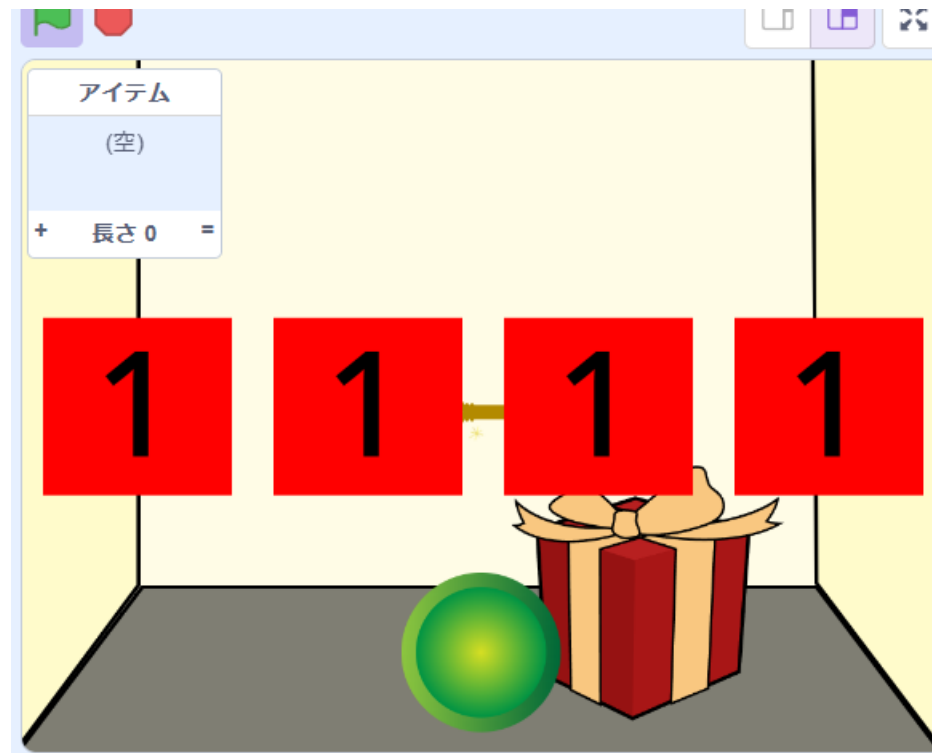
③ あんごうをつくろう

そうさするときにあんごうをひょうじするようにしよう



③ あんごうをつくろう

ボタンがでておしたらあんごうがけえるようになったかな？



1

③ あんごうをつくろう

へんすうとリストをつくろう

※へんすうはあんごうでつくろう！

新しい変数

新しい変数名:

番号

すべてのスプライト用 このスプライトのみ

キャンセル OK

新しいリスト

新しいリスト名:

暗号

すべてのスプライト用 このスプライトのみ

キャンセル OK

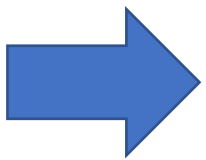
1

③あんごうをつくろう

あんごうのすうじをへんこうしてそのけっかをリストにはんえいさせよう！

Scratch code blocks for costume and sound management:

- コスチュームの 番号
- 番号 を 1 にする
- 番号 を 1 ずつ変える
- 暗号 のすべてを削除する
- なにか を 暗号 に追加する
- このスプライトが押されたとき
- コスチュームの 番号
- 次のコスチュームにする
- 暗号 の 1 番目を なにか で置き換える



Scratch code blocks for a button click event:

- が押されたとき
- 隠す
- ずっと
- 操作 = true まで待つ
- 番号 を 1 にする
- 暗号 のすべてを削除する
- x座標を -180、y座標を 0 にする
- コスチュームを 1 にする
- 4 回繰り返す
- 自分自身 のクローンを作る
- x座標を 120 ずつ変える
- 番号 を 1 ずつ変える
- コスチュームの 番号 を 暗号 に追加する
- 操作 = false まで待つ

Red boxes highlight the following blocks:

- 番号 を 1 にする
- 暗号 のすべてを削除する
- 番号 を 1 ずつ変える
- コスチュームの 番号 を 暗号 に追加する

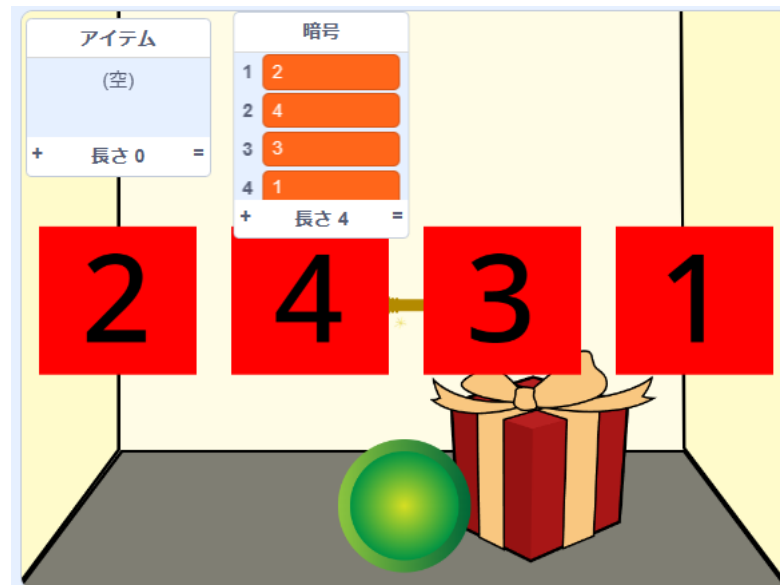
Callout box:

- このスプライトが押されたとき
- 次のコスチュームにする
- 暗号 の 番号 番目を コスチュームの 番号 で置き換える

③あんごうをつくろう

はたをおしてリストをかくにんしてみよう

かくにんできたなら「リスト」の☑をおしてへんすうをひひょうじにしよう



③ あんごうをつくろう

あんごうがとけたときにつかうへんすうをつくろう！

新しい変数

新しい変数名:

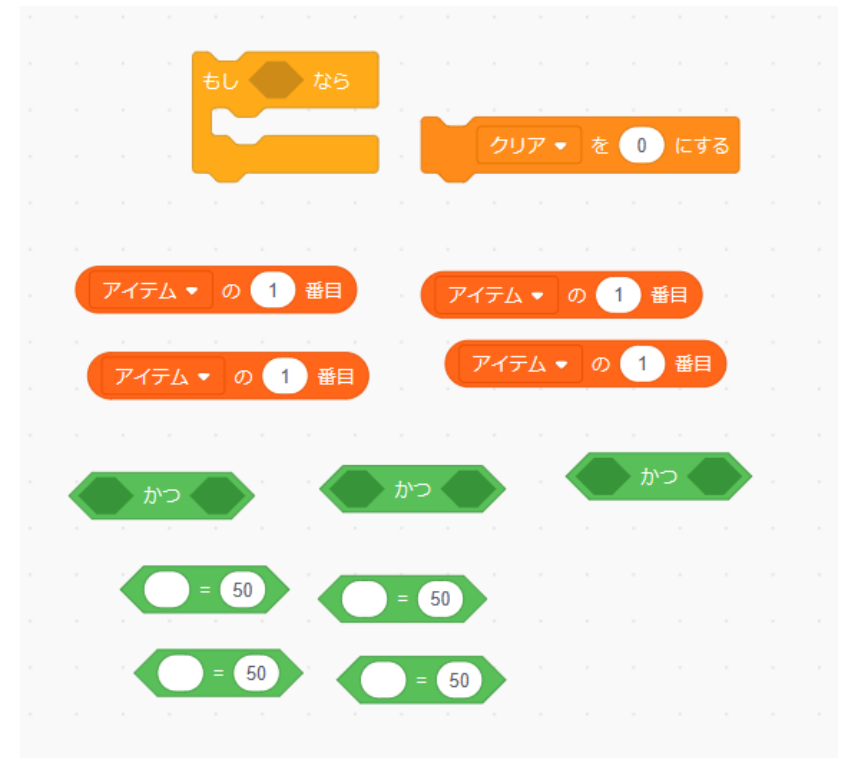
クリア

すべてのスプライト用 このスプライトのみ

キャンセル OK

③ あんごうをつくろう

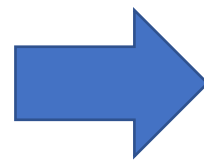
もどるボタンがおされたときにあんごうがとけたかどうかかくにんするコードをかこう！



③ あんごうをつくろう

1

あんごうのすうじをへんこうしてそのけっかをリストにはんえいさせよう！



もんだい

あんごうがクリアしてからカギがひょうじされるようにするには
どのコードをかえたらいいかな？

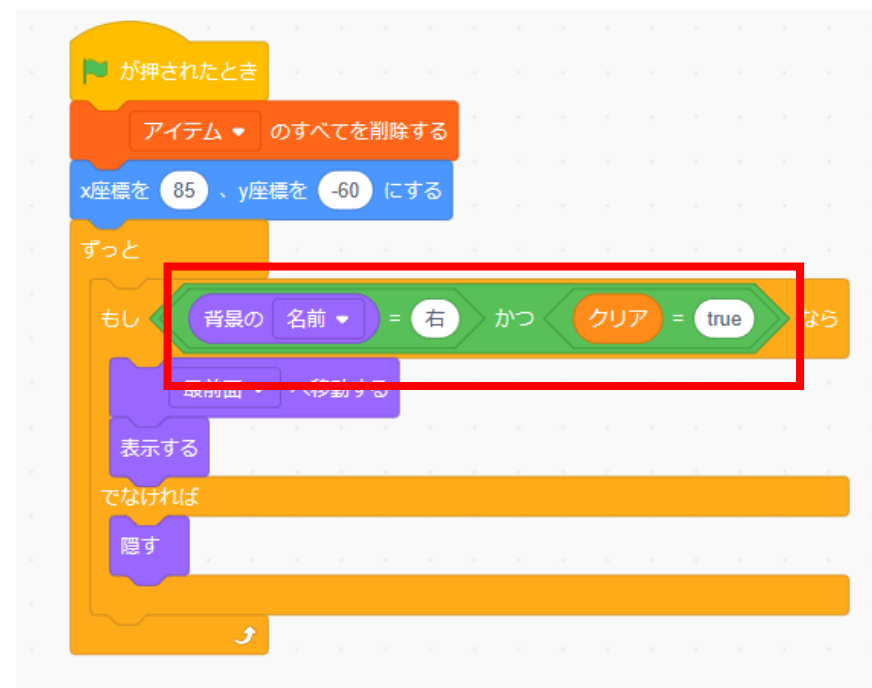
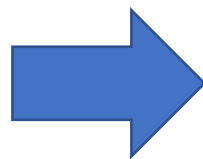
※かんがえてからつぎのスライドにすすんでみよう！

こたえ

ひょうじされるじょうけんをかきかえたらうまくいくよ！



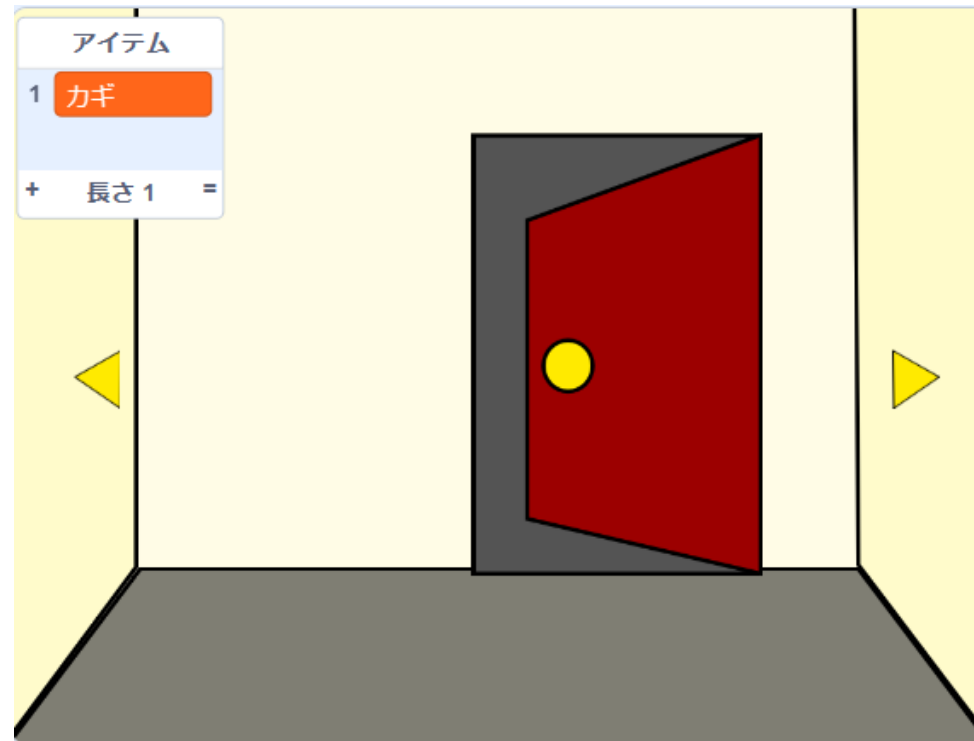
```
当が押されたとき
  アイテム のすべてを削除する
  x座標を 0、y座標を 0 にする
  ずっと
    もし 背景の 名前 = 右 なら
      表示する
    でなければ
      隠す
```



```
当が押されたとき
  アイテム のすべてを削除する
  x座標を 85、y座標を -60 にする
  ずっと
    もし 背景の 名前 = 右 かつ クリア = true なら
      最前面へ移動する
    表示する
  でなければ
    隠す
```

③あんごうをつくろう

あんごうをといてカギがひょうじされるかかくにんしてみよう



もくじ

①はいけいをつくろう

②ドアとカギなどのアイテムをつくろう

③あんごうをつくろう

④ヒントをつくろう

④ヒントをつくらう

このページではあんごうをとくためのヒントをつけくわえるよ

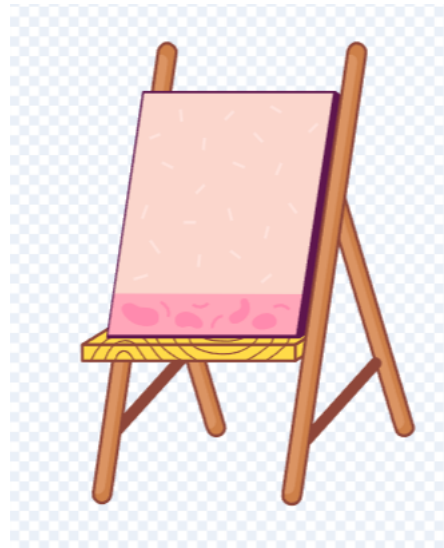
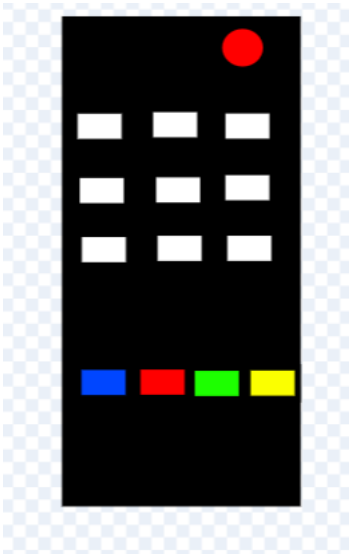


④ヒントをつくろう

ヒントとなるスプライトをよういしよう

テキストではリモコンとでんちはじぶんでつくったよ！

※じぶんでヒントなどをかんがえたいばあいはじぶんでかんがえてみよう



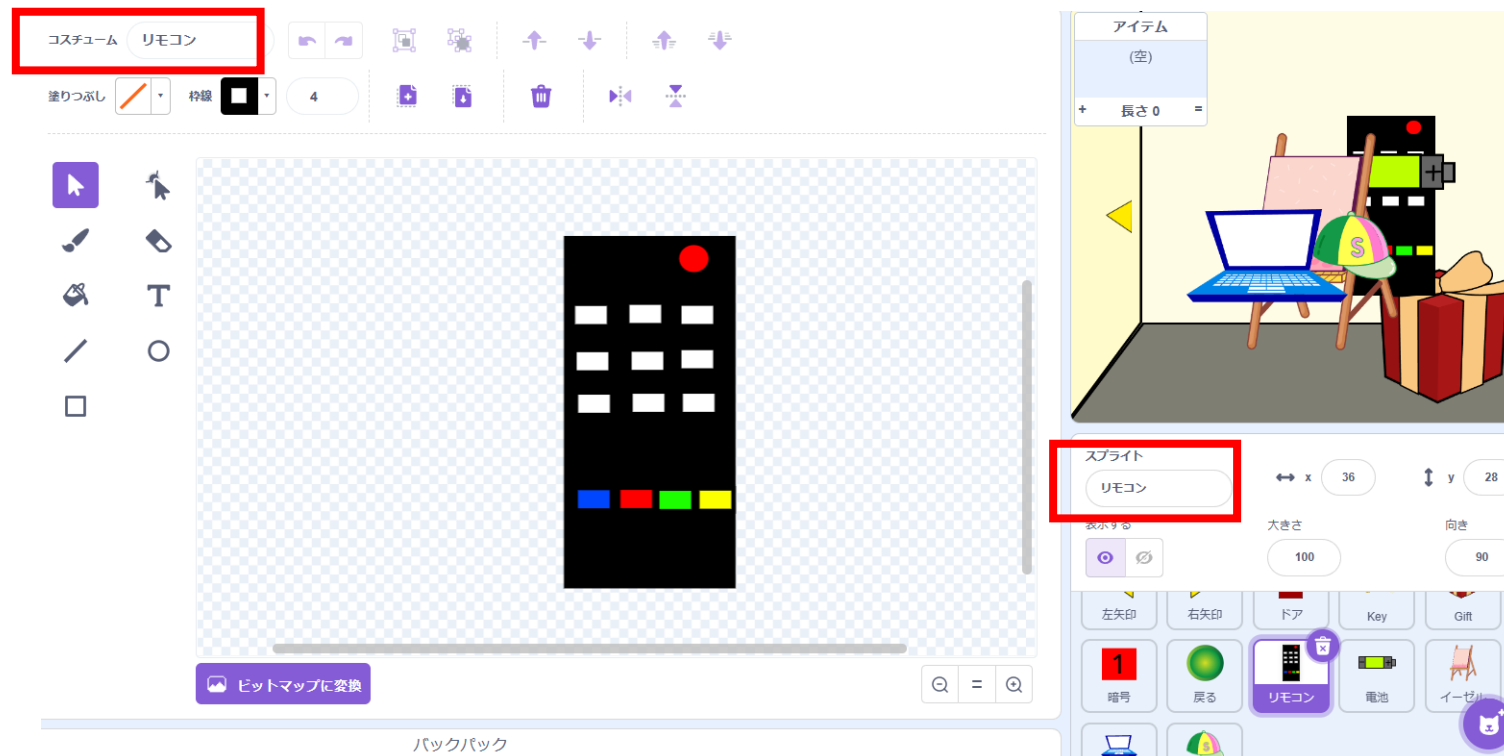
④ヒントをつくらう

テキストではいかのようなヒントをせいさくするよ

1. がくぶちのえをおぼえる
2. でんちとリモコンをさがす
3. パソコンをつけてがめんにつつっているヒントをみる
4. イーゼルをみてヒントをみる
5. giftをクリックしてヒントからかんがえられるすうじのくみあわせをにゅうりよくする

④ヒントをつくらう

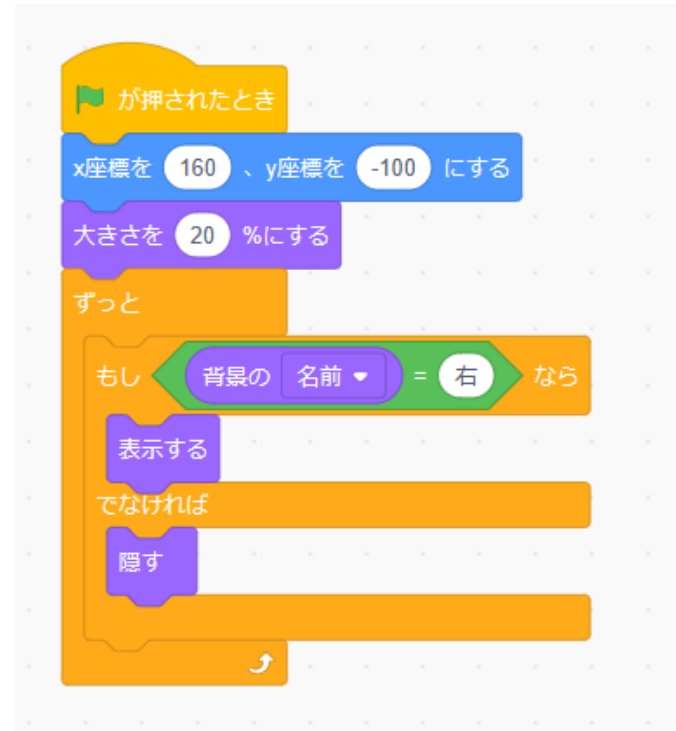
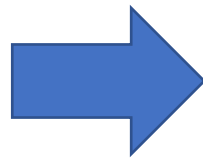
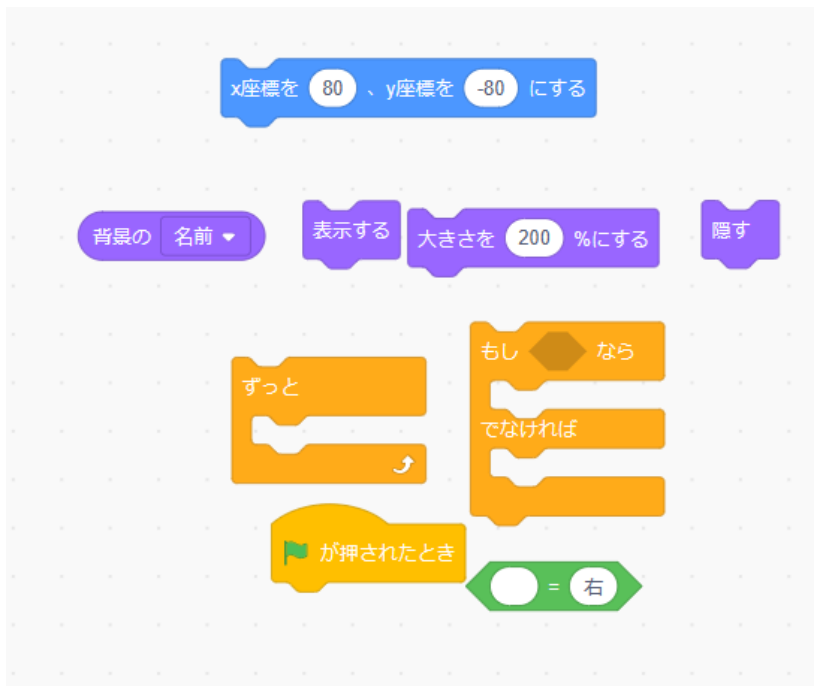
つかしたスプライトのなまえをへんこうしよう！



④ヒントをつくらう

でんちをみつきりにくいばしょにしよう

※ドアかgiftのコードをコピーすればかんたんになるよ



④ヒントをつくろう

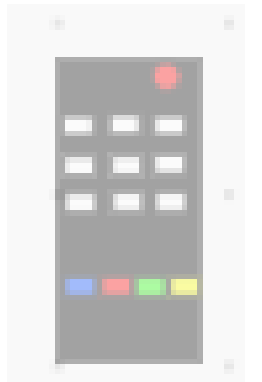
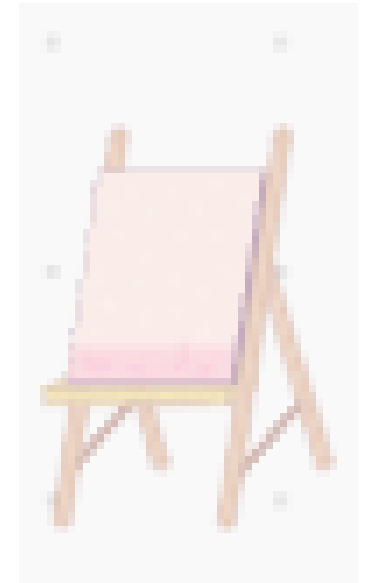
カギの sprite からコードをコピーしてゲットしたらアイテムリストにはれるようにしよう



もんだい

イーゼル、リモコン、パソコンもはいけいがか
わるときにひょうじするようになしよ

※かんがえてからつぎのスライドにすすんでみよ！



こたえ

下のコードのようになるよ



```
が押されたとき
x座標を 110 、y座標を -50 にする
大きさを 100 %にする
ずっと
もし 背景の 名前 = 後 なら
  表示する
でなければ
  隠す
```



```
が押されたとき
x座標を 160 、y座標を -100 にする
大きさを 20 %にする
ずっと
もし 背景の 名前 = 後 なら
  表示する
でなければ
  隠す
```

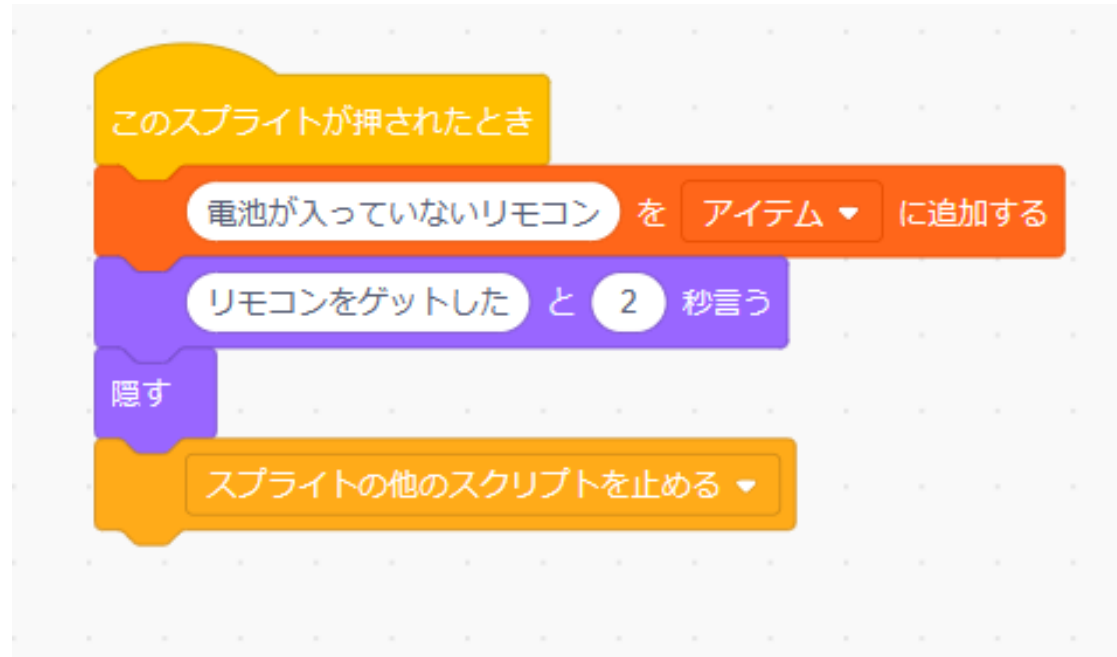


```
が押されたとき
x座標を 0 、y座標を -80 にする
大きさを 100 %にする
ずっと
もし 背景の 名前 = 左 なら
  表示する
でなければ
  隠す
```


④ヒントをつくらう

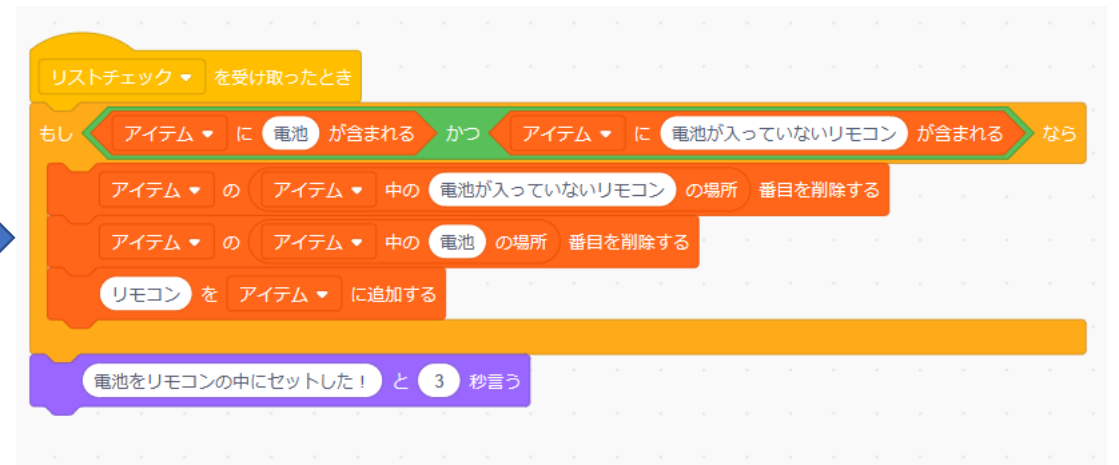
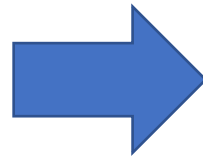


リモコンもカギのSpriteからコードをコピーしてゲットしたらアイテムリストにはれるようにしよう



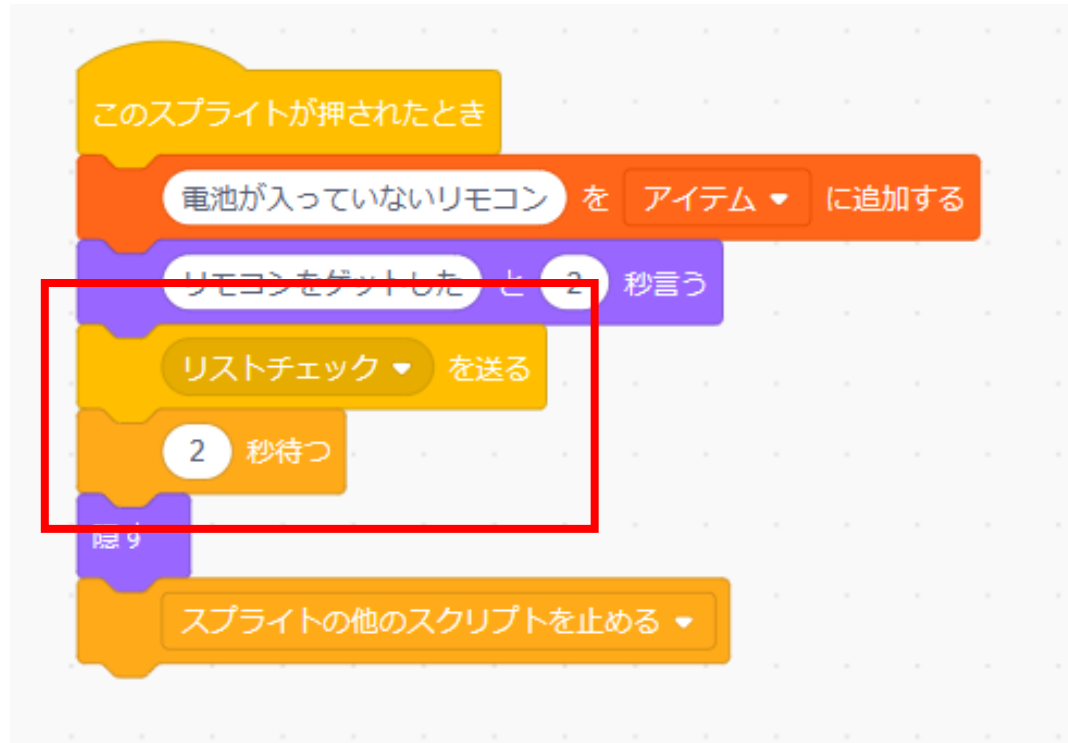
④ ヒントをつくらう

リモコンとでんちがそろったらでんちはっているリモコンをリストにはれよう！



④ヒントをつくらう

リモコンをクリックしたときにリストチェックのメッセージをおくるようにしよう



もんだい

でんちをうけとったときもおなじようにしてみよう

ヒント:でんちのコードに2つつけくわえるだけでいいよ

※かんがえてからつぎのスライドにすすんでみよう！

こたえ



下のコードのようになるよ



④ヒントをつくらう



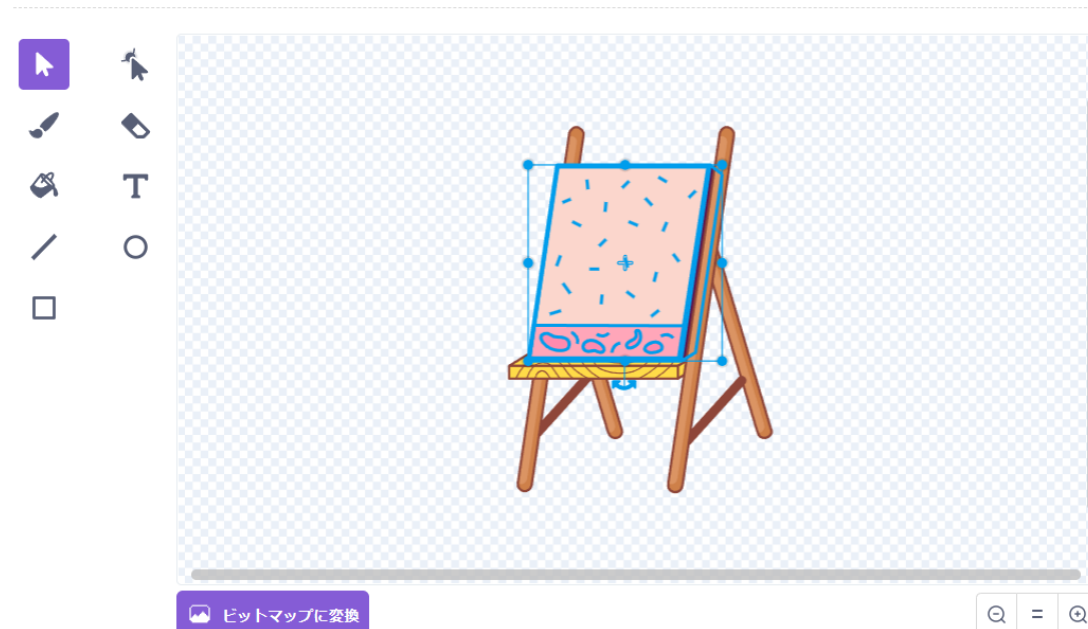
リモコンがリストにあったらパソコンのがめんをかくにんできる
ようにしよう

まずはへんすうをつくってコードをしゅうせいしよう



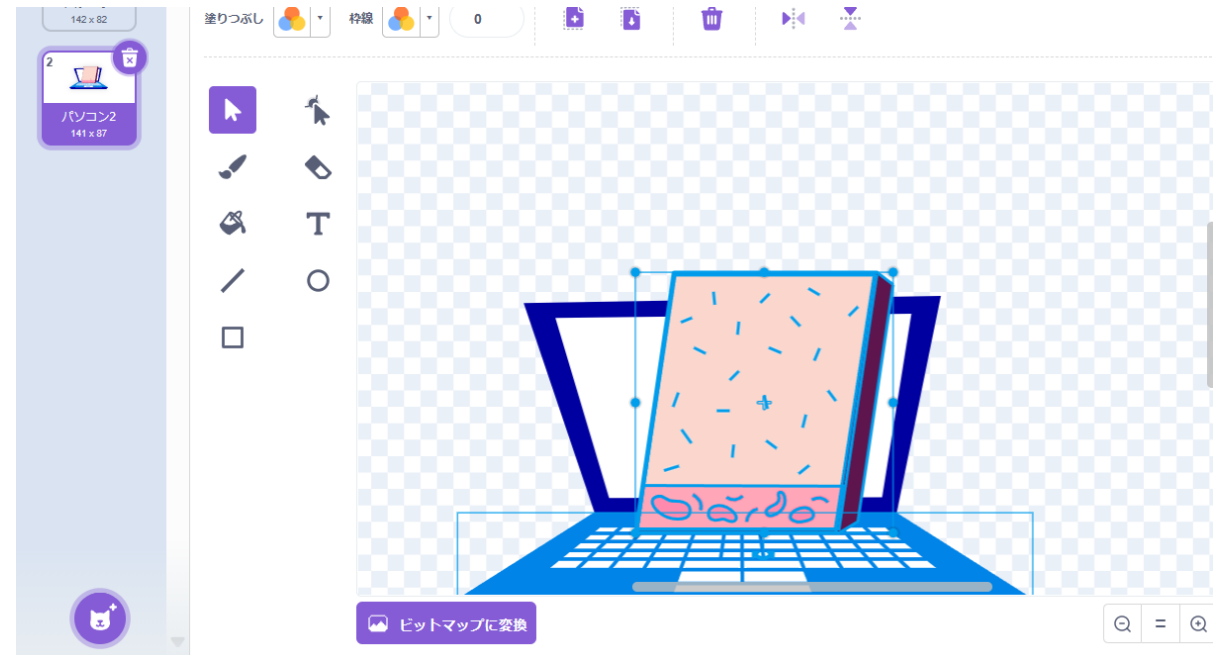
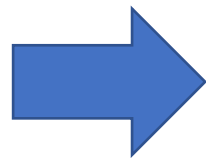
④ヒントをつくらう

つぎはパソコンのがめんにひょうじするヒントをかくよ！
まずはイーゼルのがをせんたくしてコピーしよう



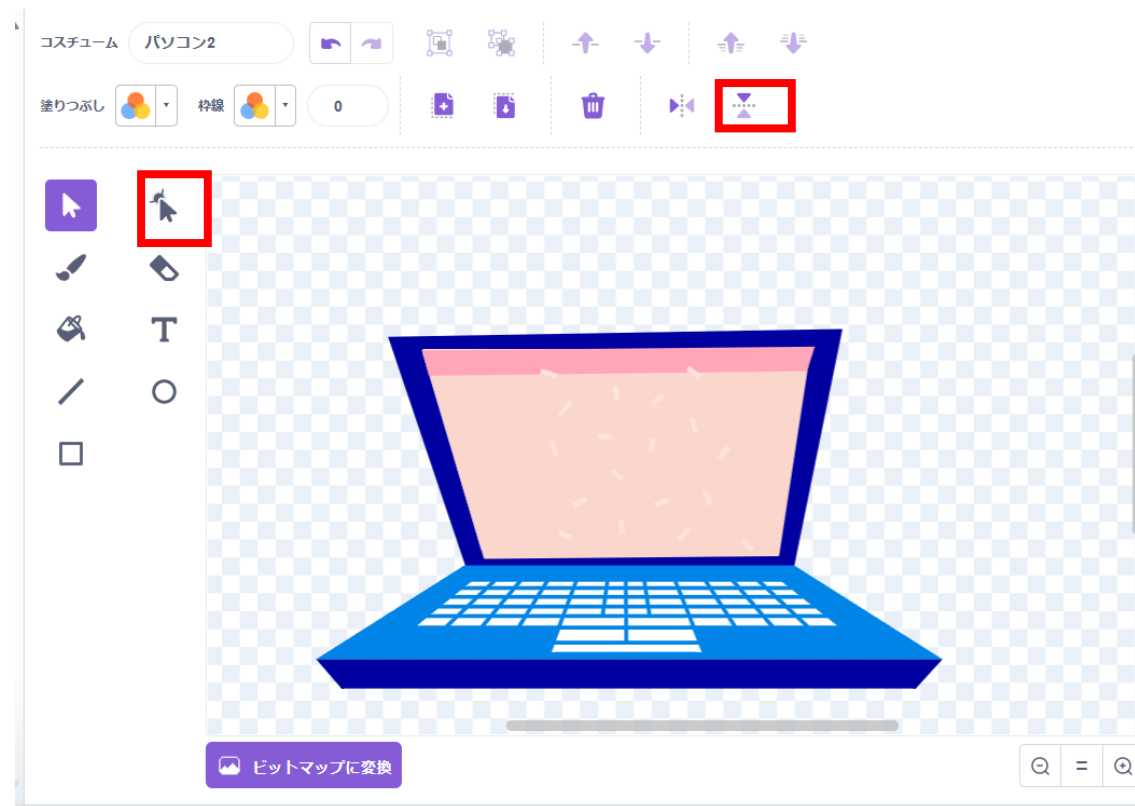
④ヒントをつくろう

パソコンを1つふくせいで、2つめのコスチュームのほうに
さっきコピーしたものをはろう！



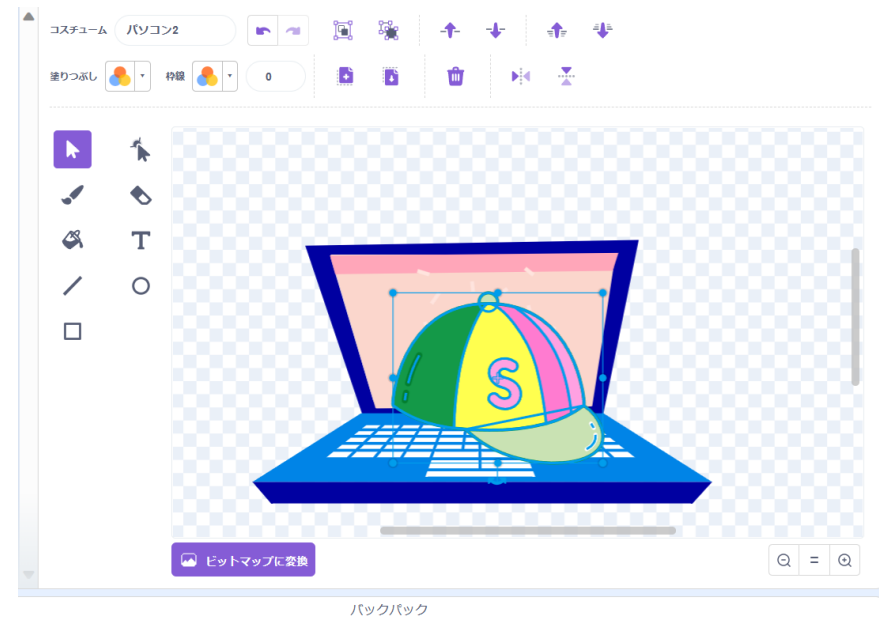
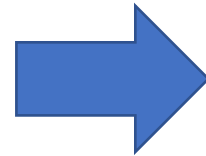
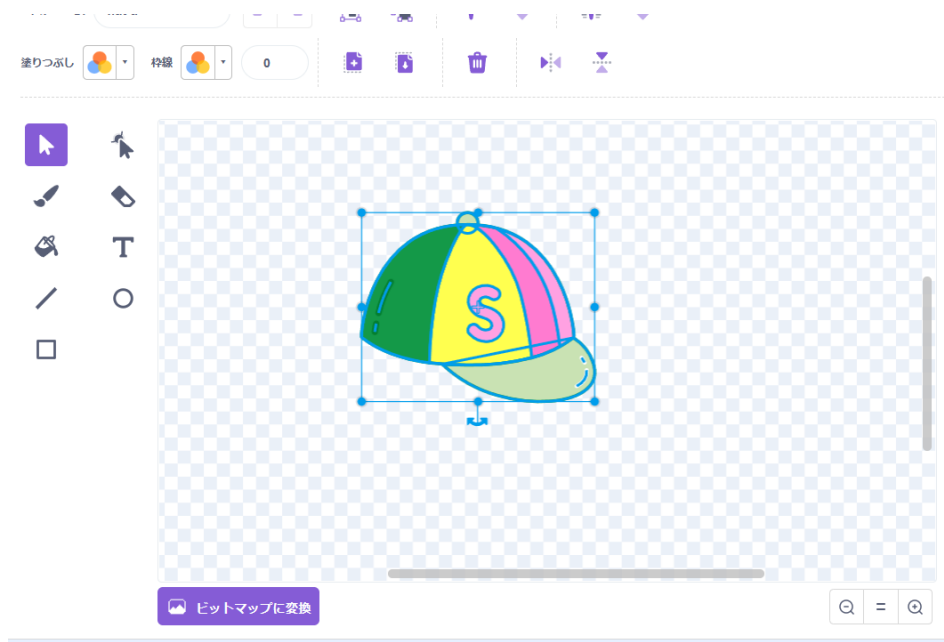
④ヒントをつくろう

コピーしてきたものをじょうげはんたいにしてパソコンのがめんにあうようにせっていしよう



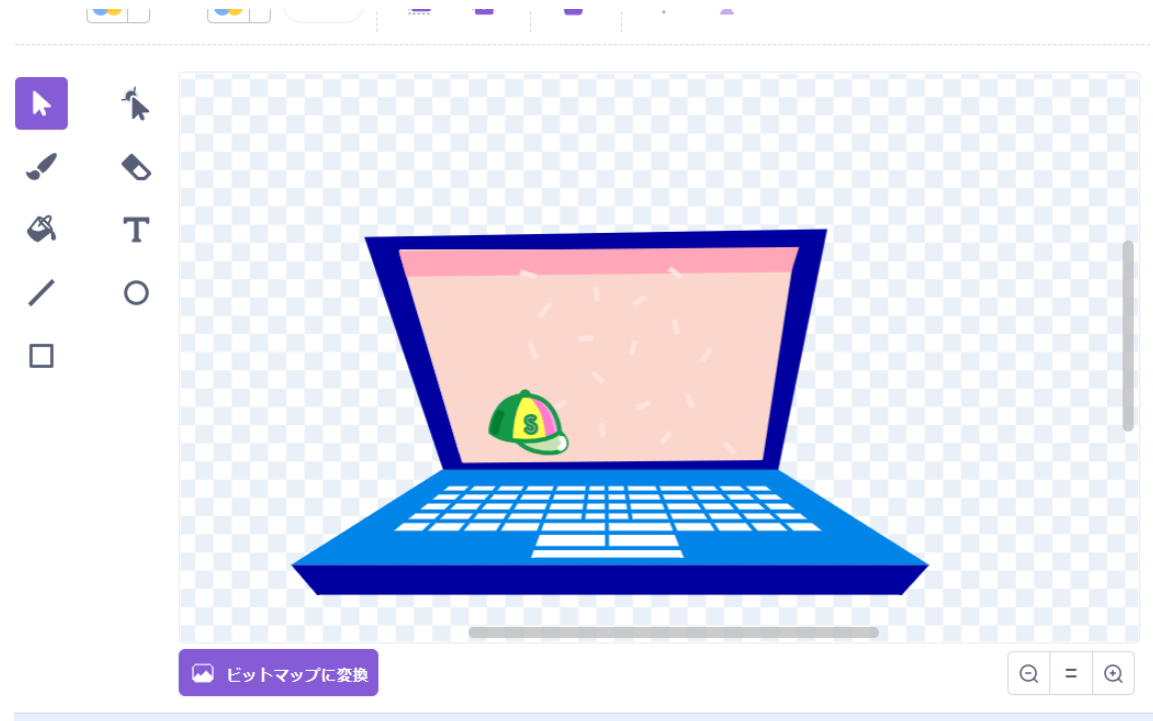
④ヒントをつくろう

つぎはぼうしをせんたくしてコピーしてパソコンにもってこよう



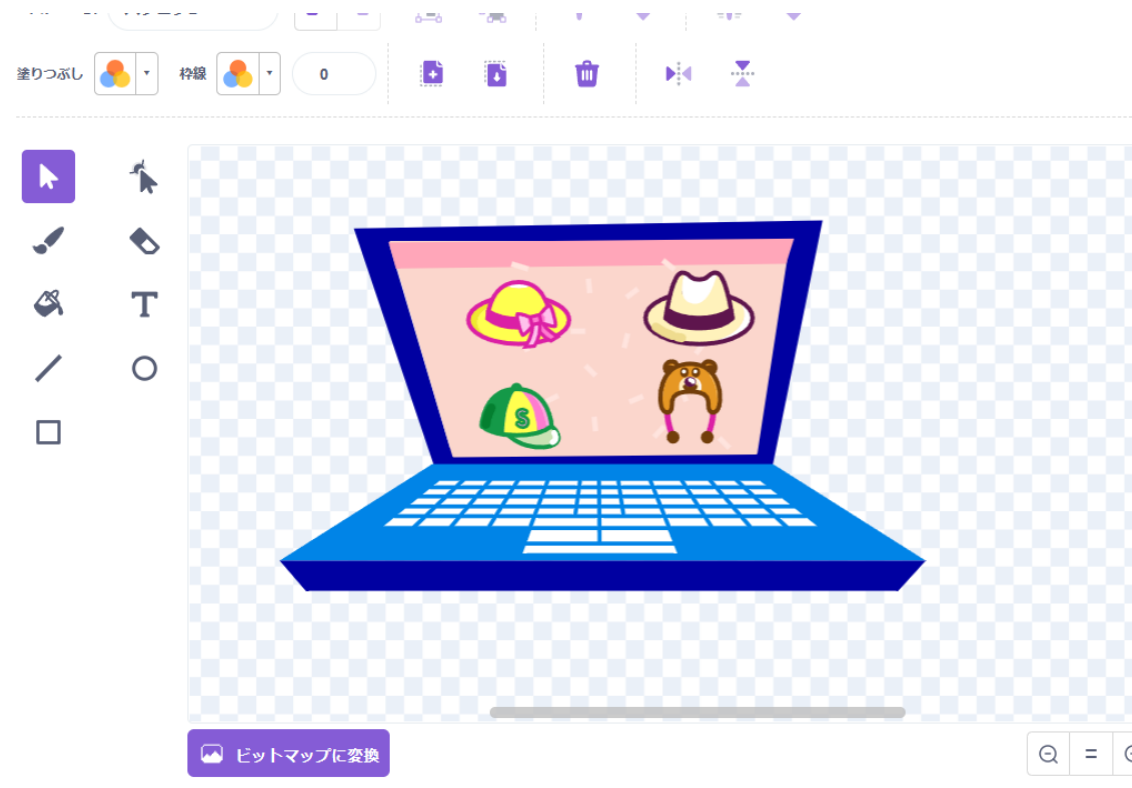
④ヒントをつくろう

1つめのぼうしをがめんのはしにもってこよう



④ヒントをつくろう

4つのぼうしをぜんぶがめんにうつせたかな？



④ヒントをつくろう



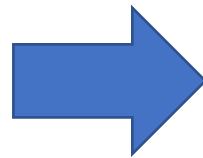
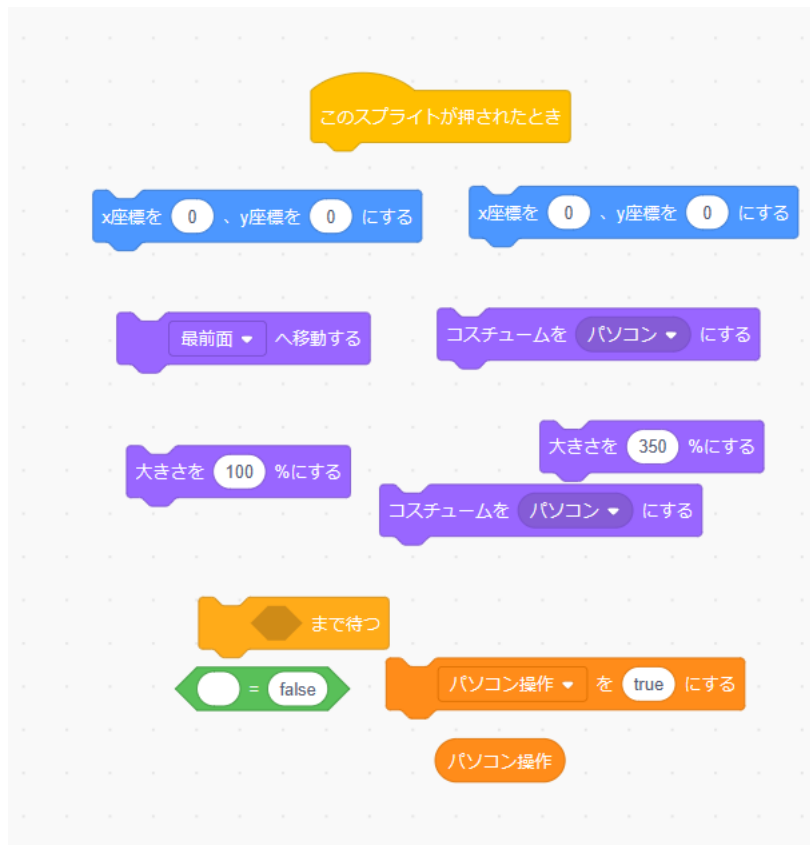
はたがおしたときにコスチュームを「パソコン」にしよう



④ヒントをつくらう



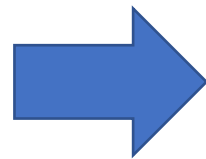
パソコンをおしたときにコスチュームをかえるようにしよう



④ヒントをつくらう

もどるボタンのコードをふくせいで、パソコンそうさのときにもひょうじさせるようにしましょう

```
Scratch code for a button click event:  
- が押されたとき (When clicked)  
- 隠す (Hide)  
- x座標を 0、y座標を -130 にする (Set x coordinate to 0, y coordinate to -130)  
- ずっと (Forever loop)  
  - 操作 = true まで待つ (Wait until operation is true)  
  - 表示する (Show)  
  - 操作 = false まで待つ (Wait until operation is false)  
- 隠す (Hide)
```

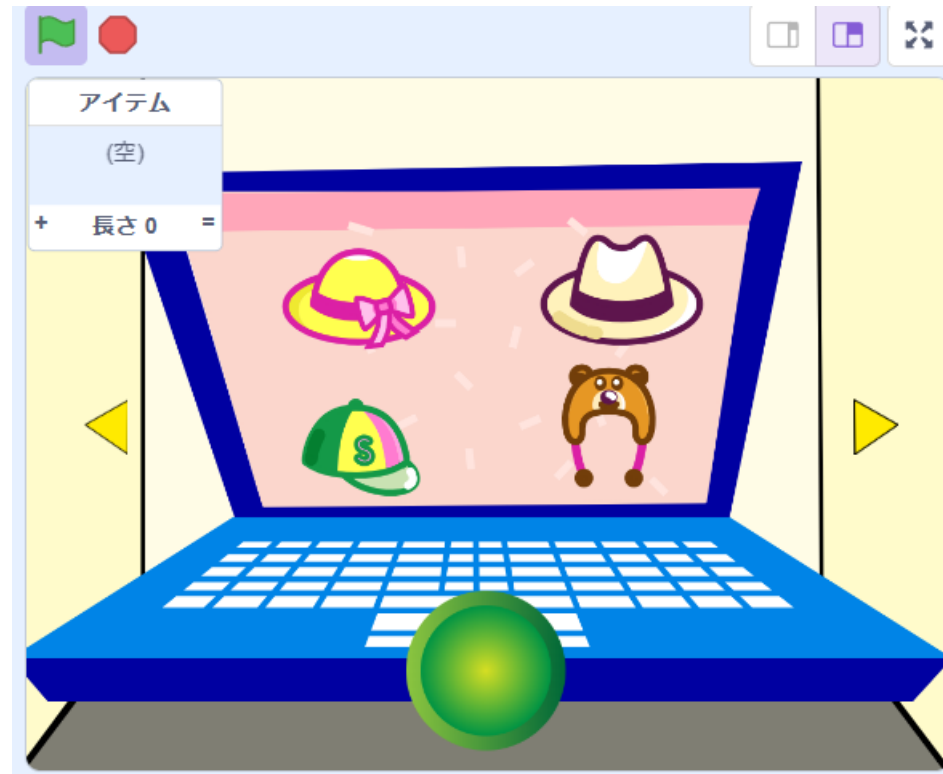


```
Scratch code for a button click event (highlighted):  
- が押されたとき (When clicked)  
- 隠す (Hide)  
- x座標を 0、y座標を -130 にする (Set x coordinate to 0, y coordinate to -130)  
- ずっと (Forever loop)  
  - パソコン操作 = true まで待つ (Wait until PC operation is true)  
  - 表示する (Show)  
  - 最前面へ移動する (Move to front)  
  - パソコン操作 = false まで待つ (Wait until PC operation is false)  
- 隠す (Hide)
```

```
Scratch code for a button click event:  
- が押されたとき (When clicked)  
- 隠す (Hide)  
- x座標を 0、y座標を -130 にする (Set x coordinate to 0, y coordinate to -130)  
- ずっと (Forever loop)  
  - 操作 = true まで待つ (Wait until operation is true)  
  - 表示する (Show)  
  - 操作 = false まで待つ (Wait until operation is false)  
- 隠す (Hide)
```

④ヒントをつくらう

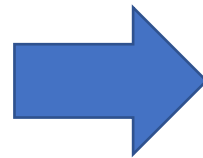
パソコンをクリックしたら大きくなって、もとにもどすことができるかな？



④ヒントをつくろう



リモコンを持っているときにパソコンのがめんをみれるようにしよう



④ ヒントをつくらう

リモコンがないじょうたいでクリックしてもはんのうしないかかくにんしてみよう！

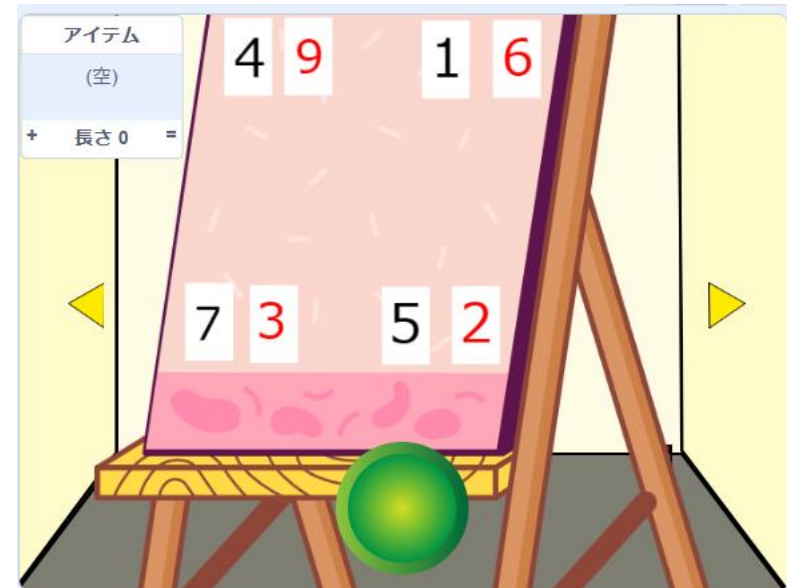


もんだい

イーゼルもクリックしたらおおきくなってがのなかをみれるようにしよう！

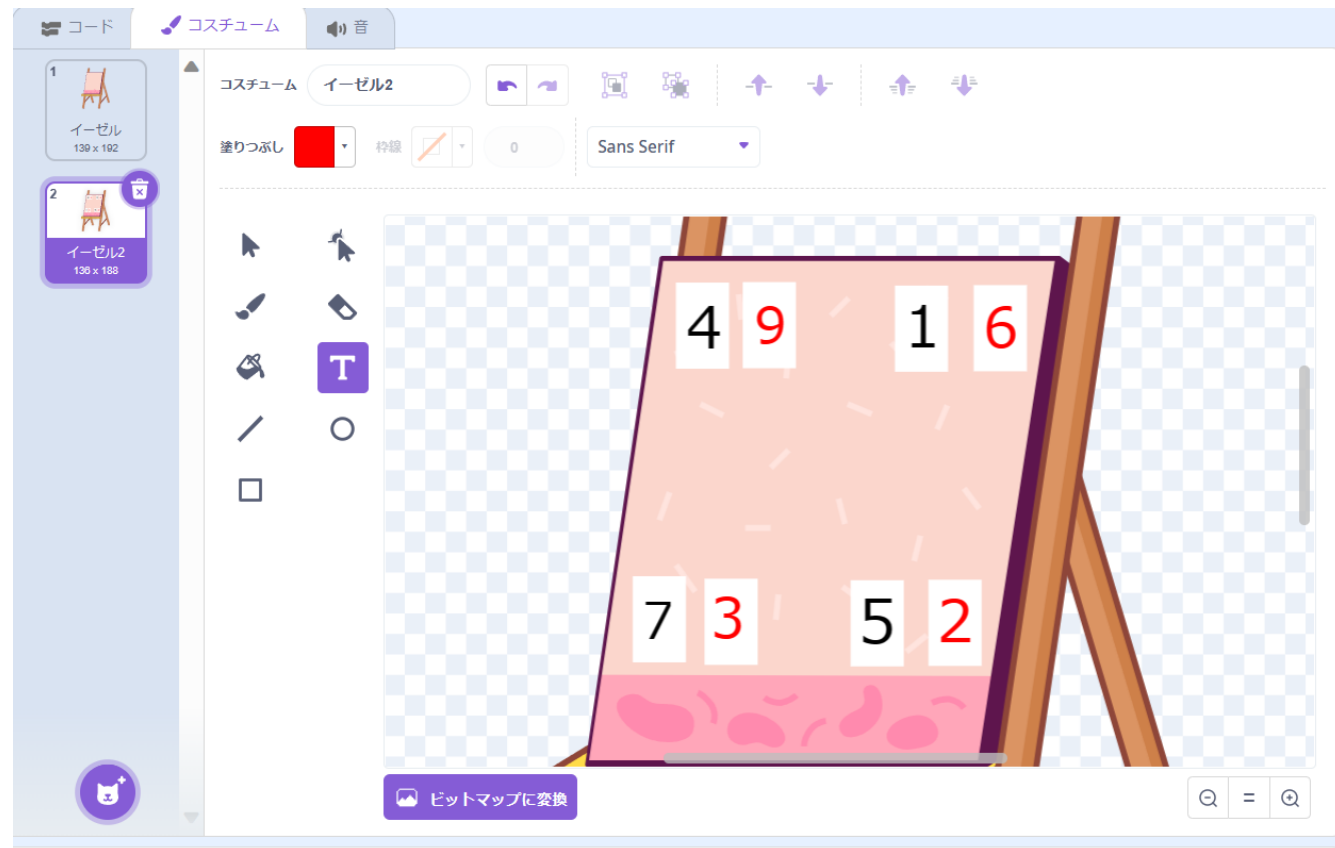
ヒント:86~97ページのひつようとおもうかしよをつかってやってみよう

※かんがえてからつぎのスライドにすすんでみよう！



こたえ

まずはイーゼルのコスチュームをついかしよう





こたえ

93ページをさんこうがにしてイーゼルのコードをかけたかな？

```
が押されたとき
x座標を 110 、y座標を -50 にする
イーゼル操作 を false にする
大きさを 100 %にする
ずっと
もし 背景の 名前 = 後 なら
  表示する
でなければ
  隠す
  ↻

このSpriteが押されたとき
イーゼル操作 を true にする
x座標を 0 、y座標を -20 にする
最前面へ移動する
コスチュームを イーゼル2 にする
大きさを 350 %にする
イーゼル操作 = false まで待つ
大きさを 100 %にする
x座標を 110 、y座標を -50 にする
コスチュームを イーゼル にする
```

こたえ

94ページをさんこうにしてもどるボタンをイーゼルそうさのときにもひょうじさせるようにしましょう



```
が押されたとき
隠す
x座標を 0、y座標を -130 にする
ずっと
イーゼル操作 = true まで待つ
表示する
最前面へ移動する
イーゼル操作 = false まで待つ
隠す
```



```
このスプライトが押されたとき
もし 番号の1番目 = 6 かつ 番号の2番目 = 4 かつ 番号の3番目 = 7 かつ 番号の4番目 = 2 なら
クリアを true にする
操作を false にする
パソコン操作を false にする
イーゼル操作を false にする
```

④ヒントをつくろう

さいごにがくぶちをつくろう

いろもじゅうようだからいろはかえないようにしよう



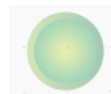


④ヒントをつくろう

がくぶちのコードをかこう！

```
が押されたとき
  顔線操作 を false にする
  x座標を -80 、y座標を 80 にする
  大きさを 40 %にする
  ずっと
    もし 背景の 名前 = 前 なら
      表示する
    でなければ
      隠す
  ずっと

このスプライトが押されたとき
  顔線操作 を true にする
  x座標を 0 、y座標を 0 にする
  最前面 へ移動する
  大きさを 100 %にする
  顔線操作 = false まで待つ
  大きさを 40 %にする
  x座標を -80 、y座標を 80 にする
```

④ヒントをつくらう

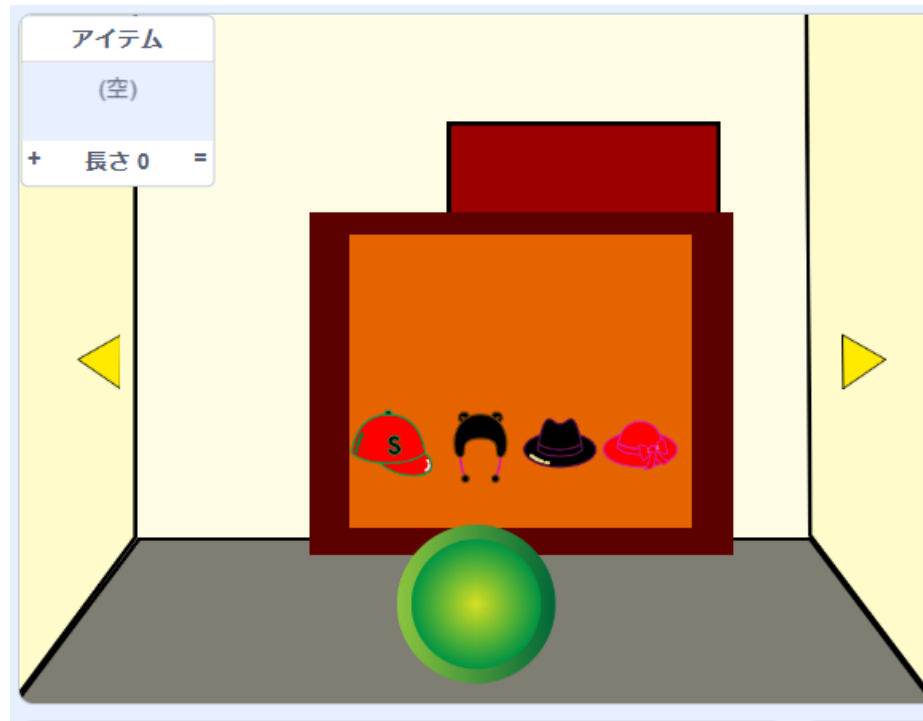
さいごにがくぶちのときもボタンをひょうじさせよう！

```
が押されたとき
隠す
x座標を 0、y座標を -130 にする
ずっと
  額縁操作 = true まで待つ
  表示する
  最前面へ移動する
  額縁操作 = false まで待つ
  隠す
```

```
このスプライトが押されたとき
もし 暗号の1番目 = 6 かつ 暗号の2番目 = 4 かつ 暗号の3番目 = 7 かつ 暗号の4番目 = 2 なら
  クリアを true にする
  操作を false にする
  パソコン操作を false にする
  イーゼル操作を false にする
  額縁操作を false にする
```

④ヒントをつくろう

ちゃんとボタンはでてきたかな？



おつかれさまでした

テキストはしゅりょうです。
あとはじぶんなりにアレンジをつけくわえていこう！

おつかれさまでした

アレンジがおもいうかばないばあいは、いかのようなことにチャレンジをしてみよう。

- **せいげんじかんをつける**
- **ステージをいくつかつくってつぎのコースにいけるようにしよう**
- **おんがくをかけてみる**