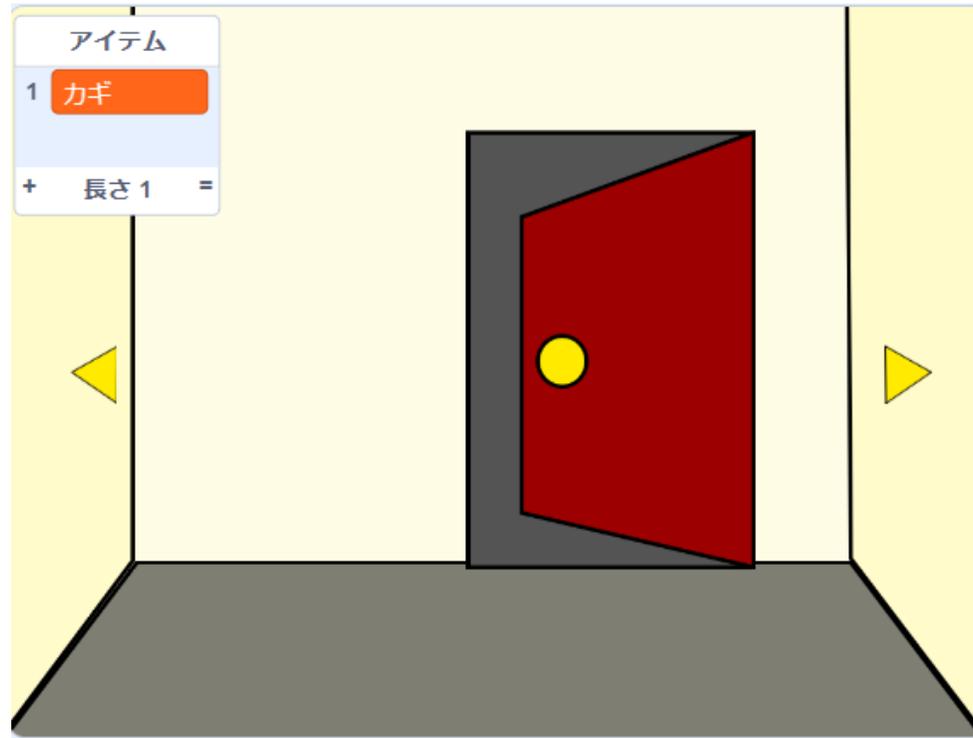


# だっしゅつゲーム



# 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

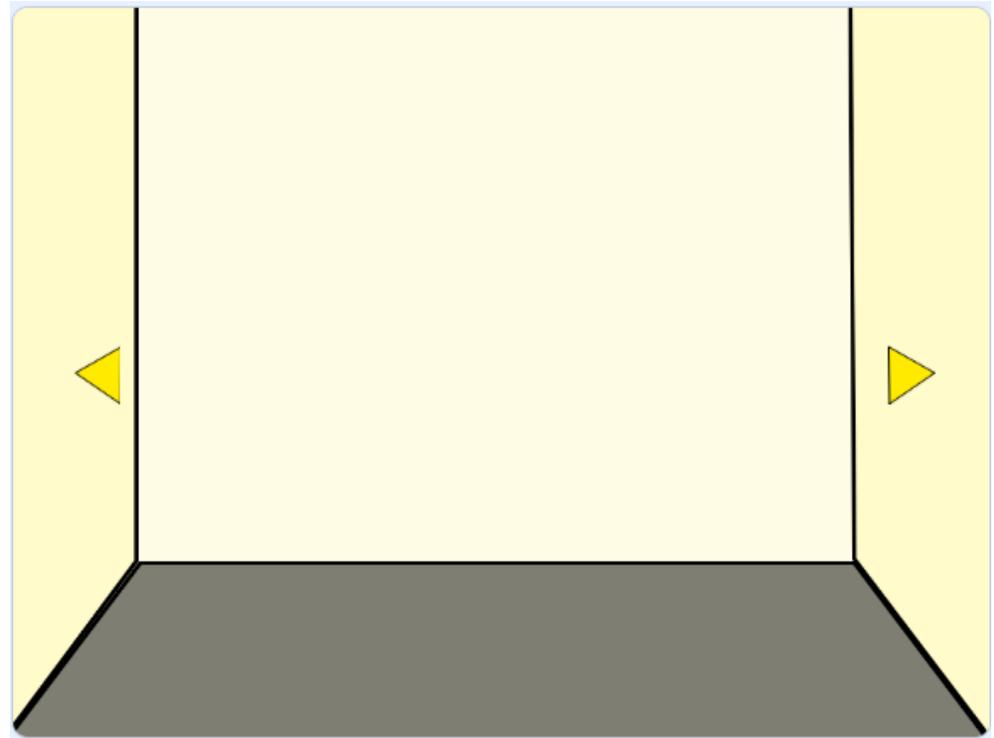
②ドアとカギをつくろう

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



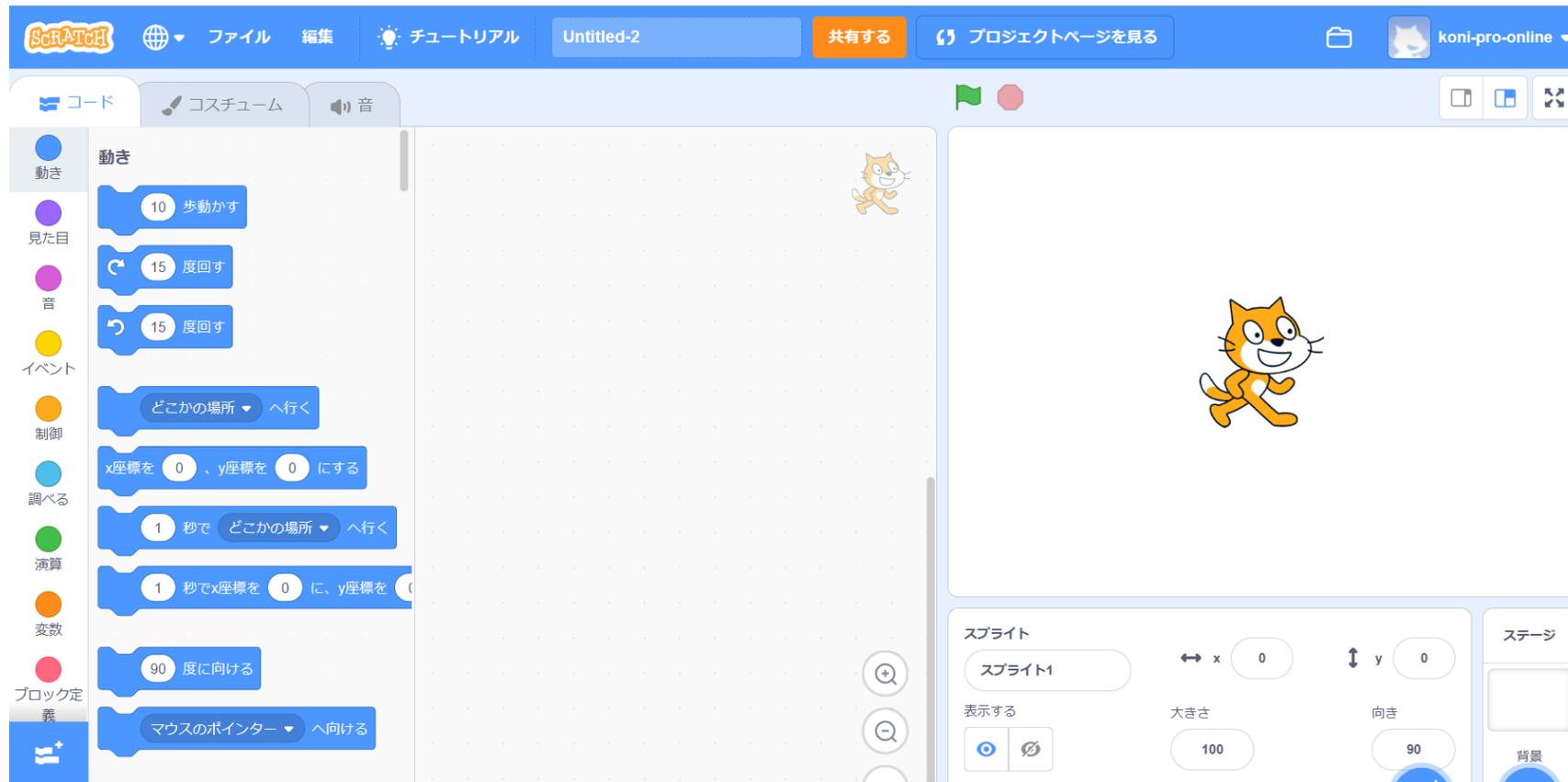
# ①はいけいをつくろう

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



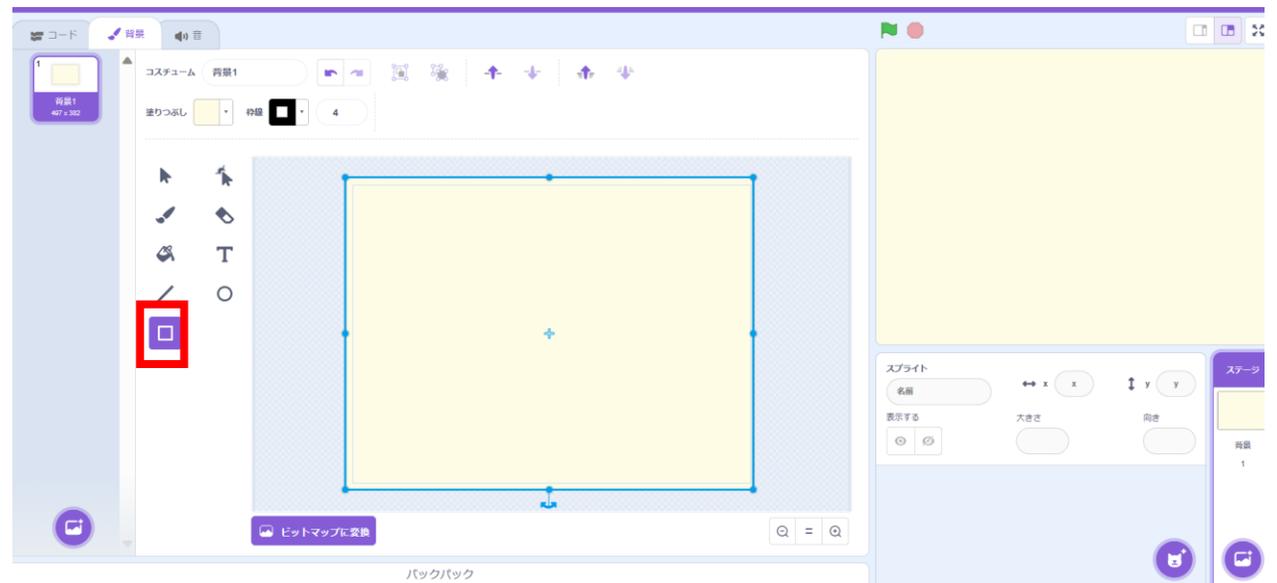
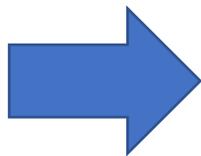
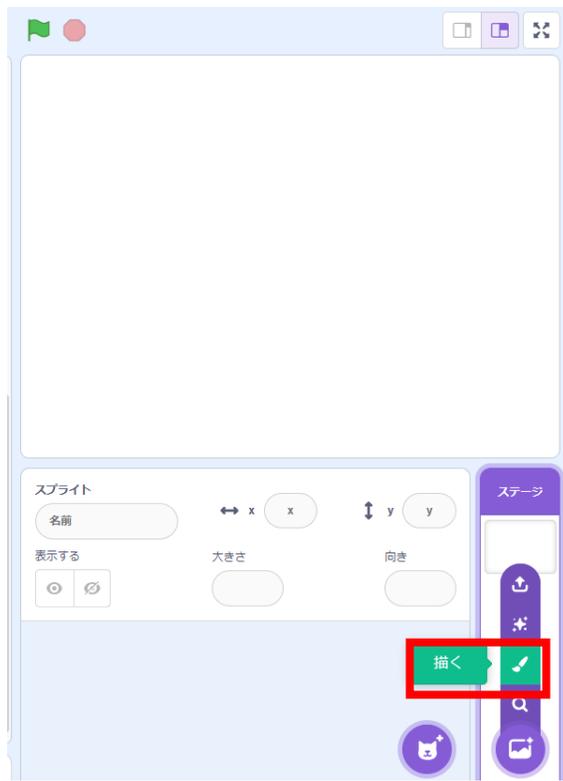
# ①はいけいをつくろう

まずはネコのスプライトをけそう



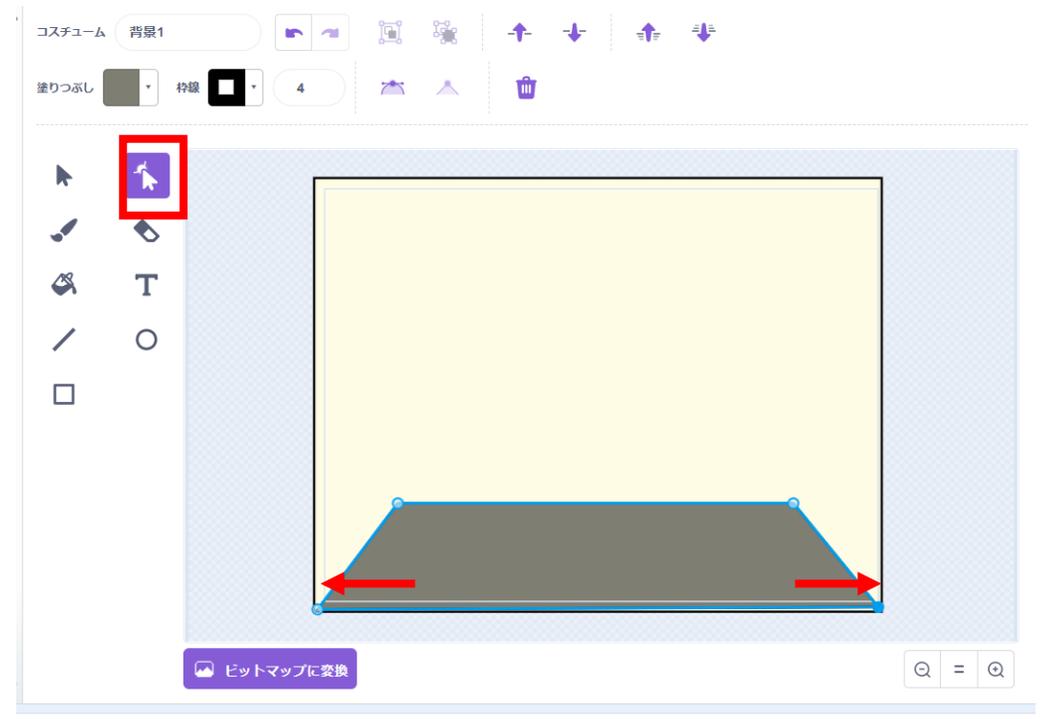
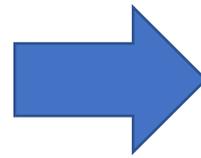
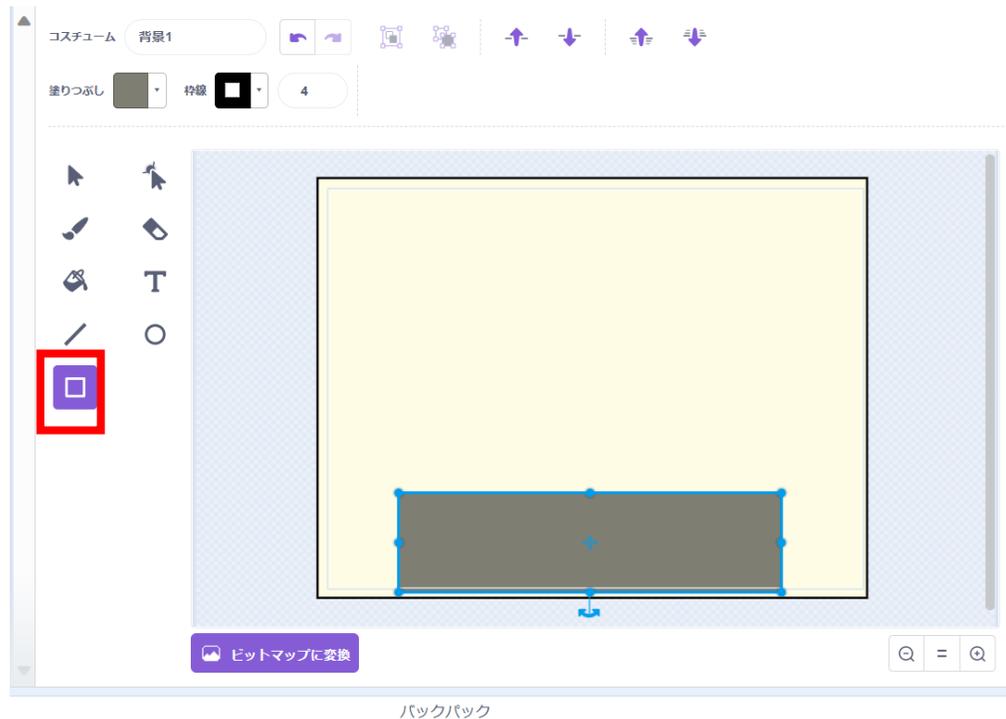
# ①はいけいをつくろう

かべをかいてみよう



# ①はいけいをつくろう

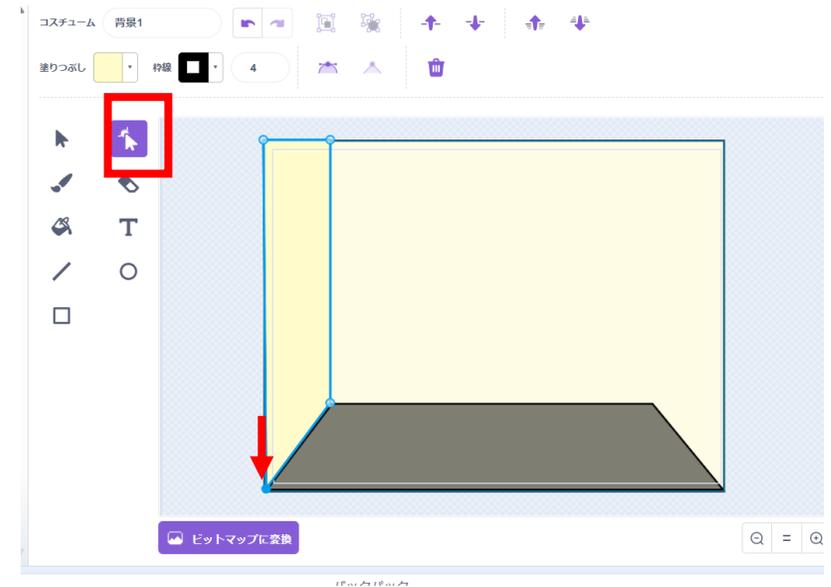
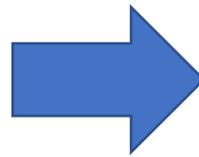
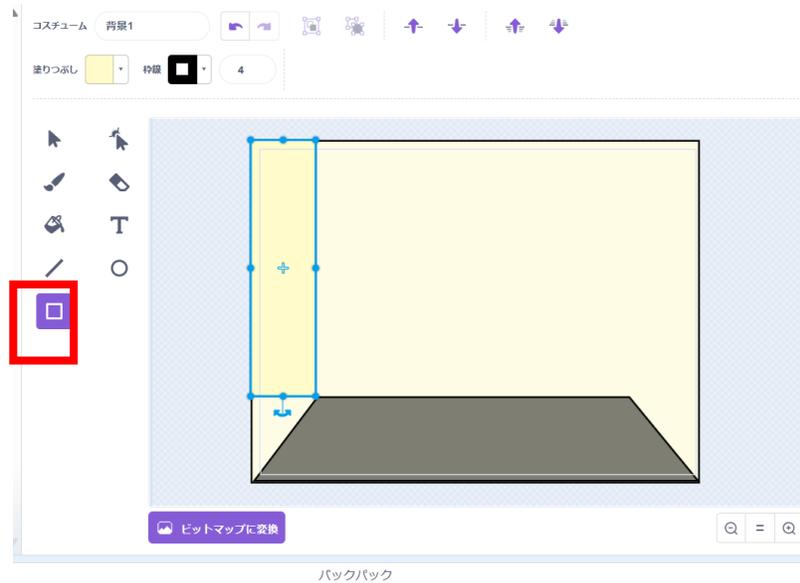
ゆかをかいてみよう



# ①はいけいをつくろう

10ページとにたよく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

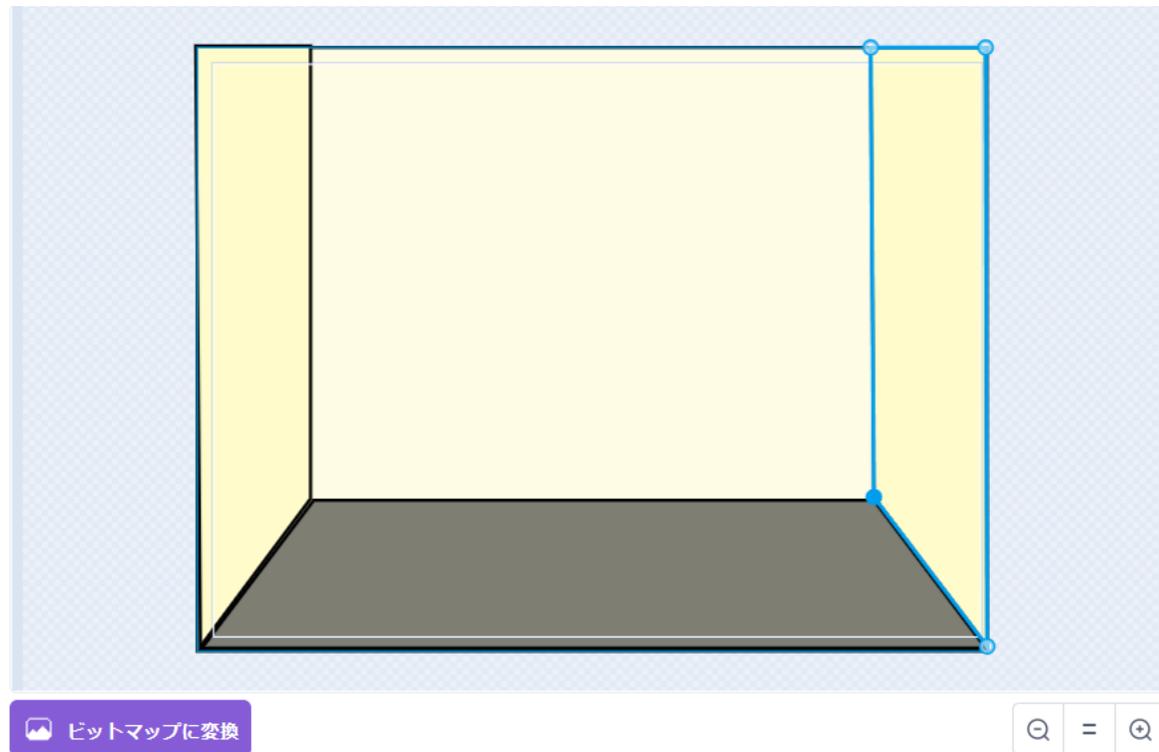
ポイント:よこのかべはしょうめんよりすこしだけこゆいろいろにするといいよ



# ①はいけいをつくろう

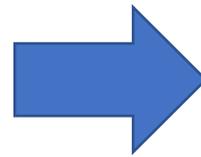
さゆうでおなじょうにしてみよう

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

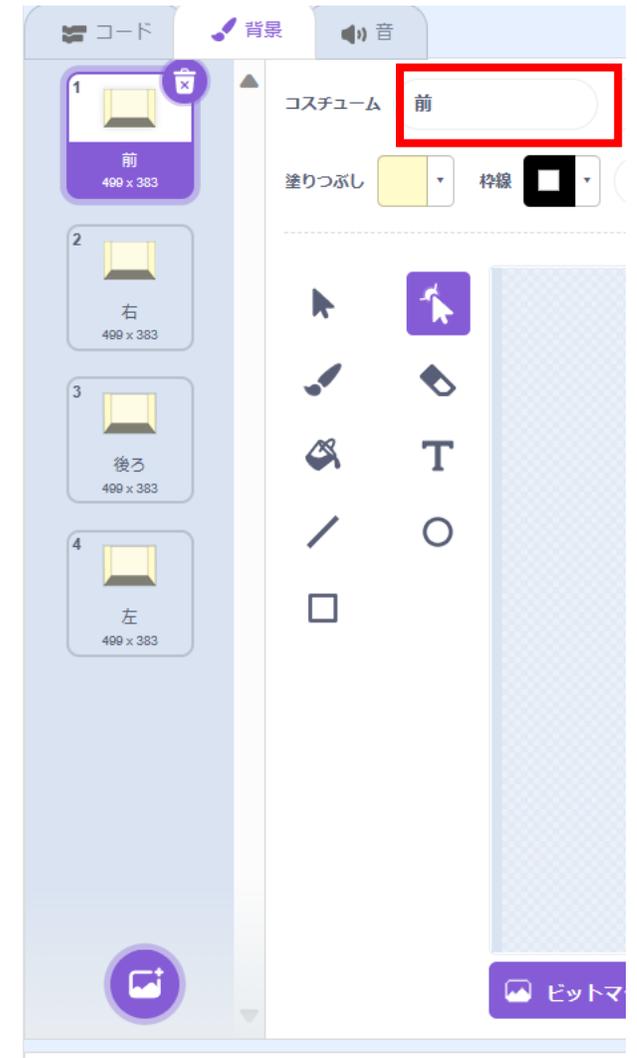
さっきつくったはいけいをみぎクリックして「ふくせい」をつかって4つにしよう



# 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

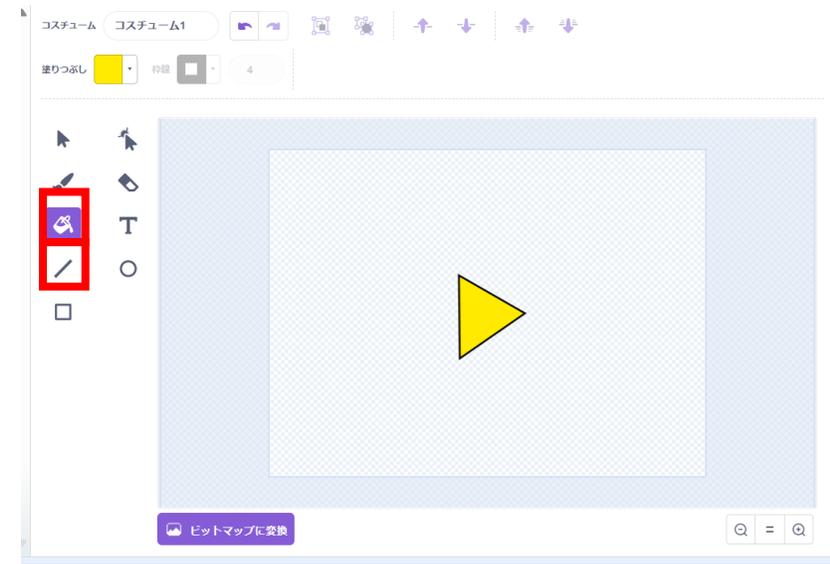
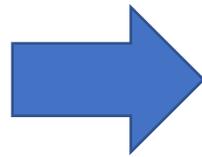


はいけいのコスチュームがおわったらつぎははたがおされたらはいけいをまえにするコードをかいてみよう



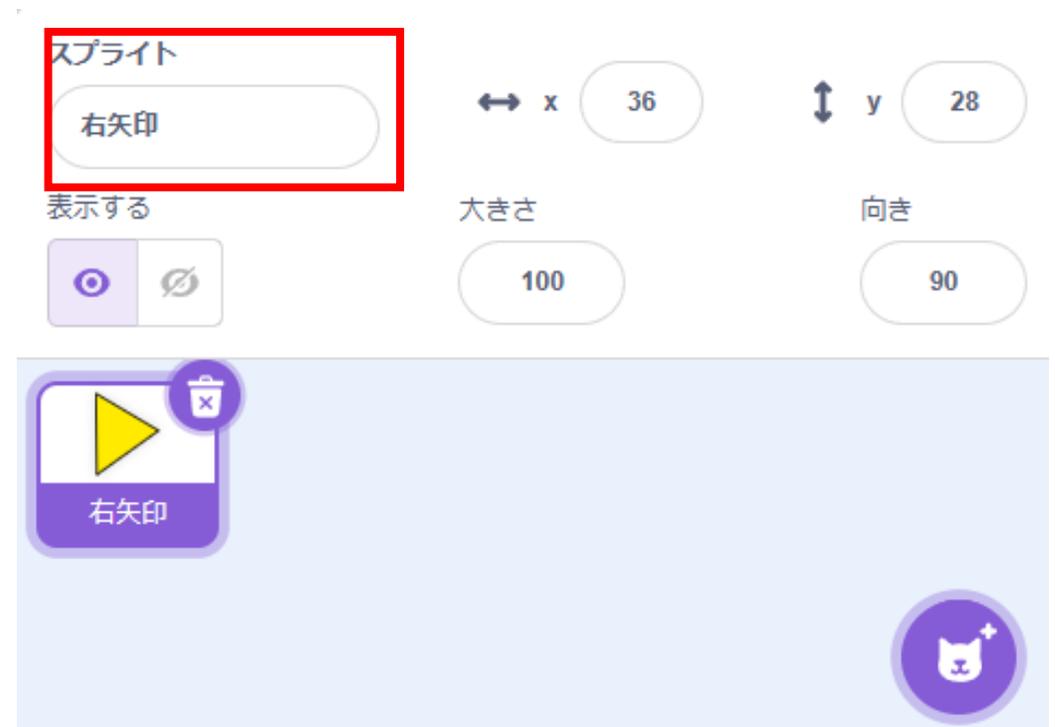
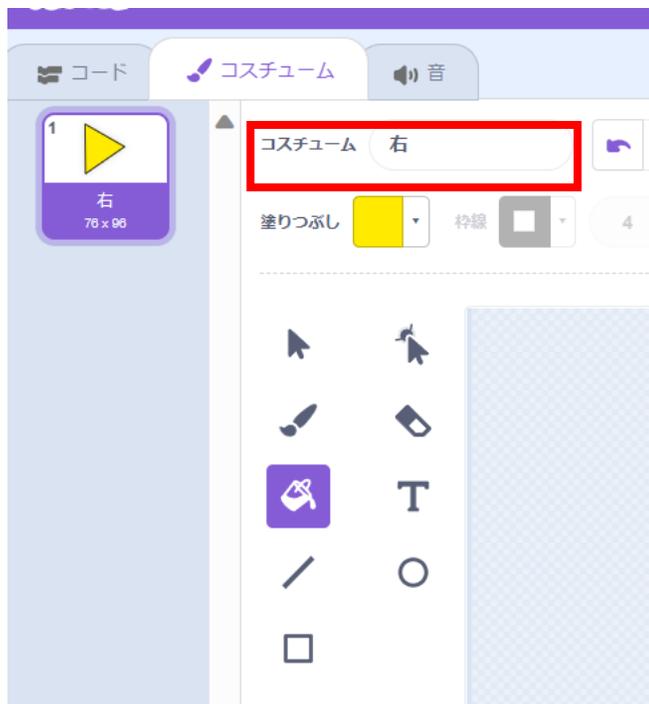
# ①はいけいをつくろう

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

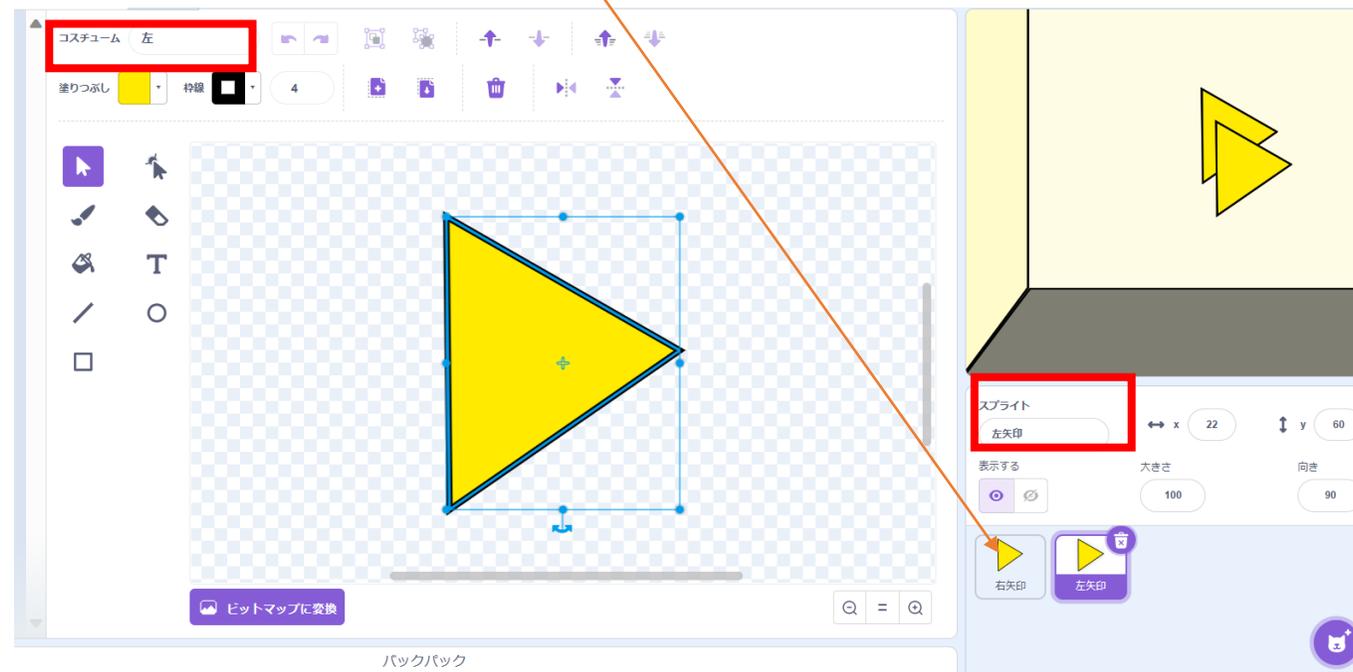
コスチュームめいとスプライトめいのなまえをかえよう



# ①はいけいをつくろう

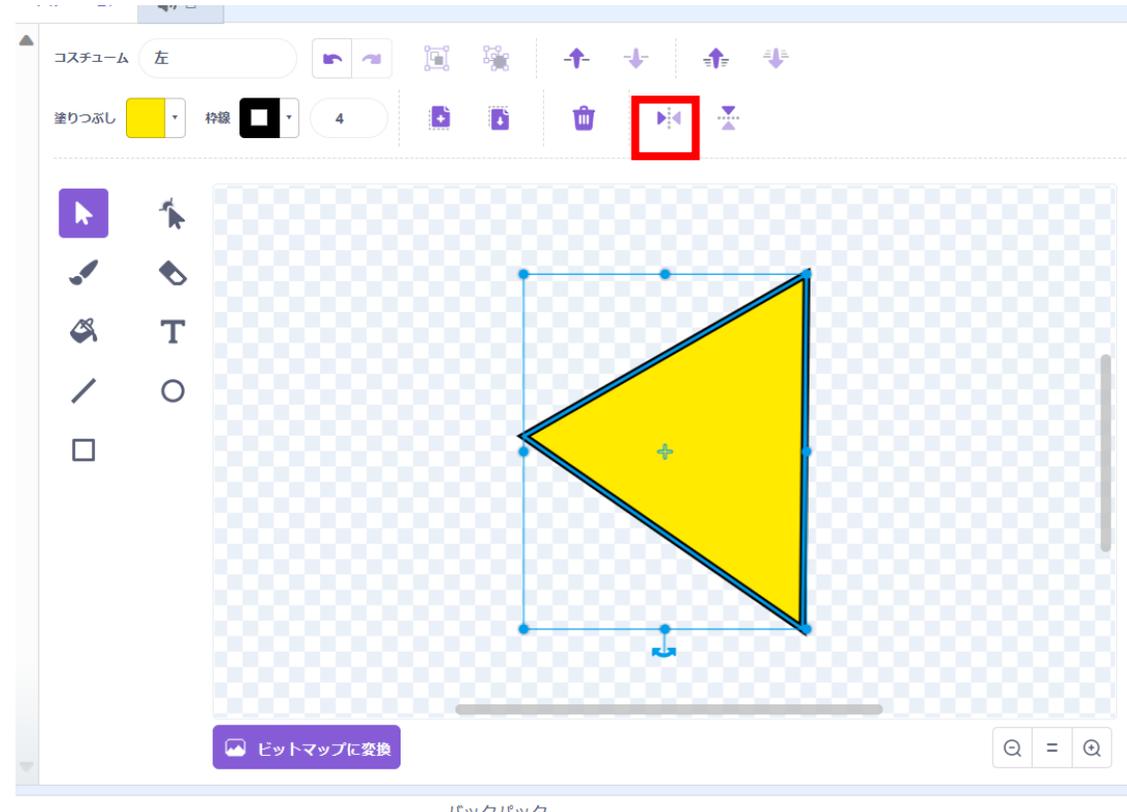
スプライトをみぎクリックしてふくせいしよう

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

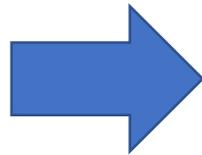
ひだりのコスチュームはさゆうをはんでんさせよう



# 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

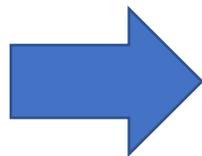
※みぎのコードはあとでまとめて行うからいったんむししよう



# 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

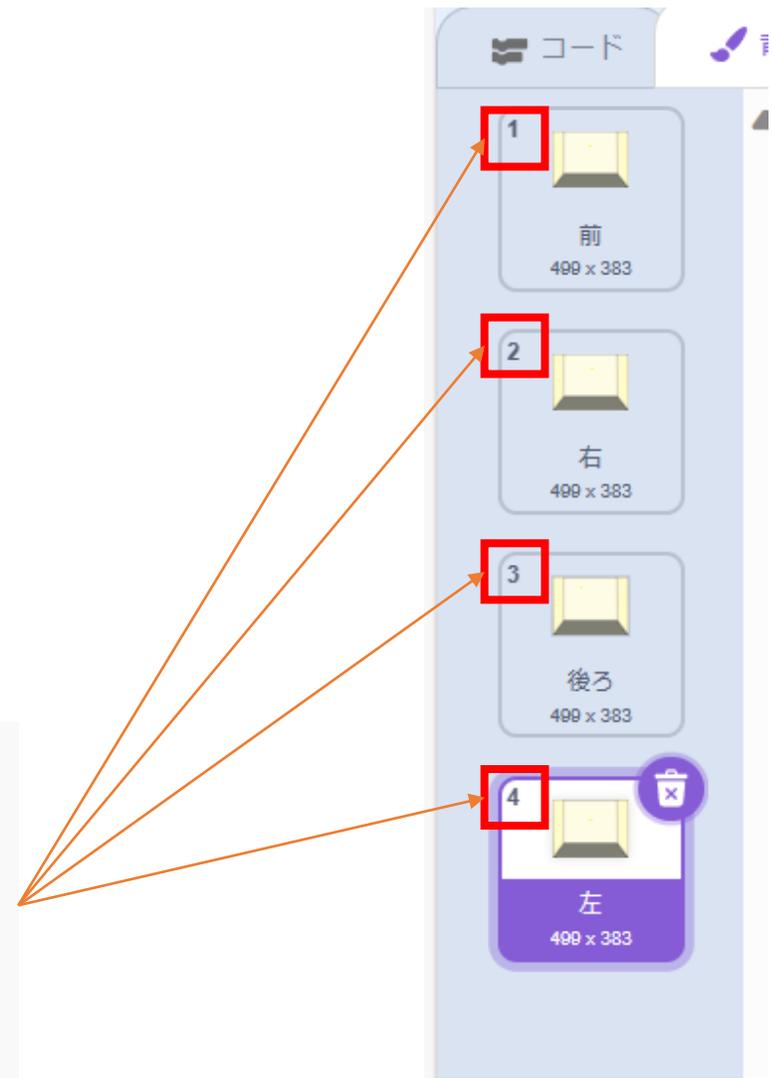
※みぎのコードはあとでまとめて行うからいったんむししよう



# 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



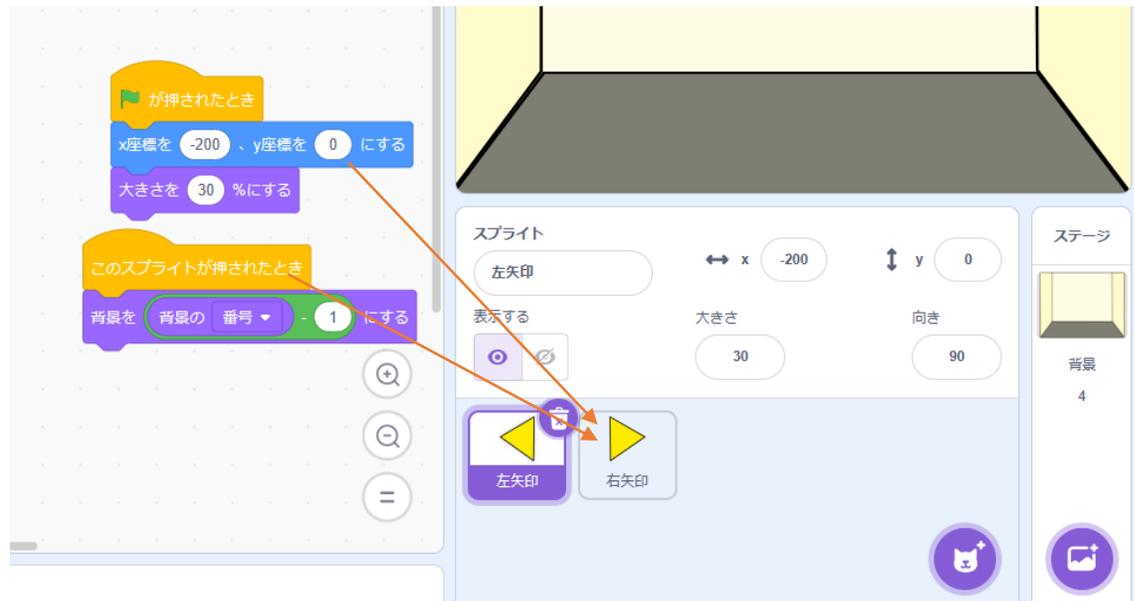
# もんだい

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し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

が押されたとき

x座標を 200、y座標を 0 にする

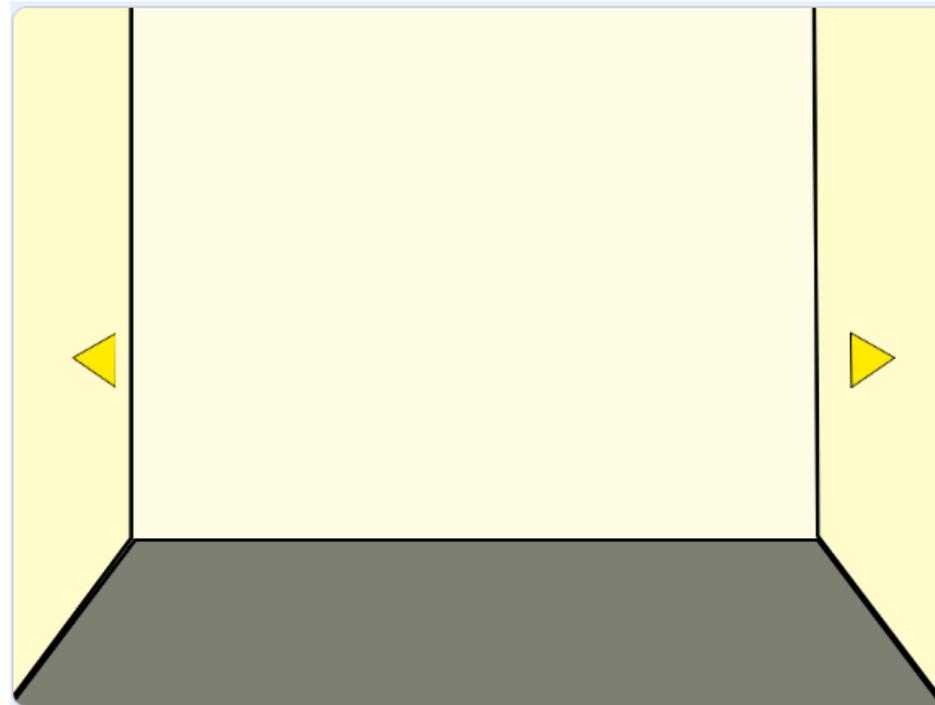
大きさを 30 %にする

このSpriteが押されたとき

背景を 背景の 番号 + 1 にする

# 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

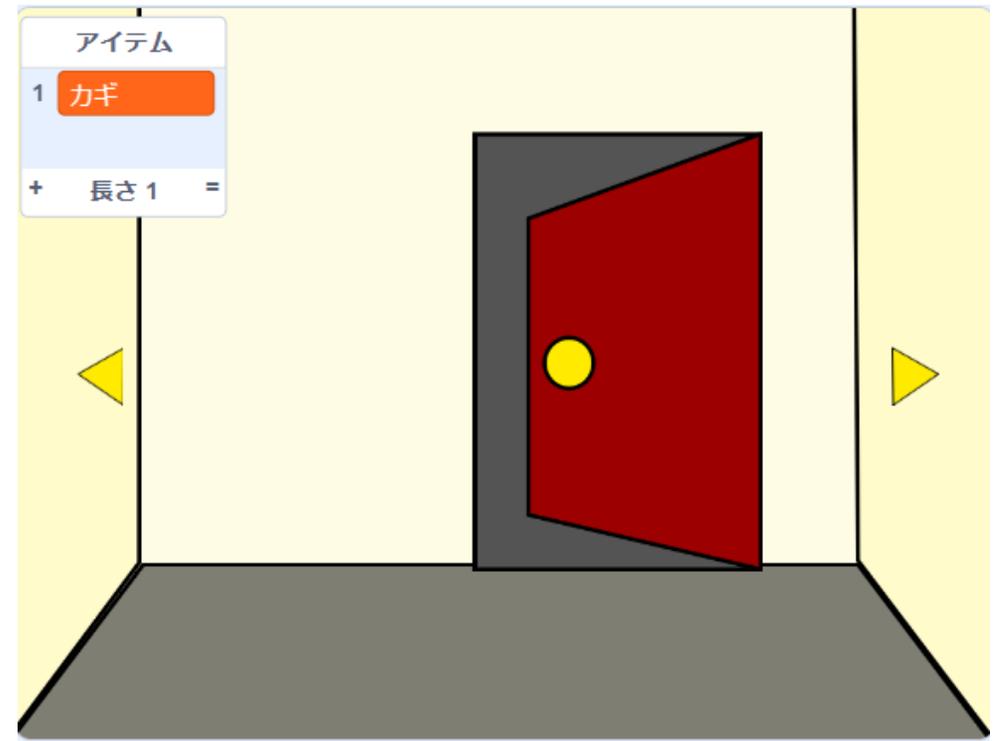
②ドアとカギなどのアイテムをつくろう

③あんごうをつくろう

④ヒントをつくろう

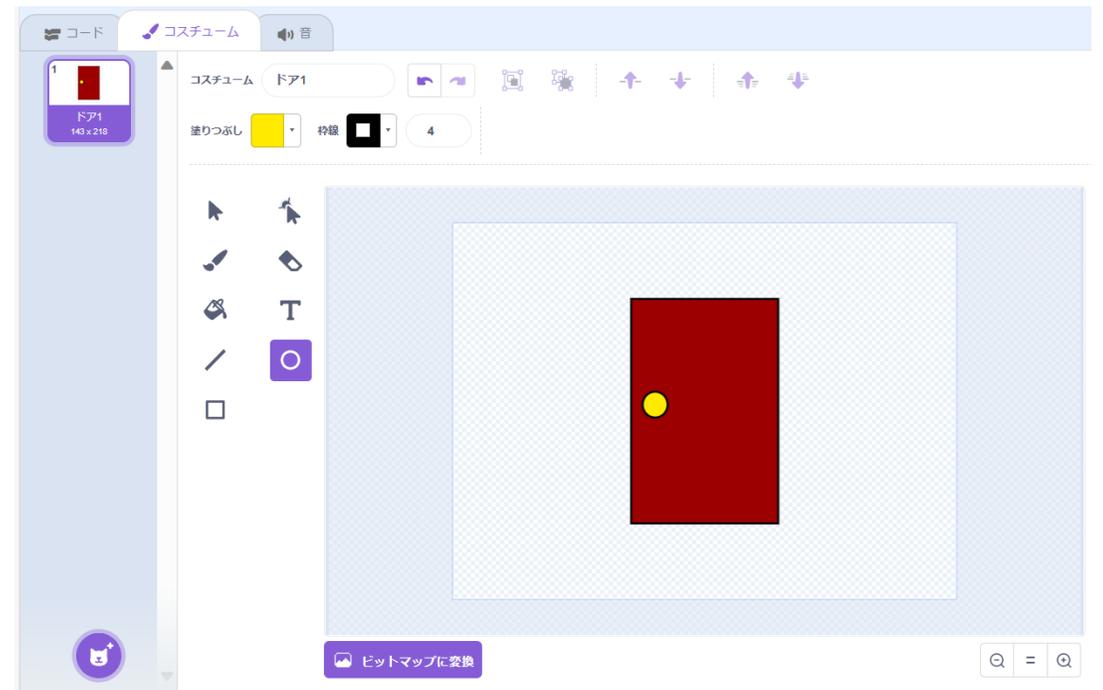
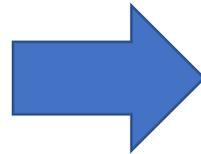
## ②ドアとカギなどのアイテムをつくらう

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



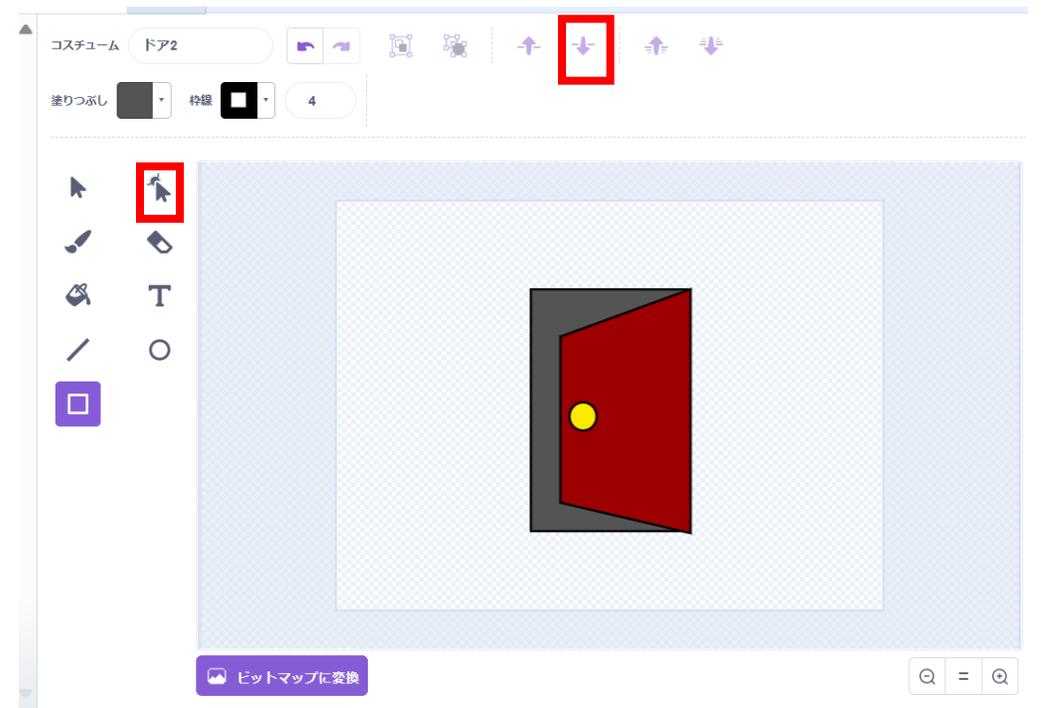
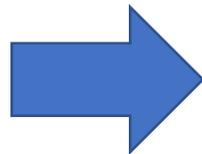
## ②ドアとカギなどのアイテムをつくろう

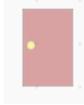
まず、ドアをよういしよう！  
□と○をつかってつくろう！



## ②ドアとカギなどのアイテムをつくろう

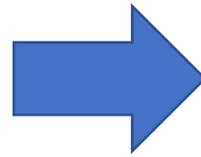
ドアをふくせいで、あいているコスチュームをつくろう

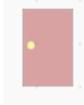




## ②ドアとカギなどのアイテムをつくろう

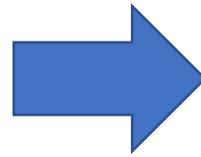
コスチュームをドアをとじているじょうたいにしよう





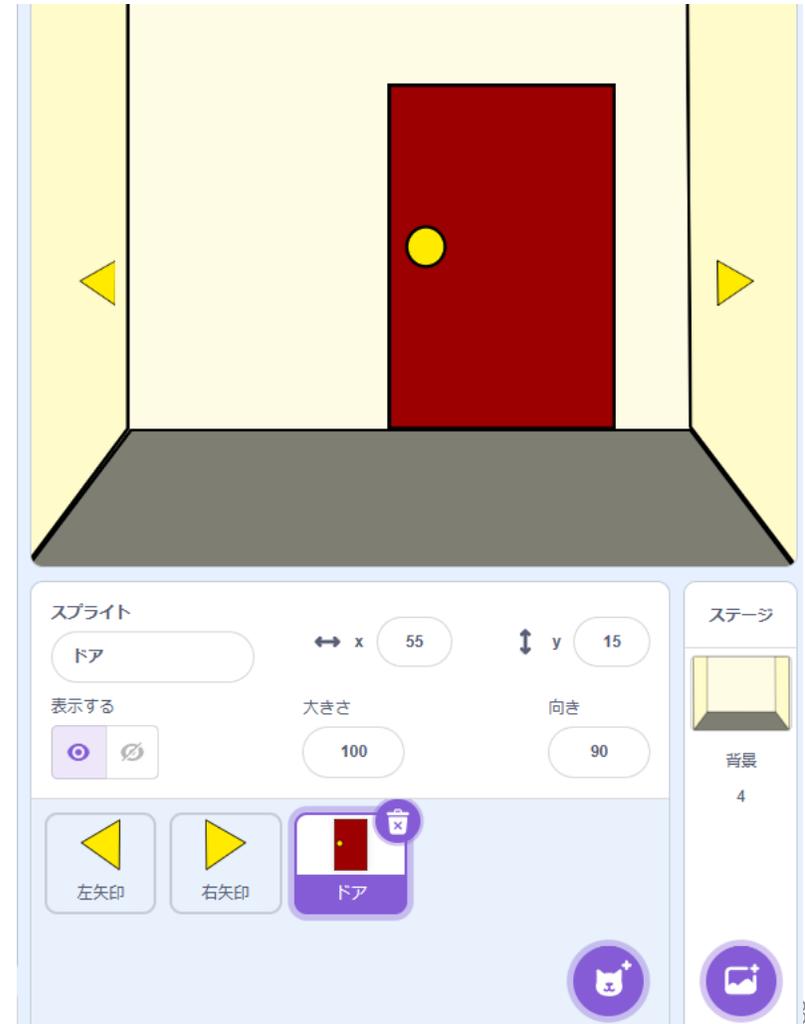
## ②ドアとカギなどのアイテムをつくらう

はいけいが「まえ」のときにひょうじできるようにしよう



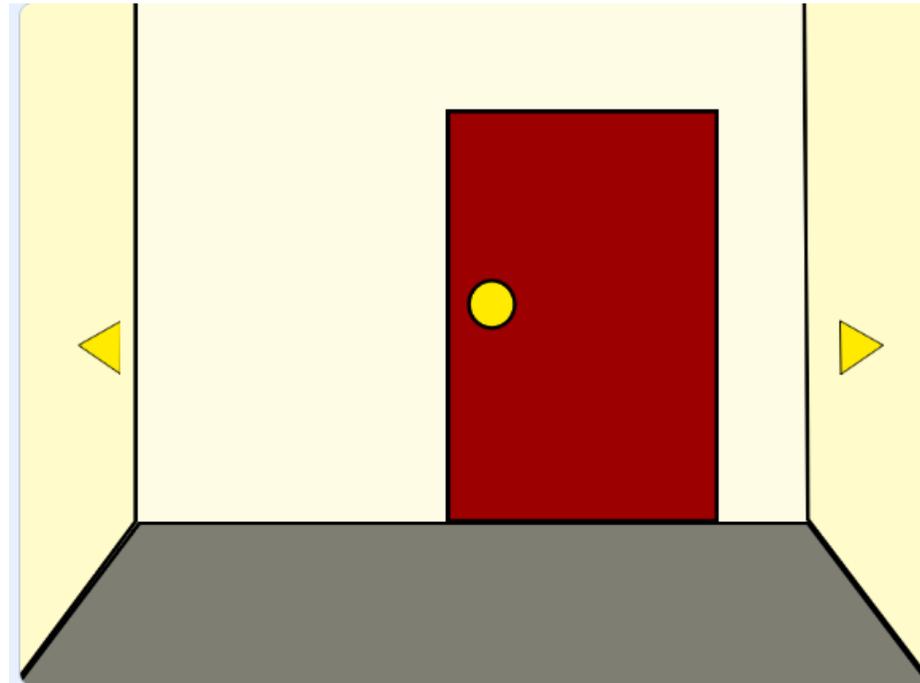
## ②ドアとカギなどのアイテムをつくらう

スプライトのなまえを「ドア」にしよう



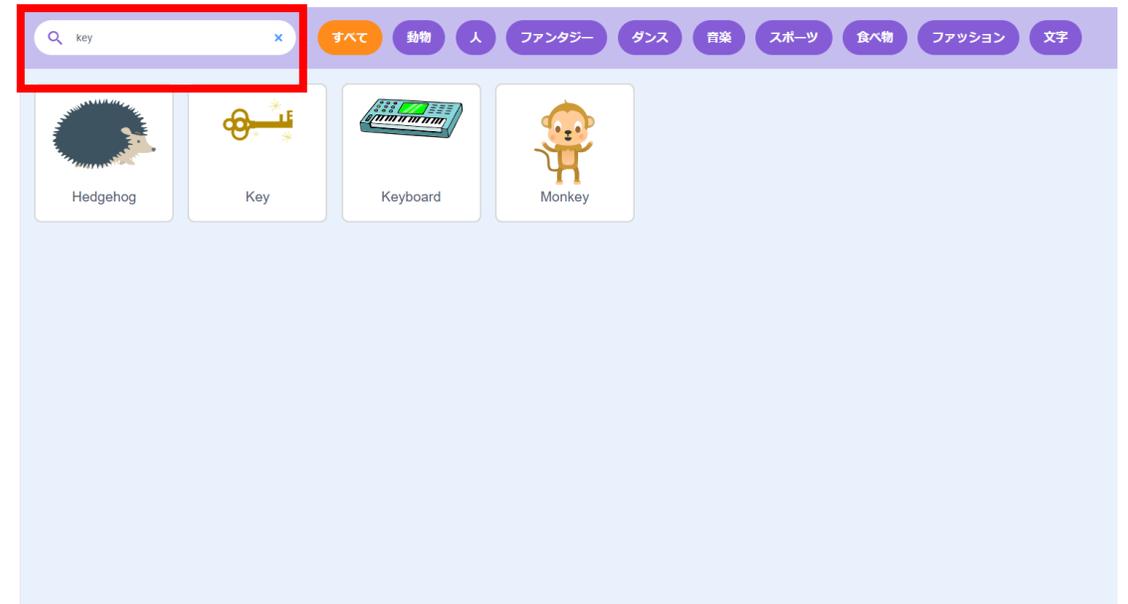
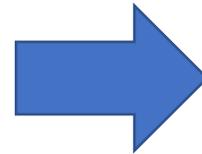
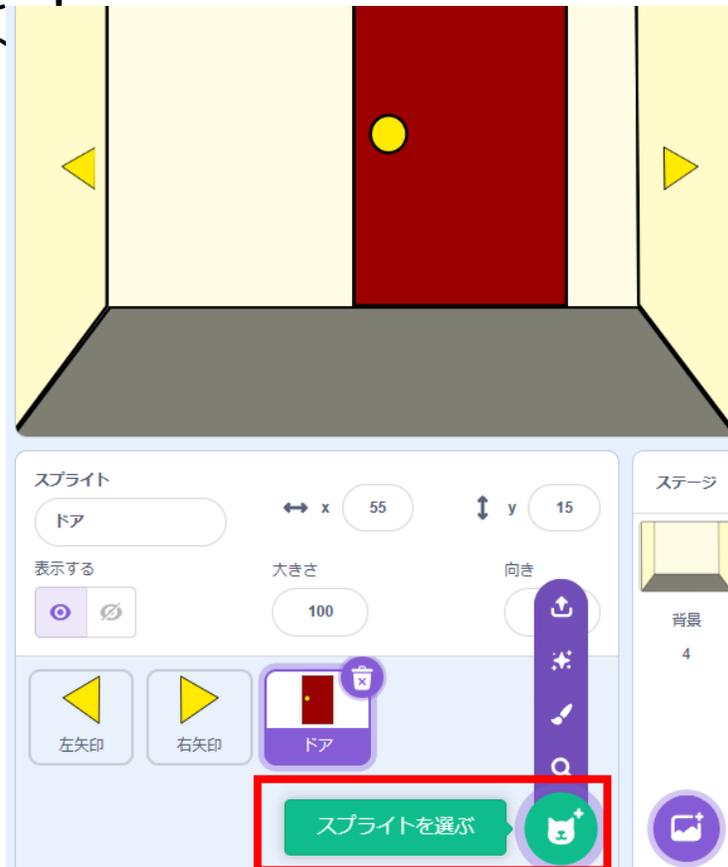
## ②ドアとカギなどのアイテムをつくろう

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

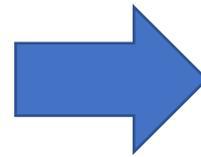
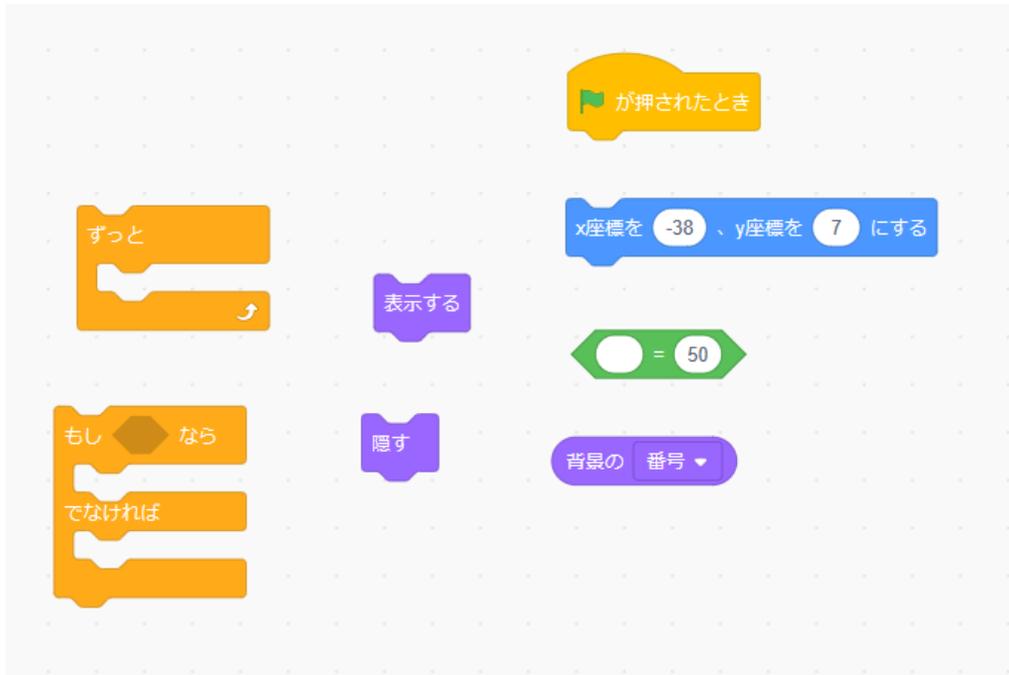
つぎはカギをつくろう けんさくで「key」にするとさがしやすいよ





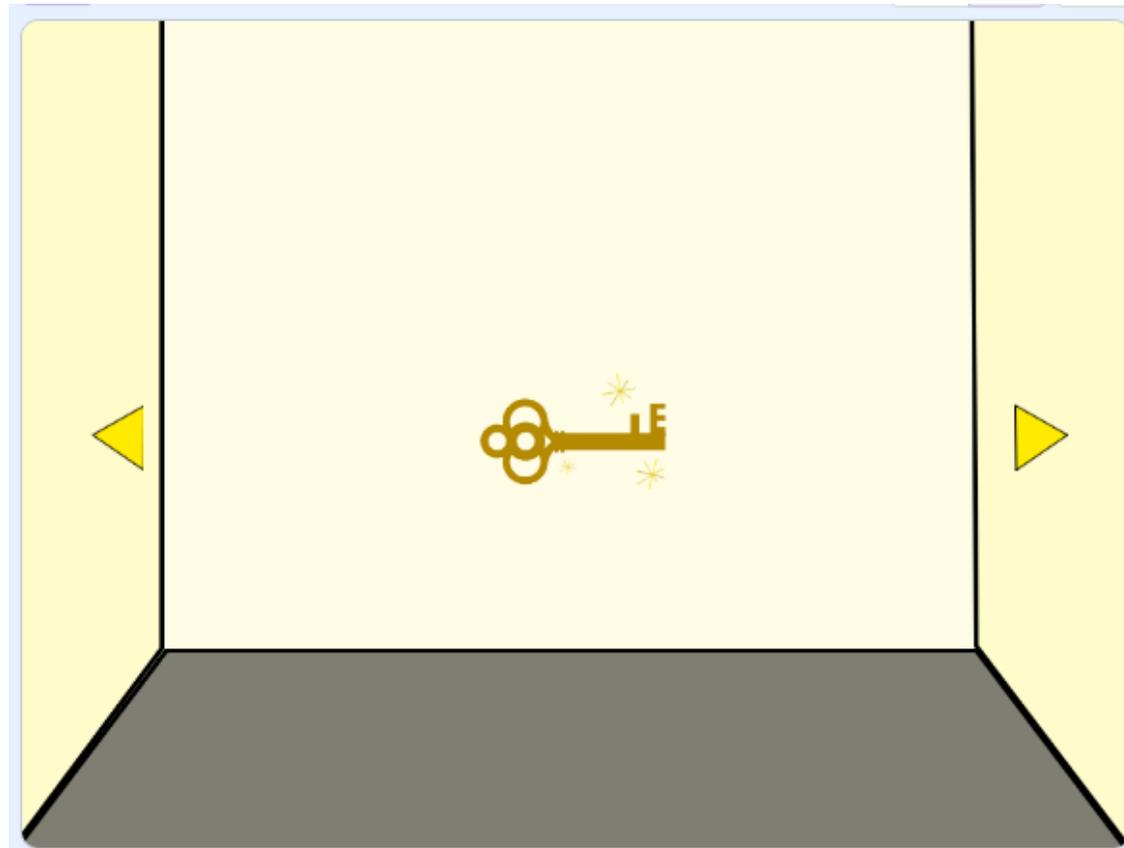
## ②ドアとカギなどのアイテムをつくらう

カギもドアとおなじようなコードにしよう！



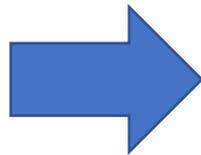
## ②ドアとカギなどのアイテムをつくろう

みぎのへやにだけカギがでるようになったかな？



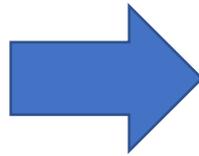
## ②ドアとカギなどのアイテムをつくらう

リストで「アイテム」をつくらう



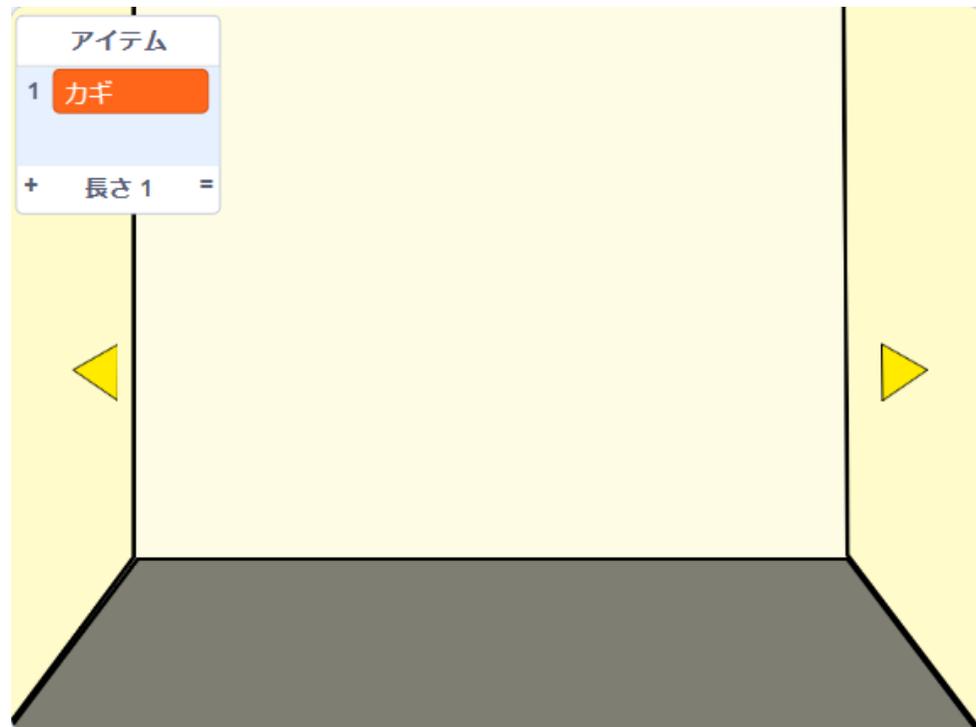
## ②ドアとカギなどのアイテムをつくらう

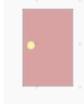
リストで「アイテム」をつくらう



## ②ドアとカギなどのアイテムをつくろう

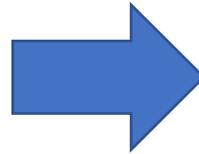
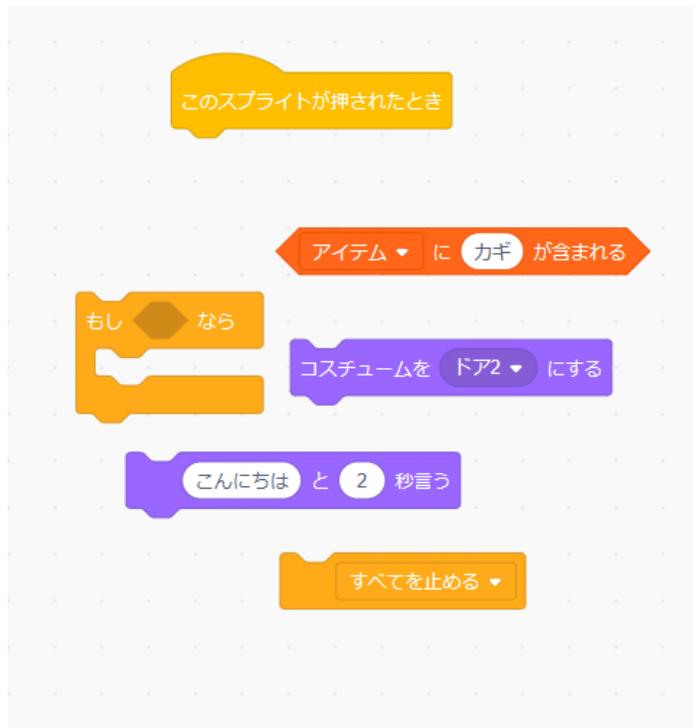
リストががめんにて、カギをクリックしたらリストにはったかな？





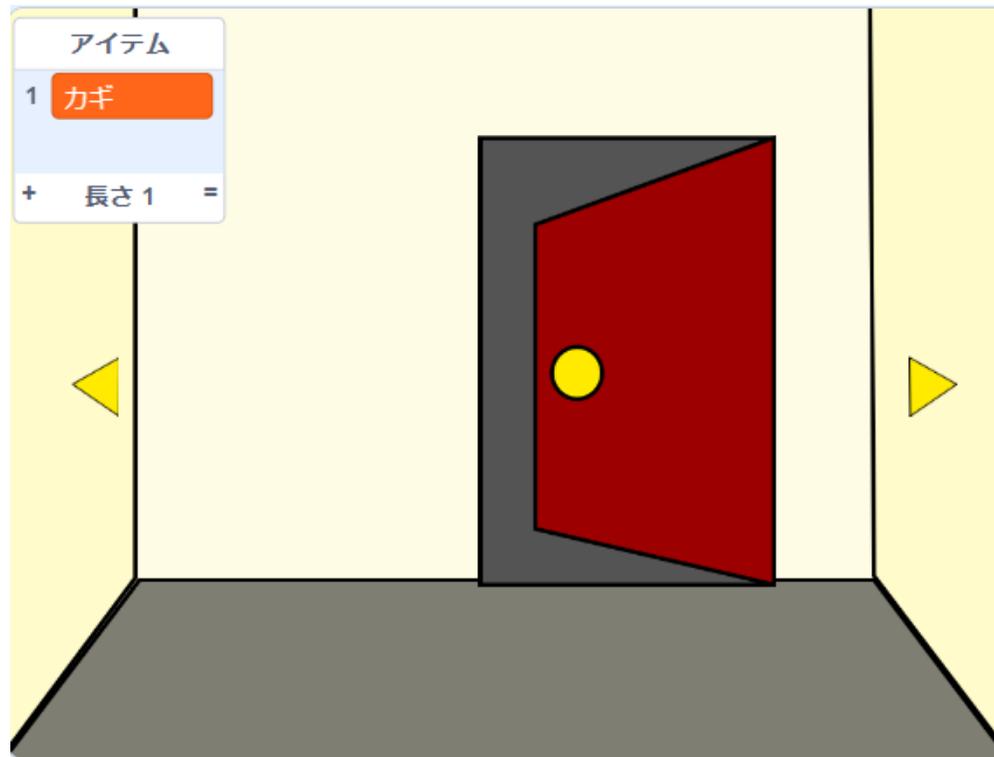
## ②ドアとカギなどのアイテムをつくろう

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

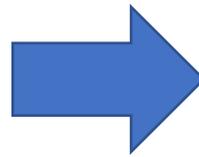
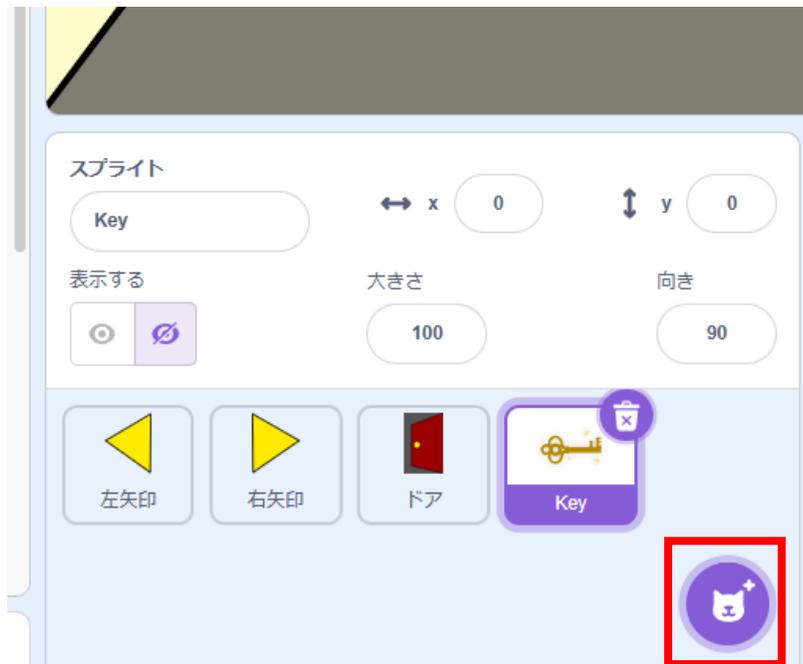
## ③あんごうをつくろう

このページではカギをおくスプライトをよういするよ



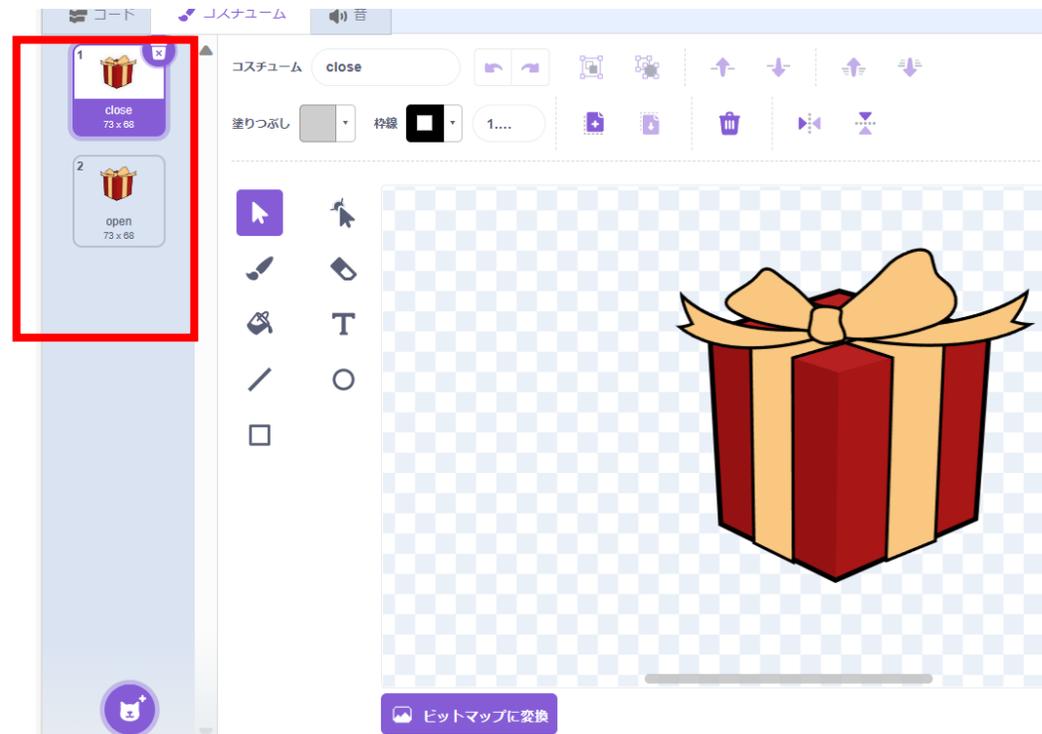
# ③ あんごうをつくろう

コスチュームでカギをはれるものをえらぼう！



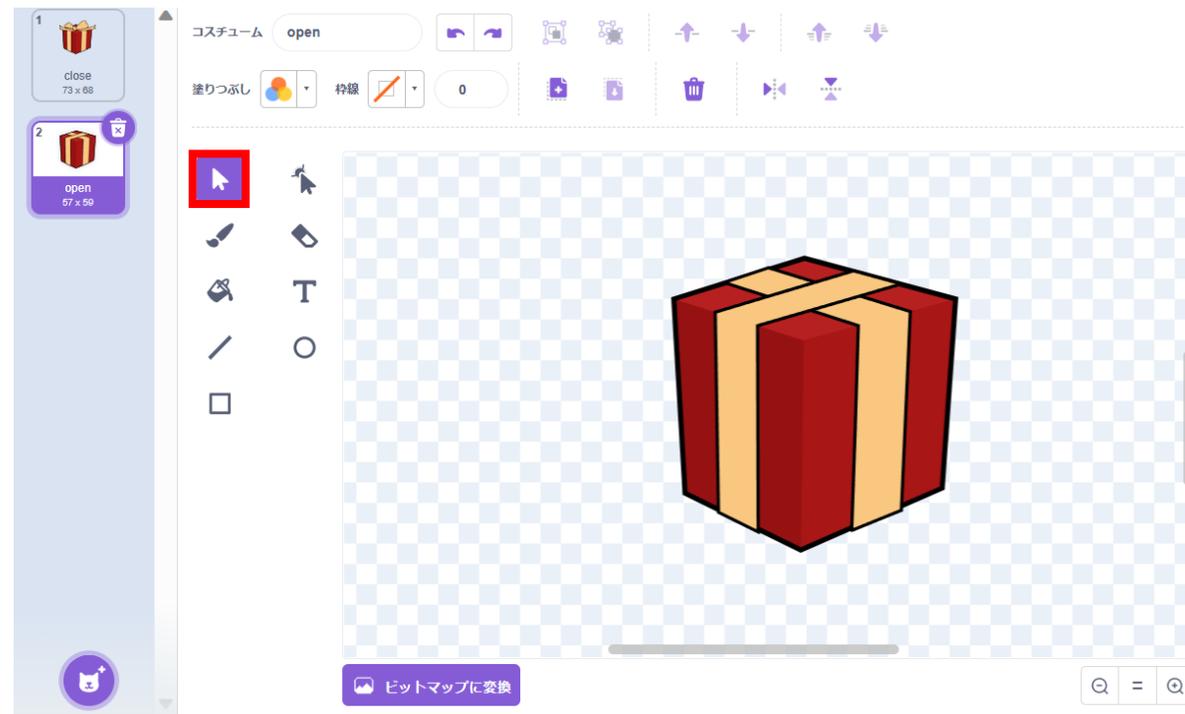
## ③あんごうをつくろう

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



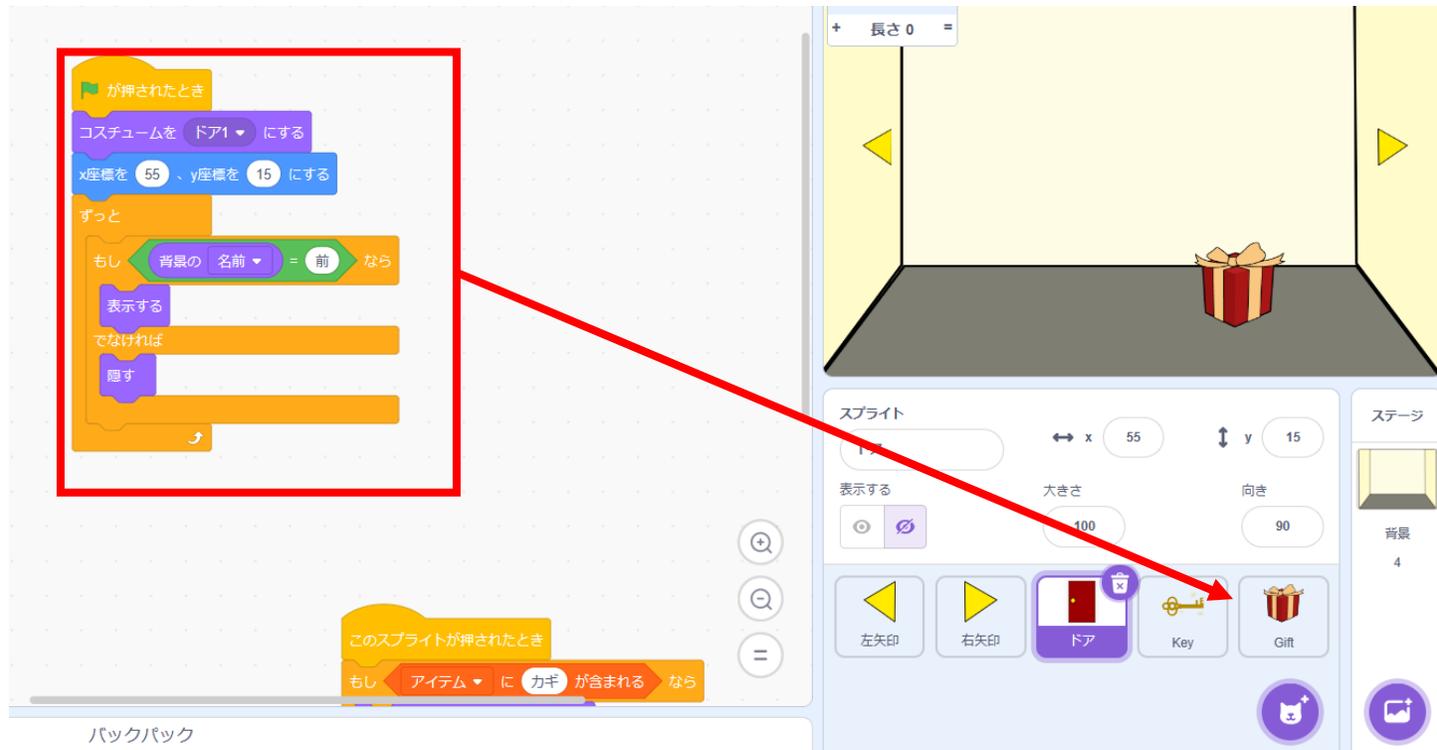
## ③あんごうをつくろう

「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





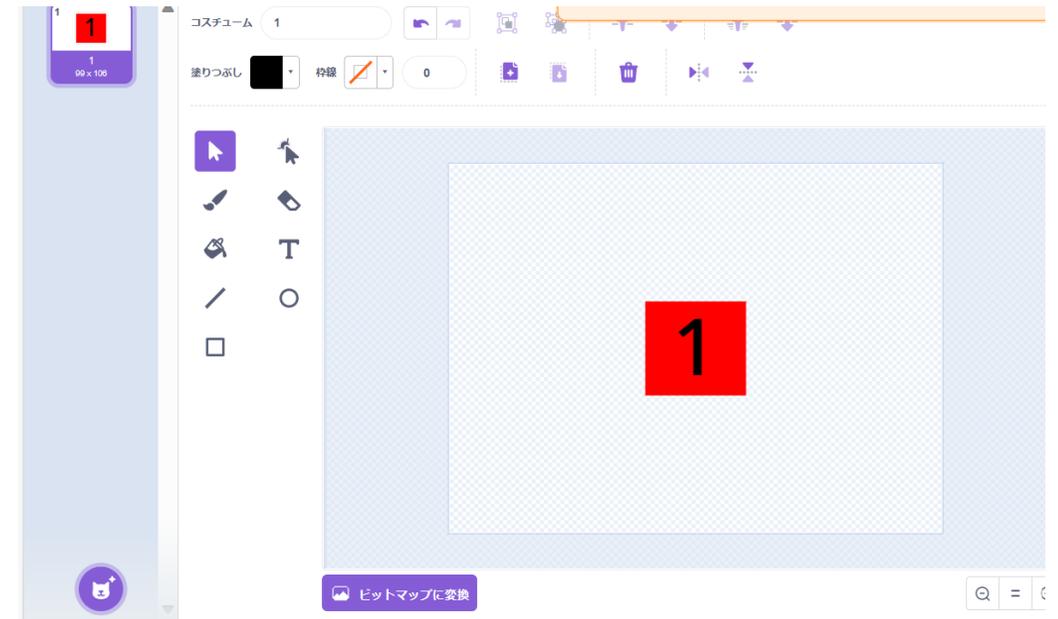
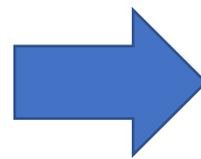
## ③あんごうをつくろう

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

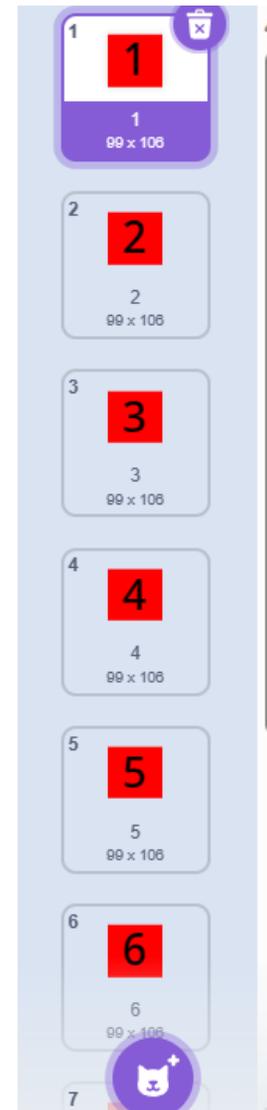
こんどはあんごうをつくっていこう！コスチュームめいは「1」にしよう



# 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

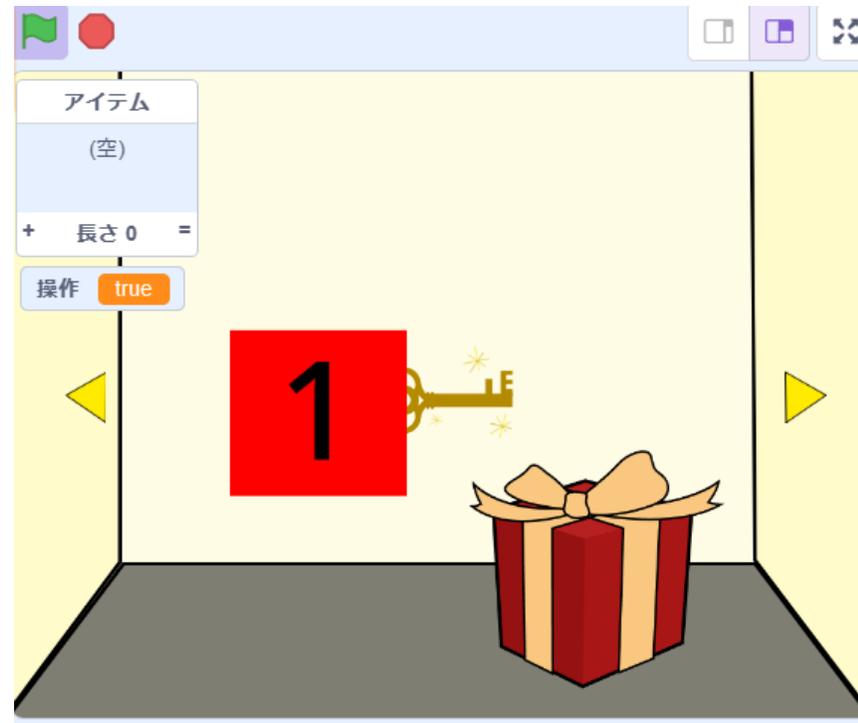
へんすうをコードについかしよう

The image shows a Scratch script on a grid background. The script starts with a yellow 'when clicked' block. Below it is an orange 'set false' block, which is highlighted with a red box. This is followed by a purple 'close costume' block, a purple 'set size to 200%' block, and a blue 'set x to 80, y to -80' block. Then there is an orange 'forever' loop block. Inside the loop is a green 'if background name is right' block. Under the 'if' block, there is a purple 'show' block, followed by a purple 'hide' block. To the right of the main script, there is a separate yellow 'when this sprite is clicked' block with an orange 'set true' block below it, also highlighted with a red box.

## 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

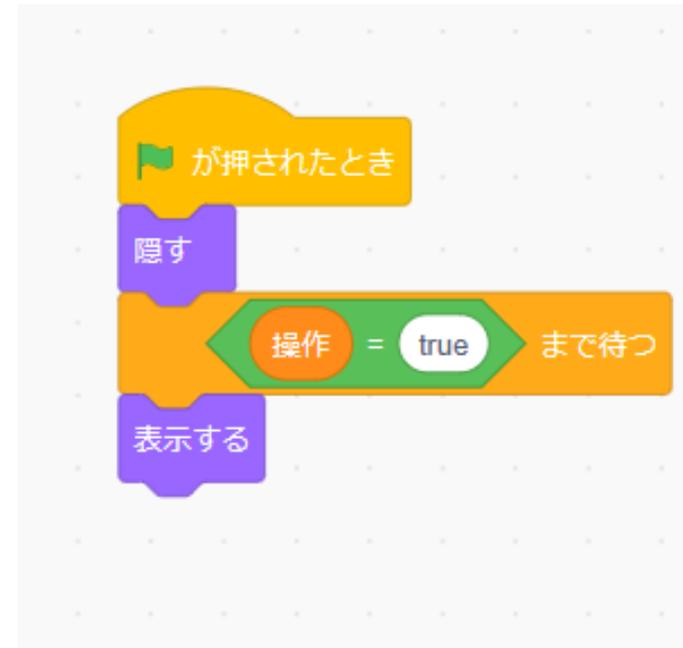
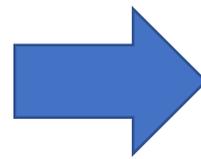
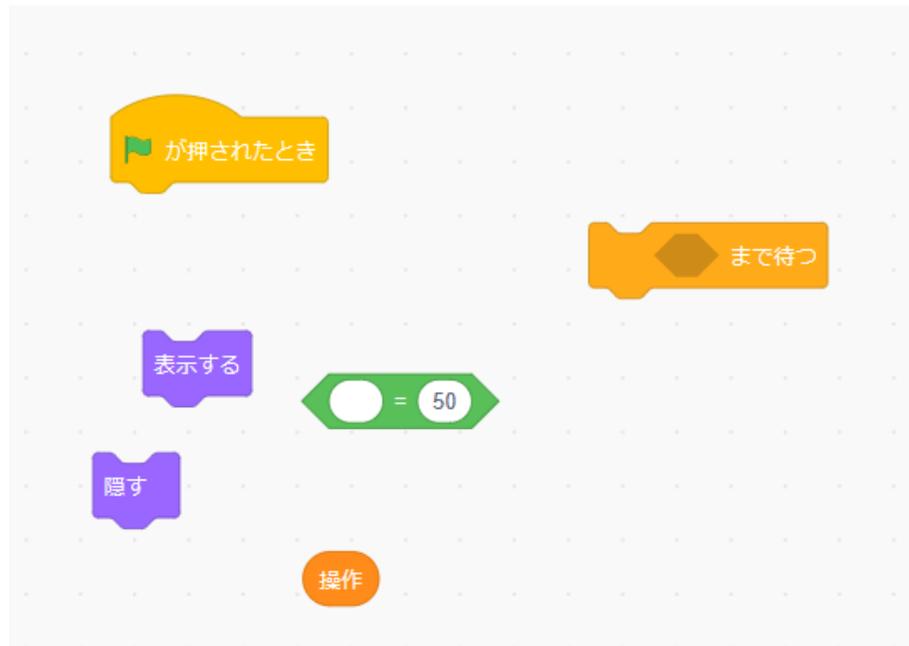
かくにんできたら「へんすう」の☑をおしてへんすうをひひょうじにしよう



# 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？

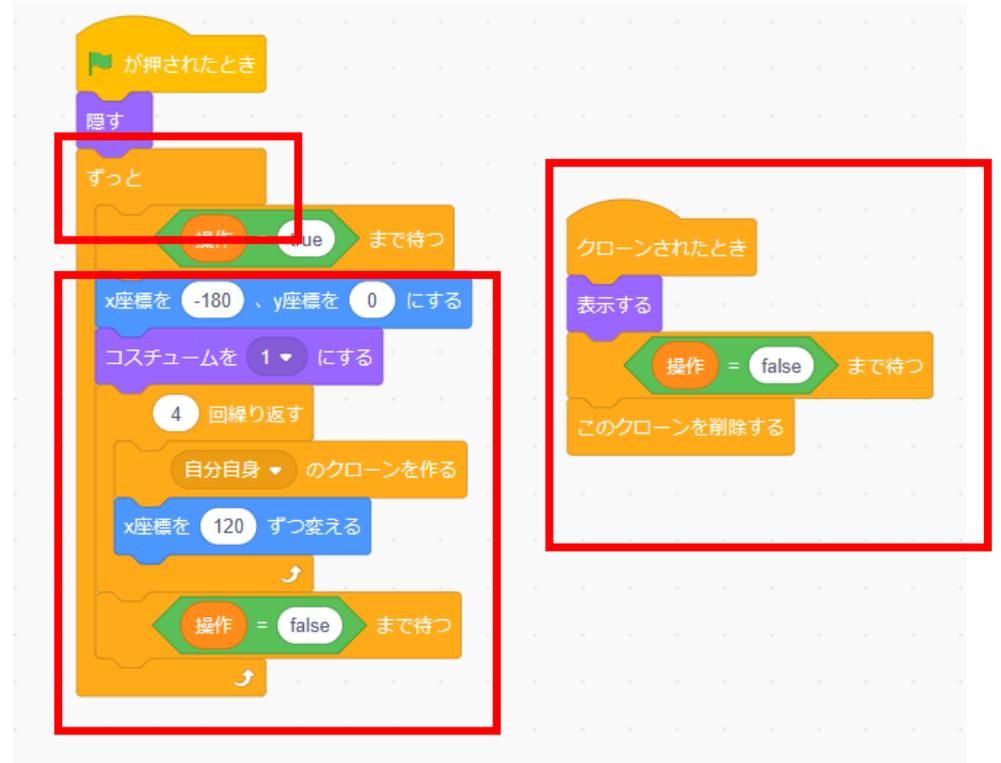
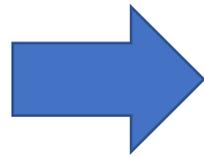
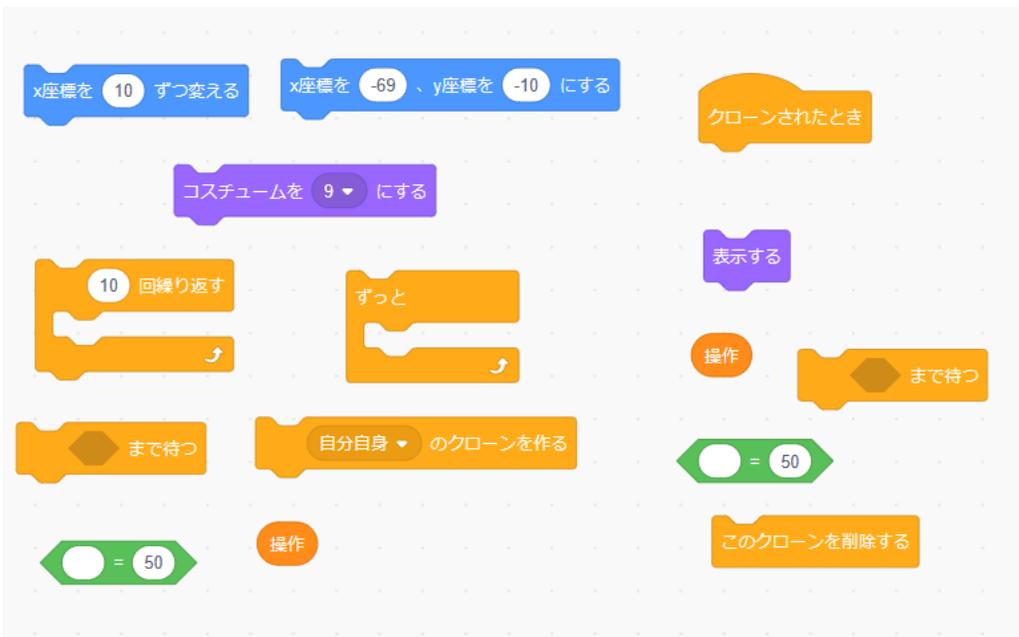
なんかいかはたをおしてあんごうがけえないときがあったらあんごうのコードに「〇びょうまつ」のコードをつけくわえよう



# ③あんごうをつくらう

1

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

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

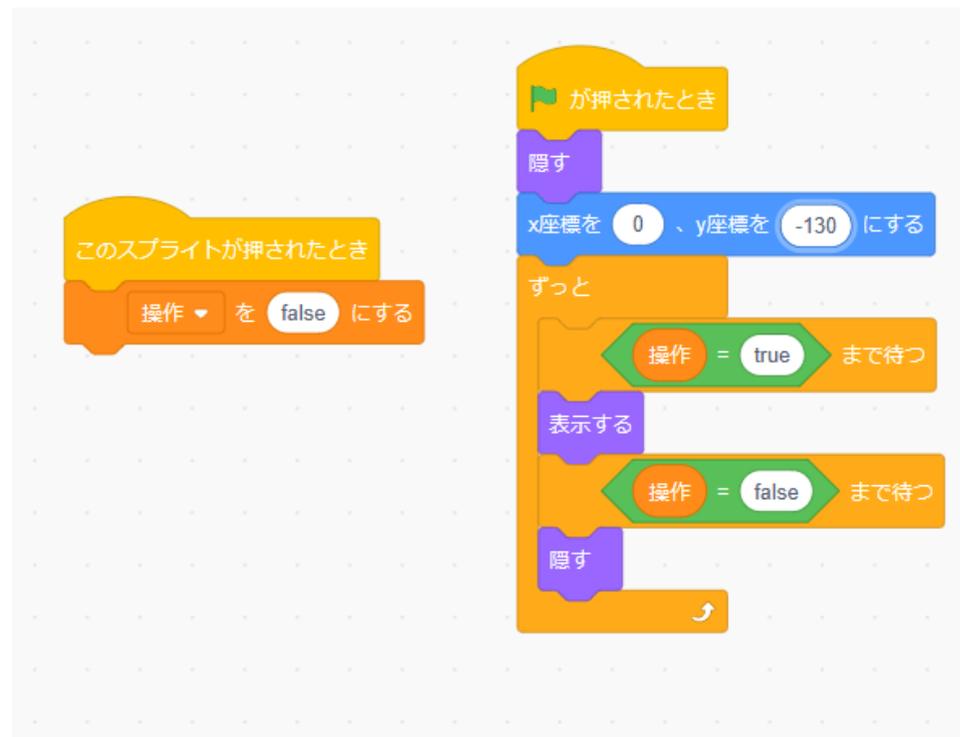
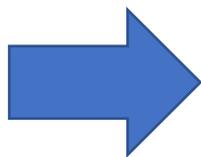
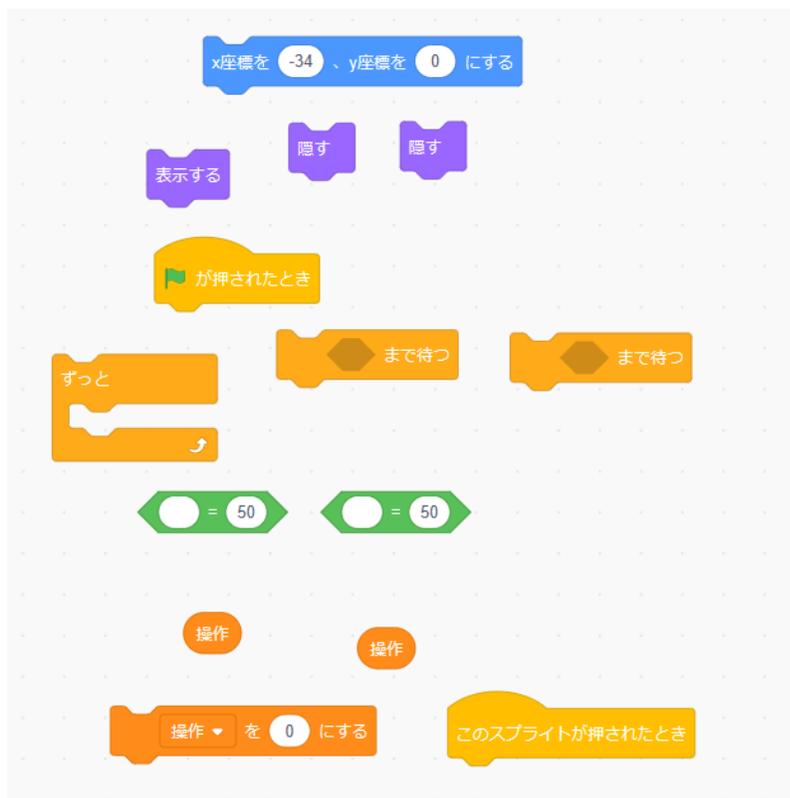
ボタンのスプライトをよういしよう(なまえもかえておこう)





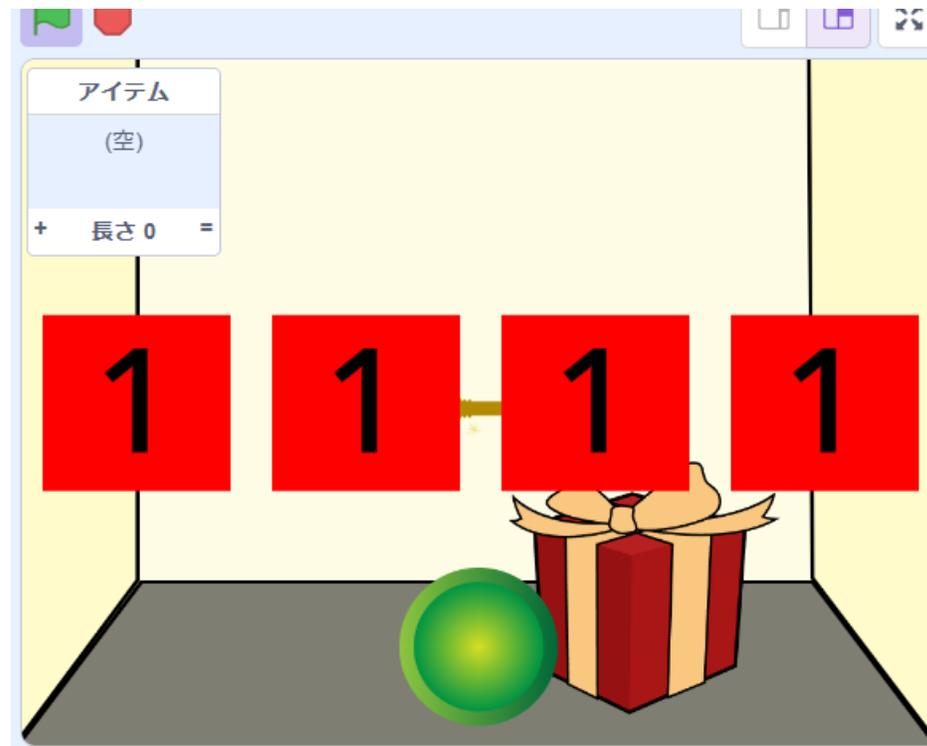
# ③ あんごうをつくろう

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

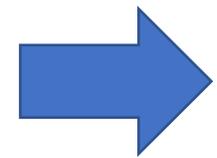
1

# 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:

- Costume number dropdown menu
- Number 1 to 1
- Number 1 to 1
- Remove all sounds
- Add sound to sound list
- When this sprite is clicked
- Next costume
- Replace sound list item with sound



Scratch code blocks for a click event with a loop:

- When green flag is clicked
- Hide
- Forever loop:
  - Wait for operation = true
  - Number 1 to 1
  - Remove all sounds
  - Set x coordinate to -180, y coordinate to 0
  - Costume to 1
  - Repeat 4 times:
    - Create clone of self
    - Move x coordinate by 120
    - Number 1 to 1
    - Add costume number to sound list
  - Wait for operation = false

Red-bordered code block for costume change:

- When this sprite is clicked
- Next costume
- Replace sound list item with costume number

## 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:

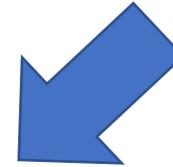
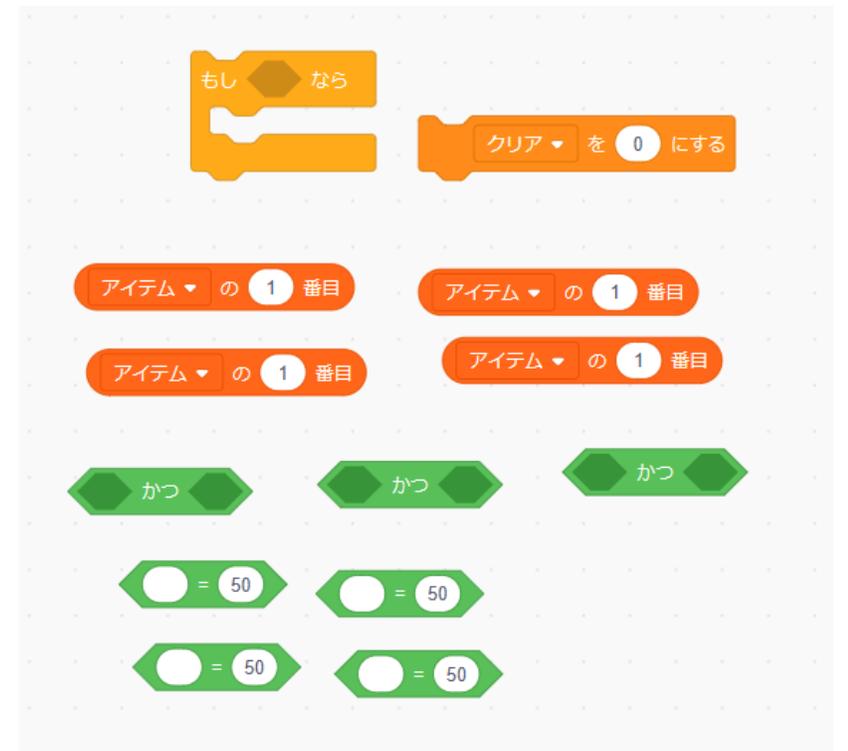
クリア

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

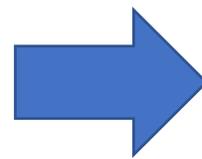
もどるボタンがおされたときにあんごうがとけたかどうかかくにんするコードをかこう！



# 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？

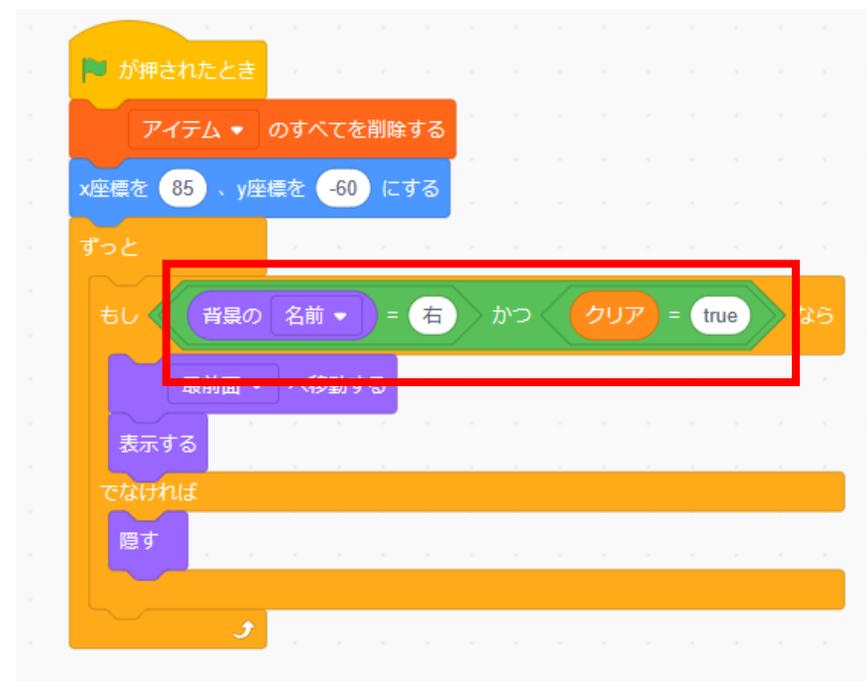
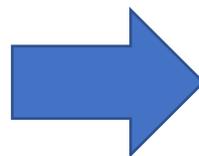
※かんがえてからつぎのスライドにすすんでみよう！

# 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！



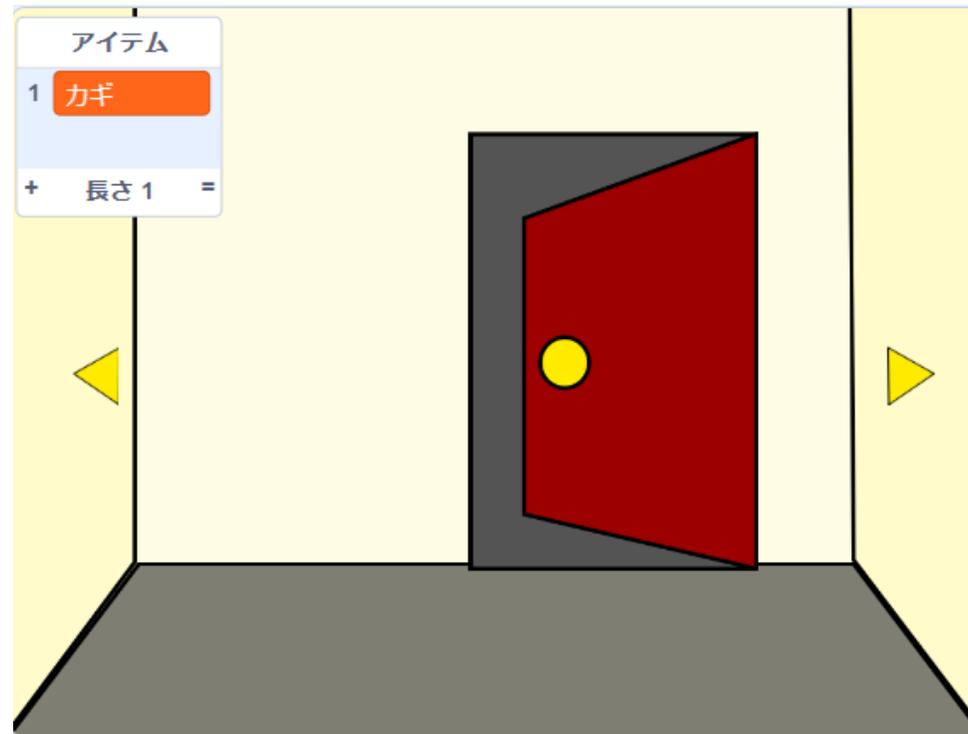
```
当が押されたとき
  アイテム のすべてを削除する
  x座標を 0、y座標を 0 にする
  ずっと
    もし 背景の 名前 = 右 なら
      表示する
    でなければ
      隠す
```



```
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

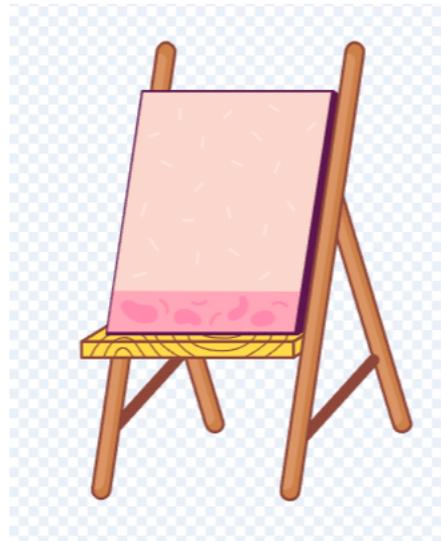
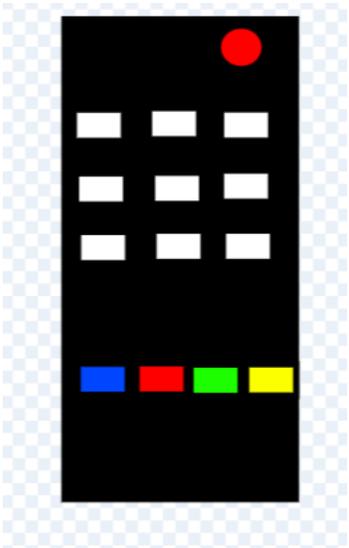


## ④ヒントをつくろう

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



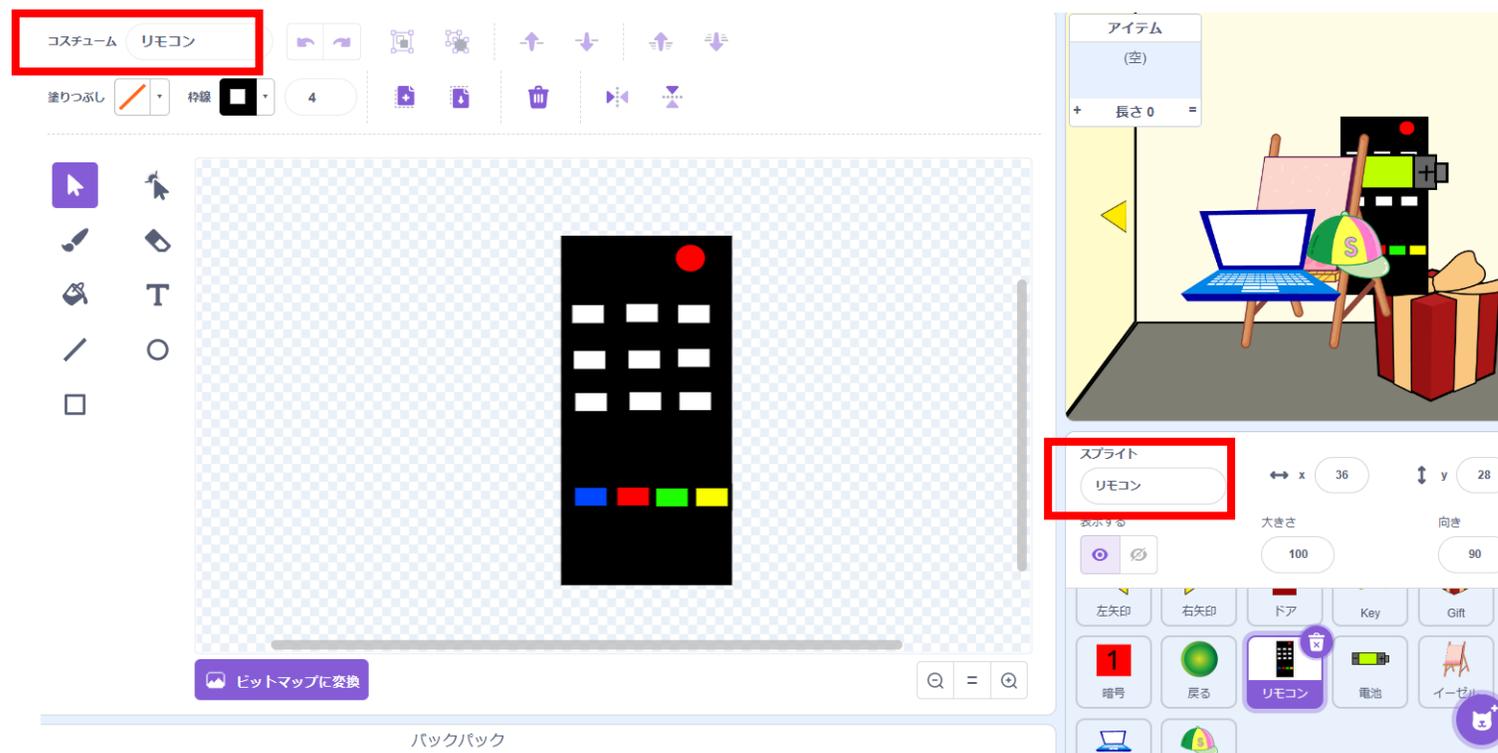
## ④ヒントをつくらう

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

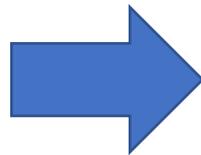
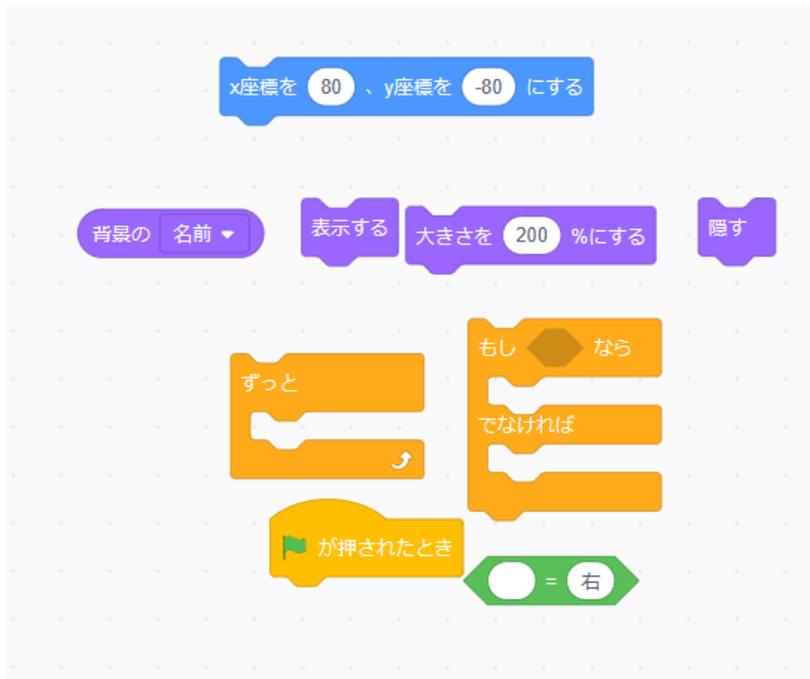
つかしたスプライトのなまえをへんこうしよう！



## 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ヒントをつくらう

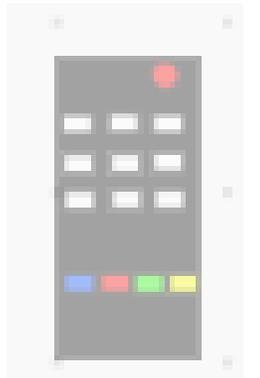
カギのSpriteからコードをコピーしてゲットしたらアイテムリストにはれるようにしよう



# 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



Scratch code for a chair icon:

- 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



Scratch code for a calculator icon:

- 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



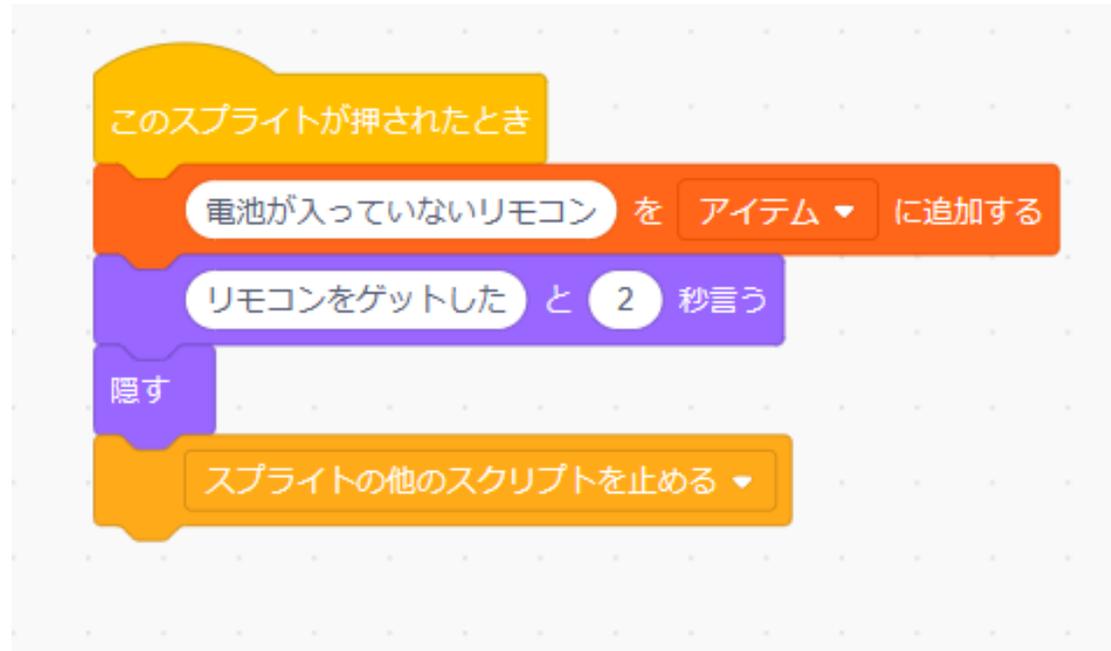
Scratch code for a laptop icon:

- 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

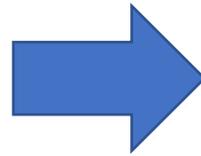


リモコンもカギのSpriteからコードをコピーしてゲットしたらアイテムリストにはれるようにしよう



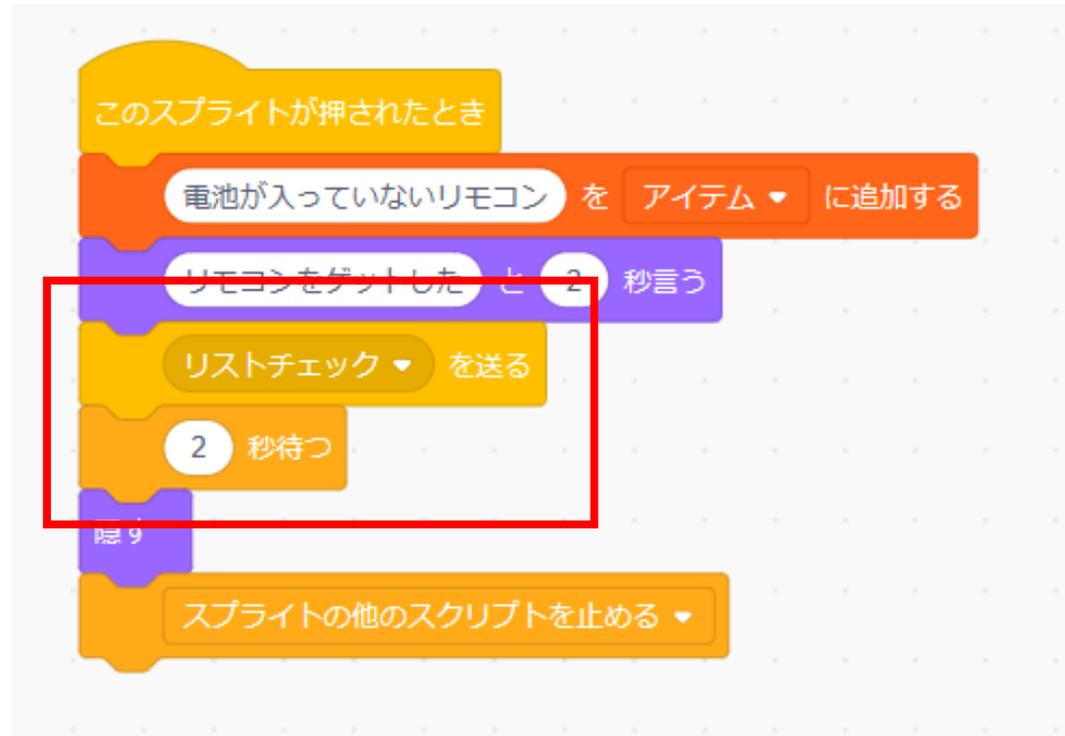
## ④ ヒントをつくろう

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



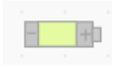
# もんだい

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

```
このスプライトが押されたとき
  電池 を アイテム に追加する
  電池をゲットした と 2 秒言う
  リストチェック を送る
  2 秒待つ
  隠す
  スプライトの他のスクリプトを止める
```

## 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

新しい変数

新しい変数名:

パソコン操作

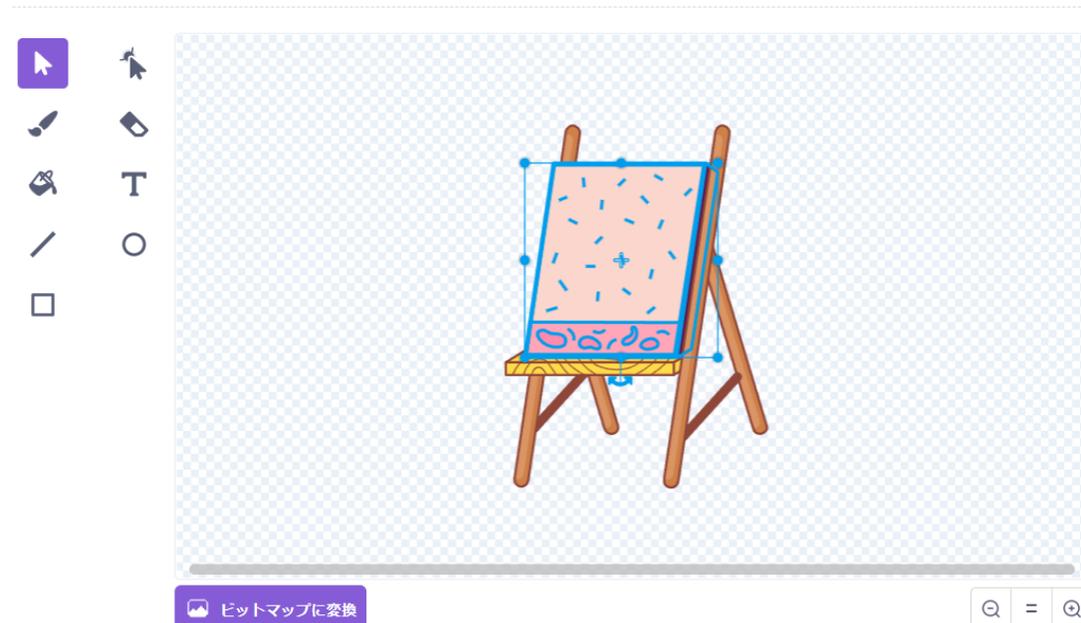
すべてのスプライト用  このスプライトのみ

キャンセル OK

```
が押されたとき
パソコン操作 を false にする
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
```

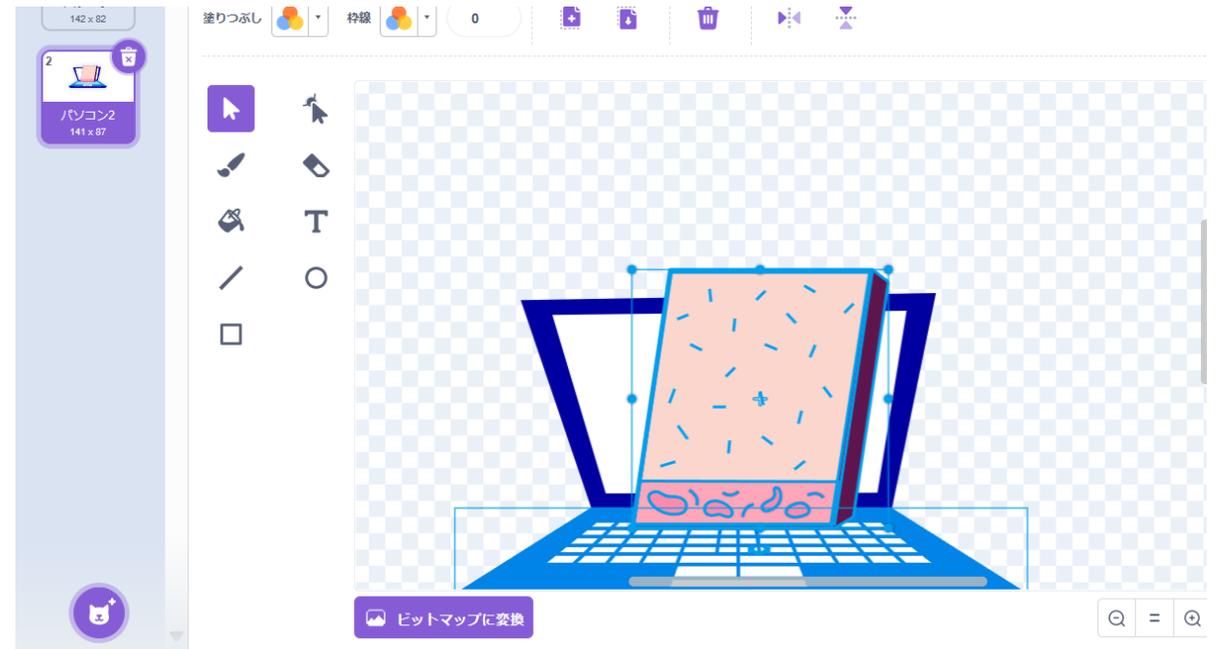
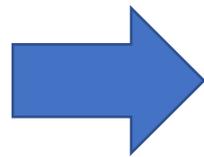
## ④ヒントをつくろう

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



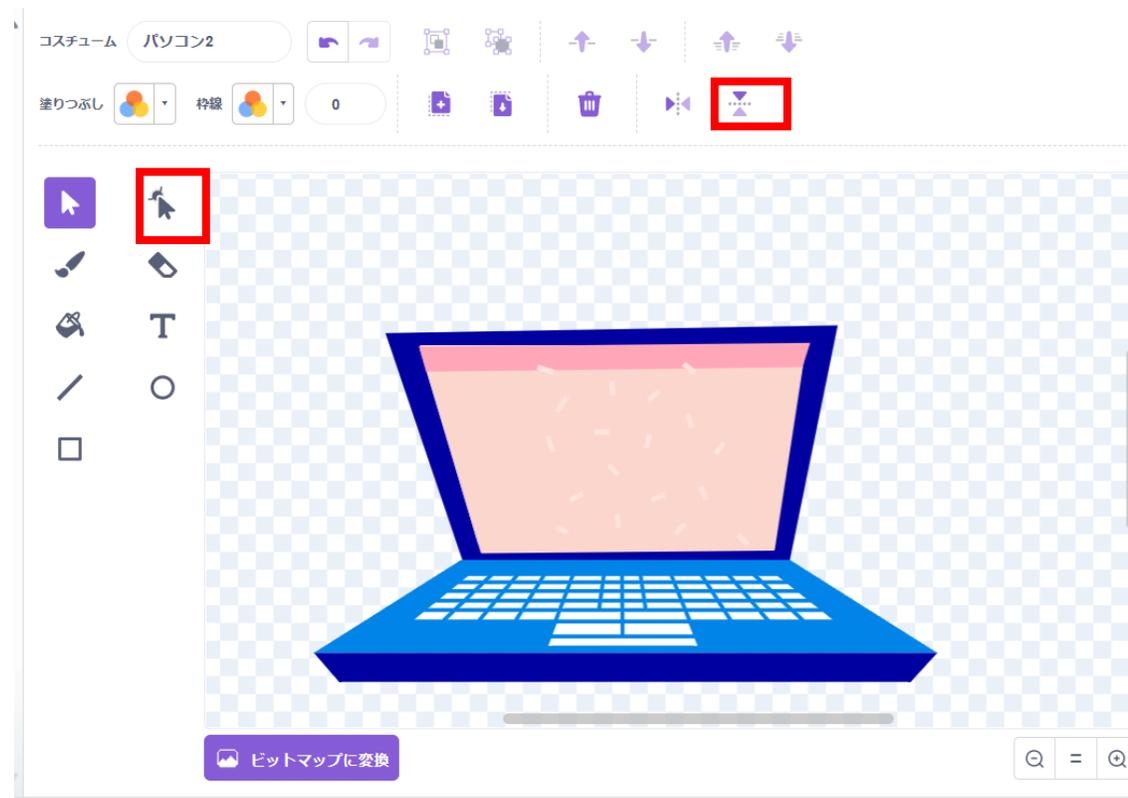
## ④ヒントをつくろう

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！



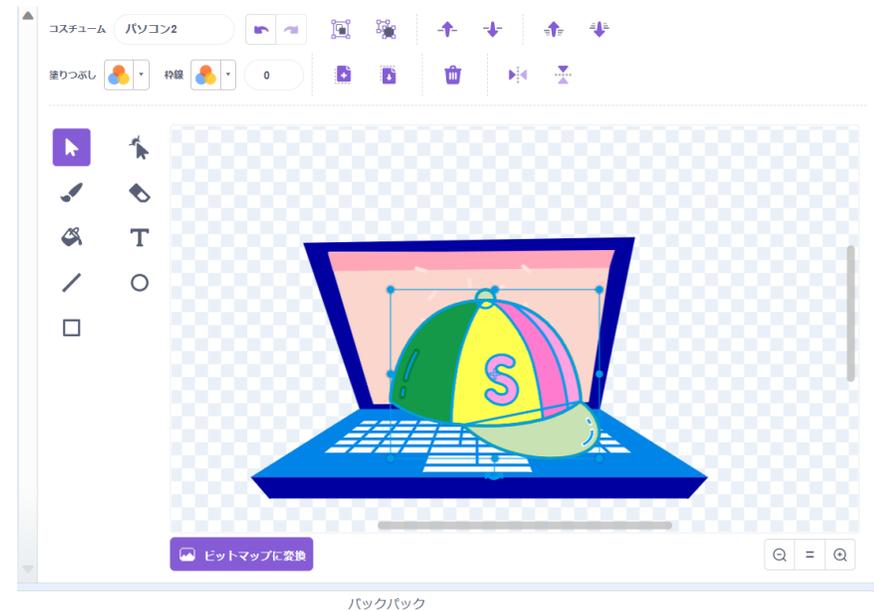
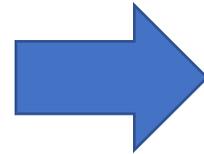
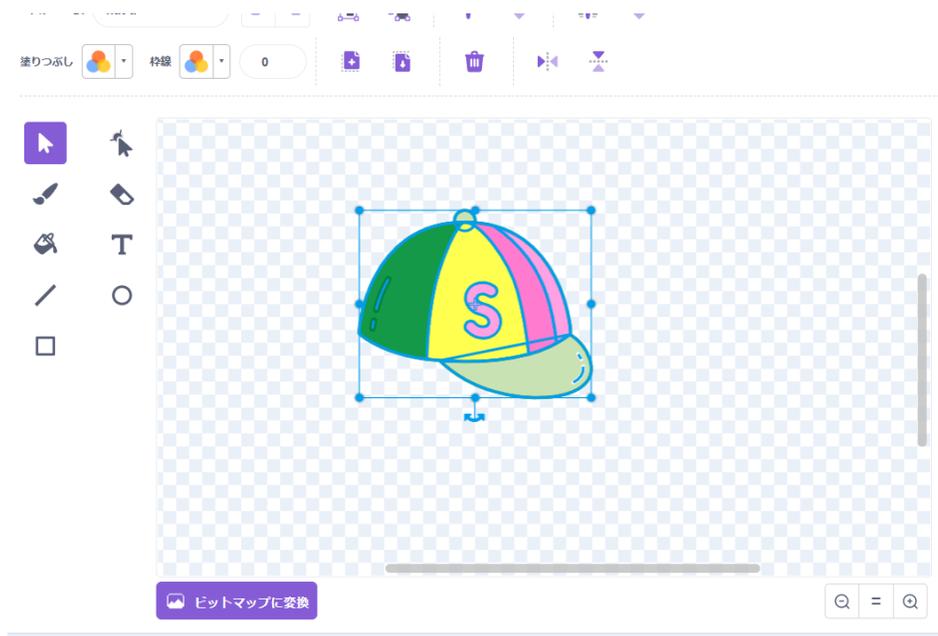
## ④ヒントをつくらう

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



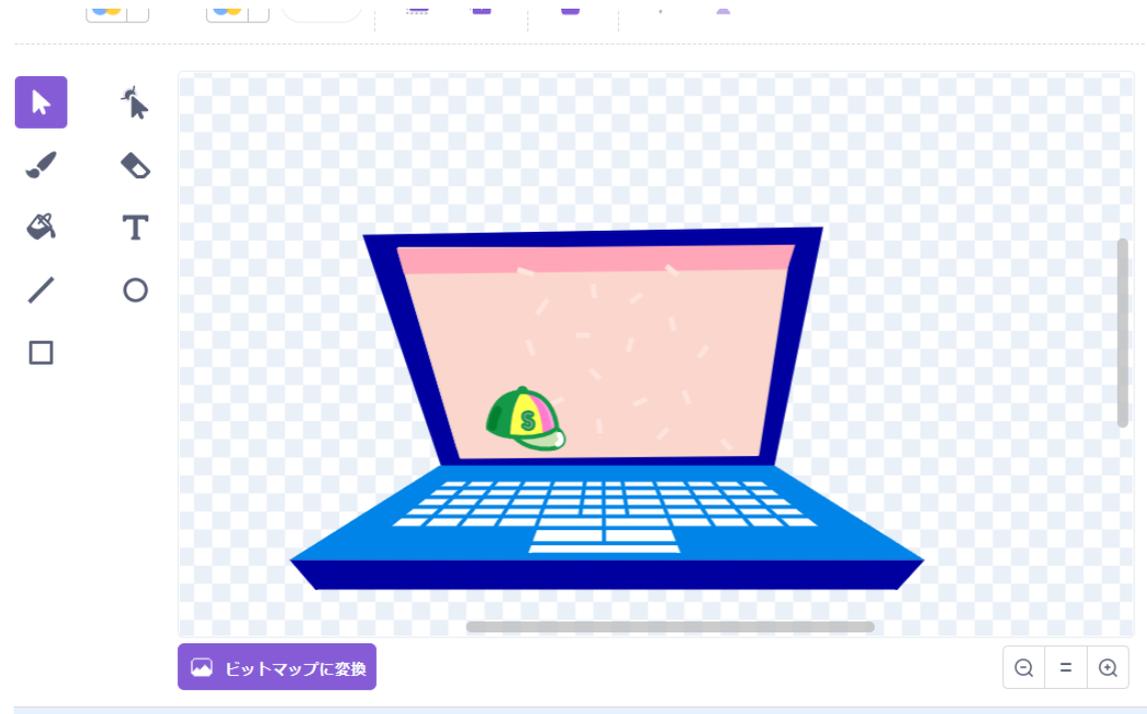
## ④ヒントをつくろう

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



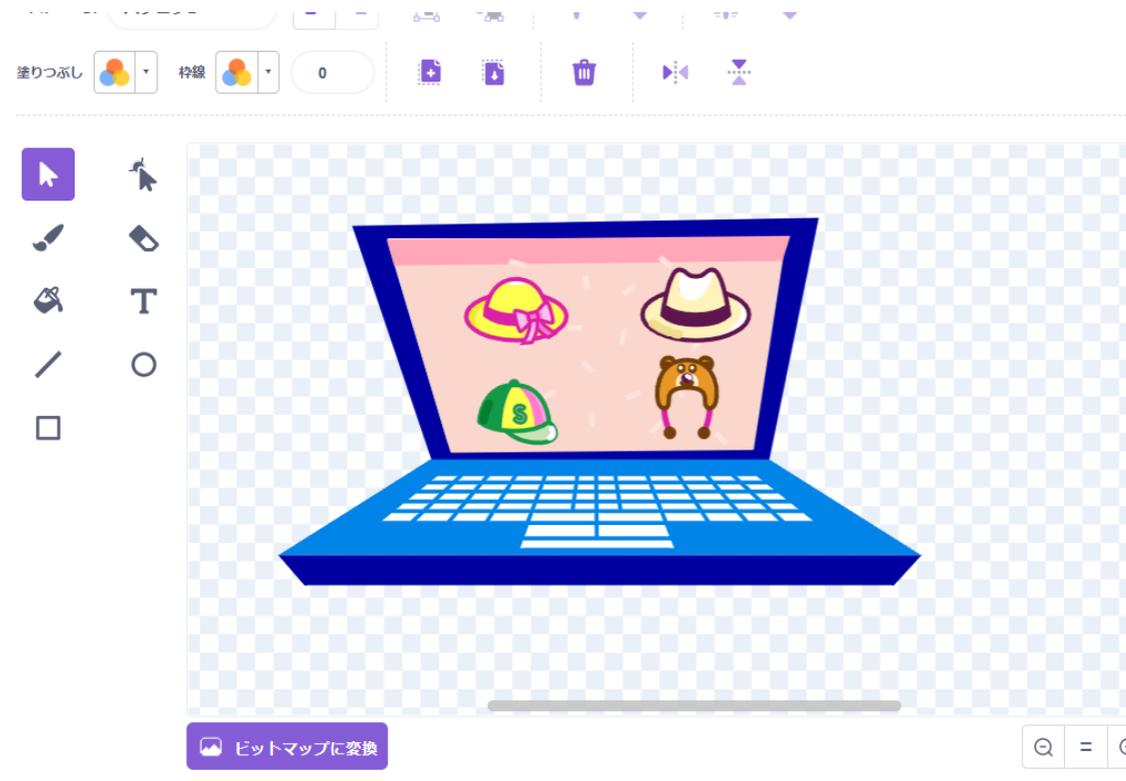
## ④ヒントをつくろう

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

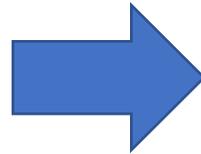
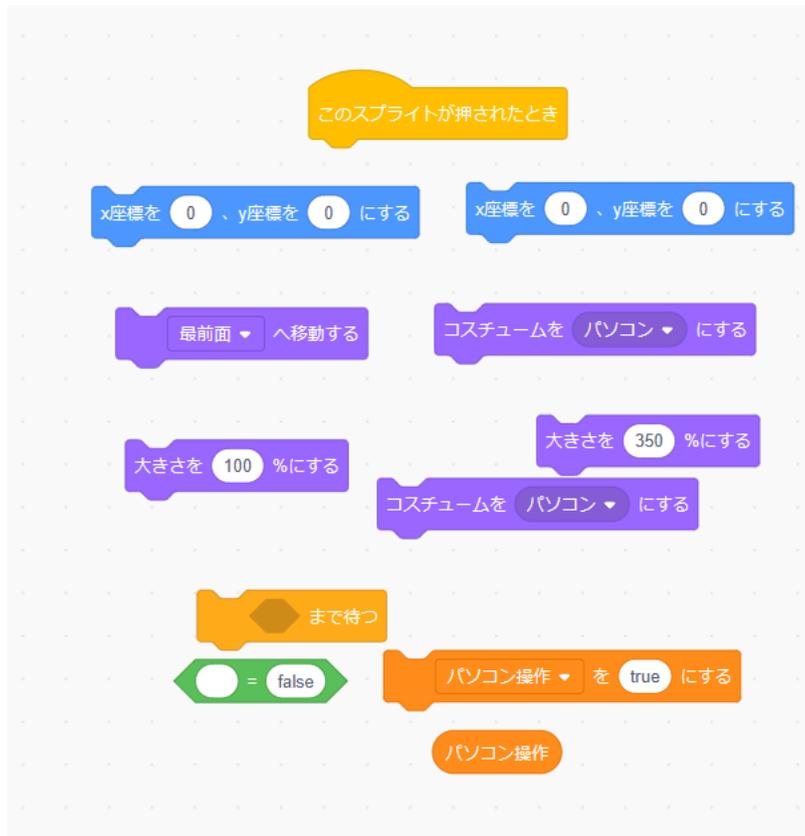


```
が押されたとき
  パソコン操作 を false にする
  コスチュームを パソコン にする
  x座標を 0 、y座標を -80 にする
  大きさを 100 %にする
  ずっと
    もし 背景の名前 = 左 なら
      表示する
    でなければ
      隠す
```

## ④ヒントをつくろう



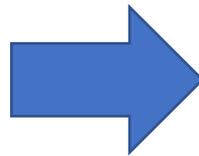
パソコンをおしたときにコスチュームをかえるようにしよう



## 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

```
が押されたとき
隠す
ずっと
  操作 = true まで待つ
表示する
  操作 = false まで待つ
隠す
```

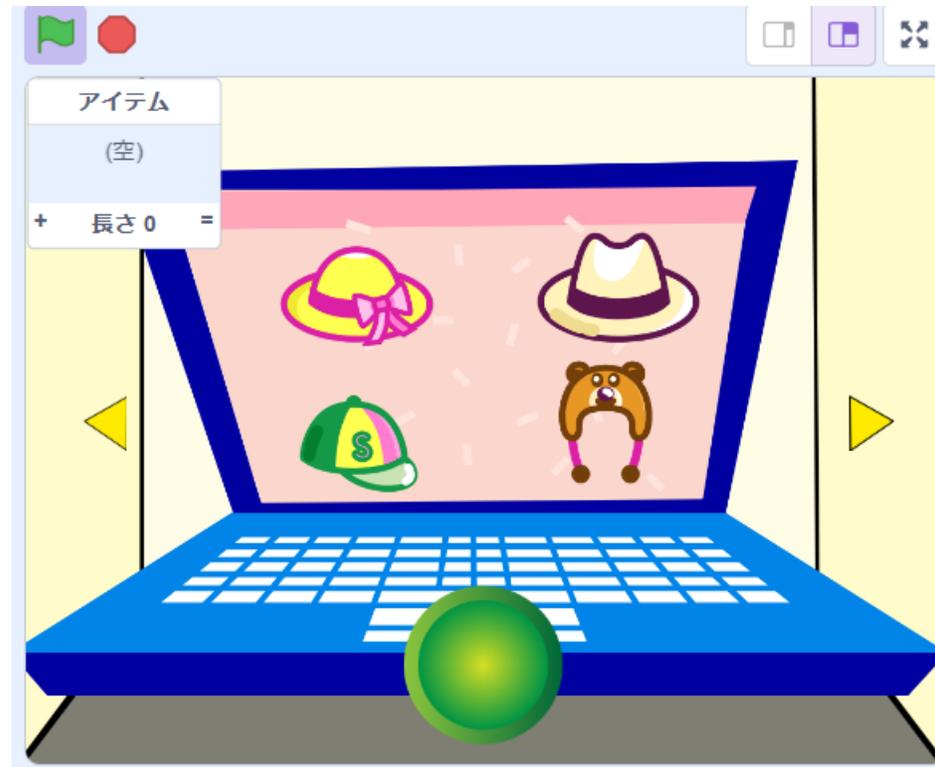


```
が押されたとき
隠す
x座標を 0 、 y座標を -130 にする
ずっと
  パソコン操作 = true まで待つ
表示する
  最前面 へ移動する
  パソコン操作 = false まで待つ
隠す
```

```
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
  操作 = true まで待つ
表示する
  操作 = false まで待つ
隠す
```

## ④ヒントをつくらう

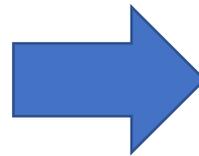
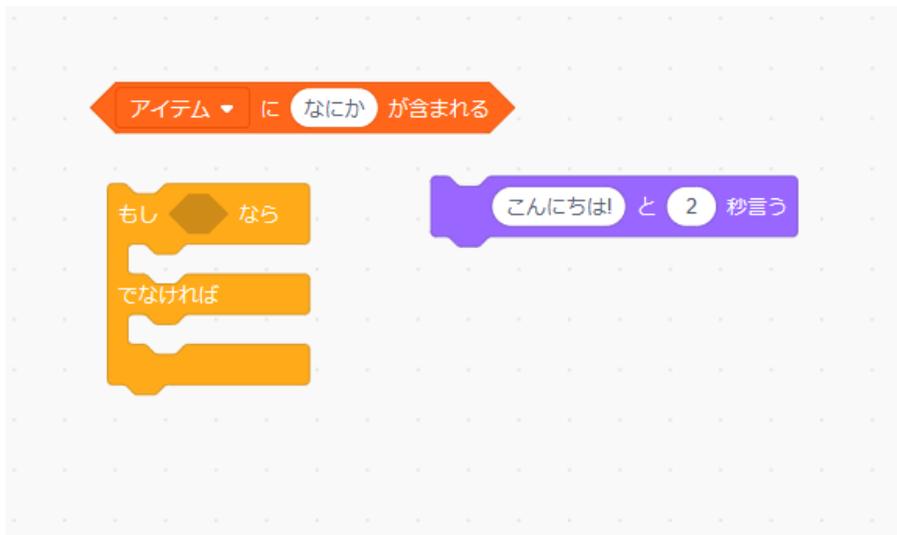
パソコンをクリックしたら大きくなって、もとにもどすことができるかな？



## ④ヒントをつくろう

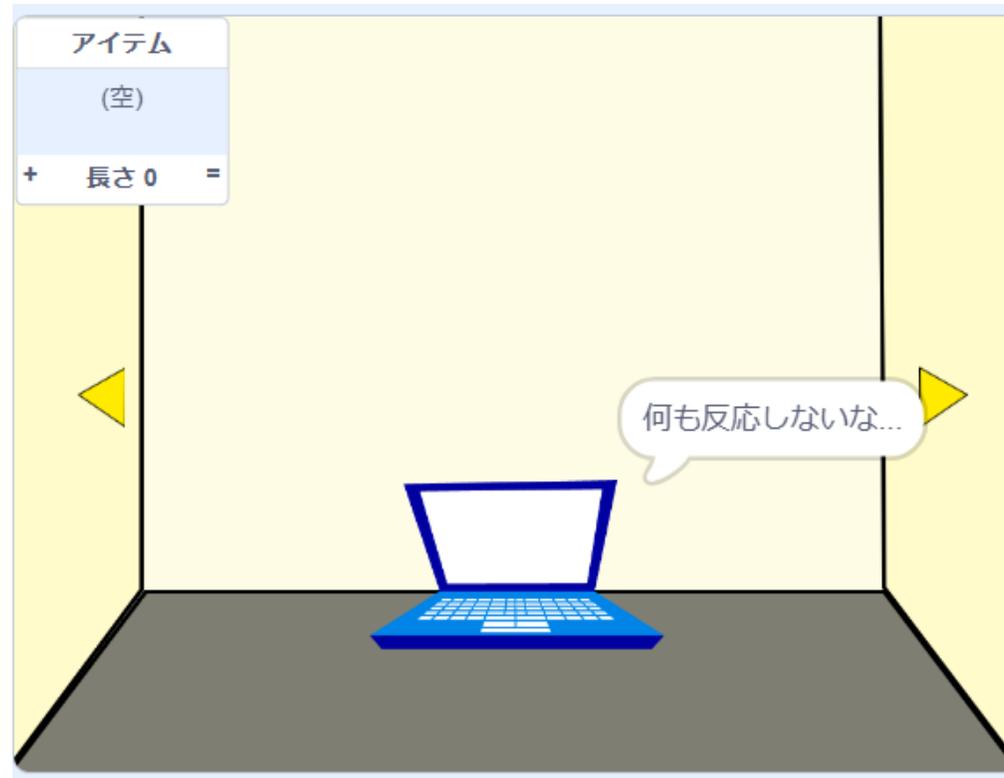


リモコンを持っているときにパソコンのがめんをみれるようにしよう



## 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！

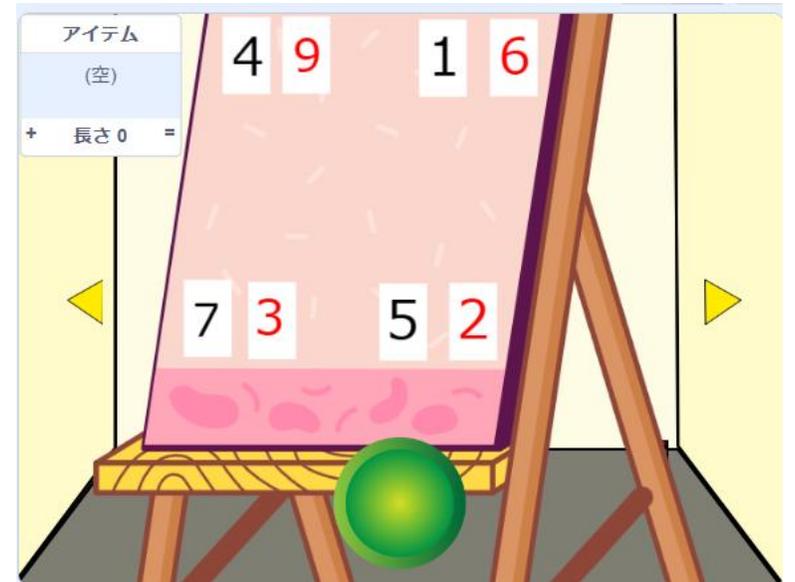


# もんだい

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！

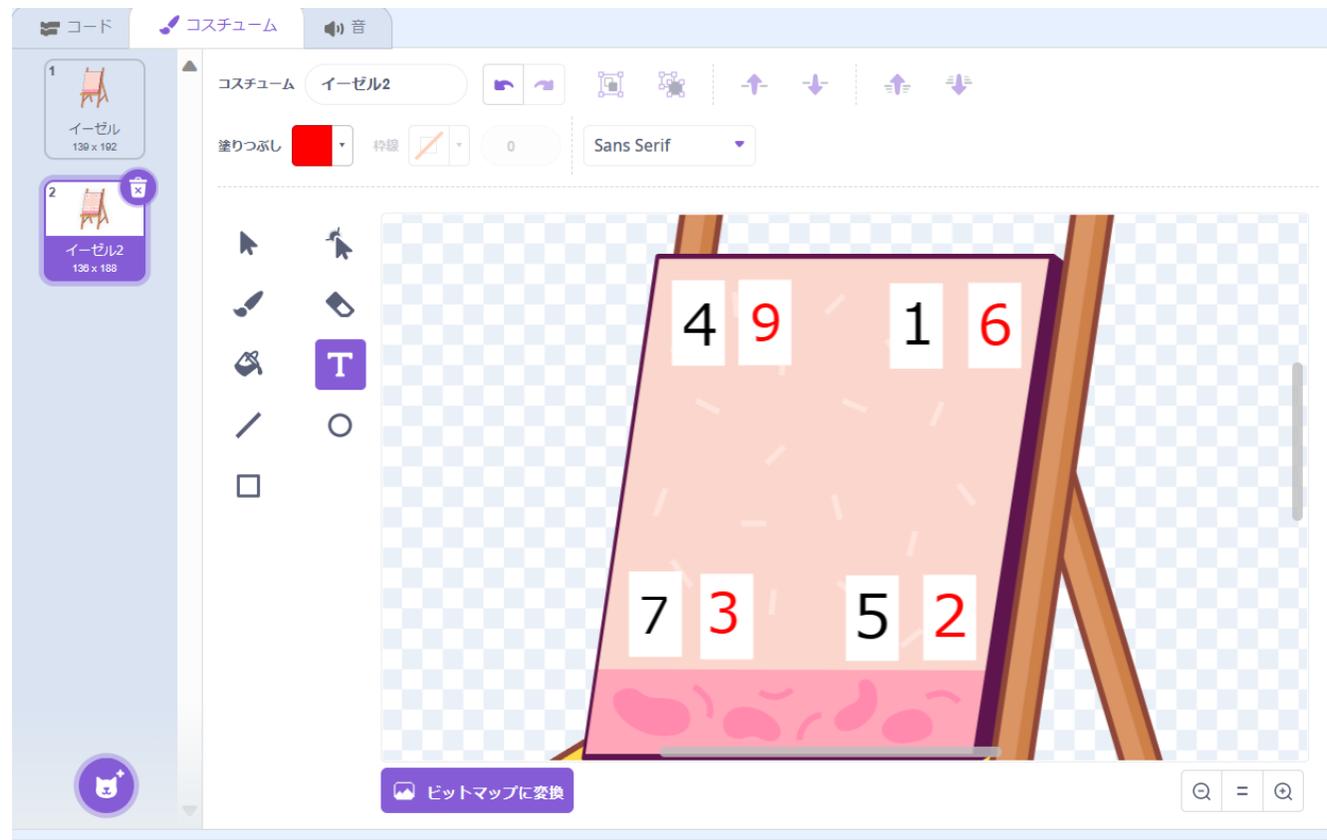
ヒント:86~97ページのひつようとおもうかしよをつかってやってみよう

※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

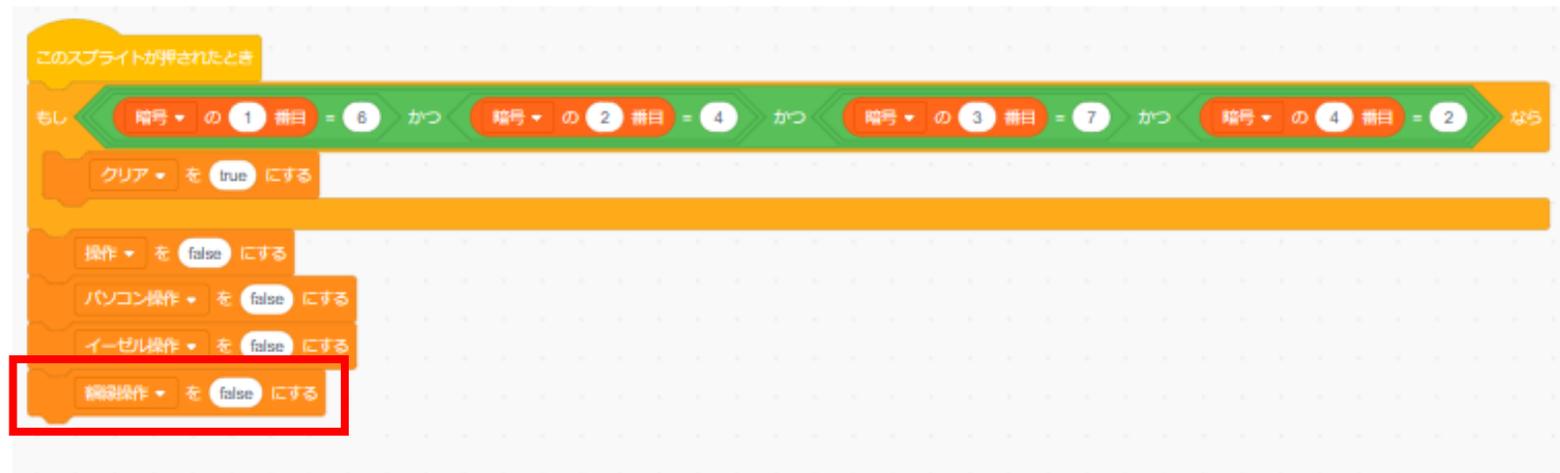
このスプライトが押されたとき
  顔線操作 を true にする
  x座標を 0 、y座標を 0 にする
  最前面 へ移動する
  大きさを 100 %にする
  顔線操作 = false まで待つ
  大きさを 40 %にする
  x座標を -80 、y座標を 80 にする
```

## 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！



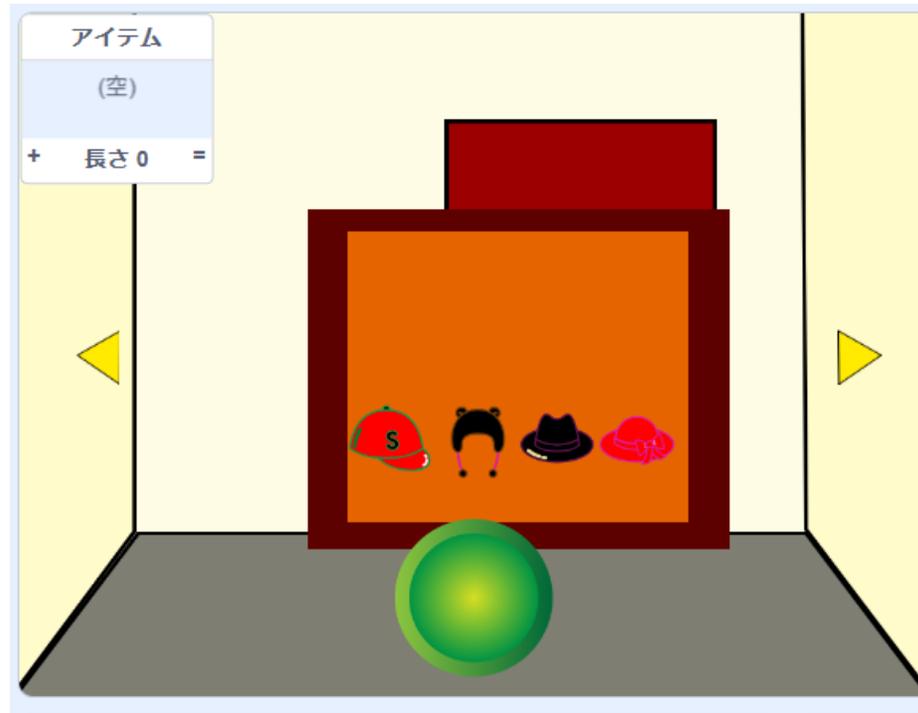
```
が押されたとき
隠す
x座標を 0、y座標を -130 にする
ずっと
  額縁操作 = true まで待つ
  表示する
  最前面へ移動する
  額縁操作 = false まで待つ
  隠す
```



```
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

テキストはしゅうりょうです。

あとはじぶん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**