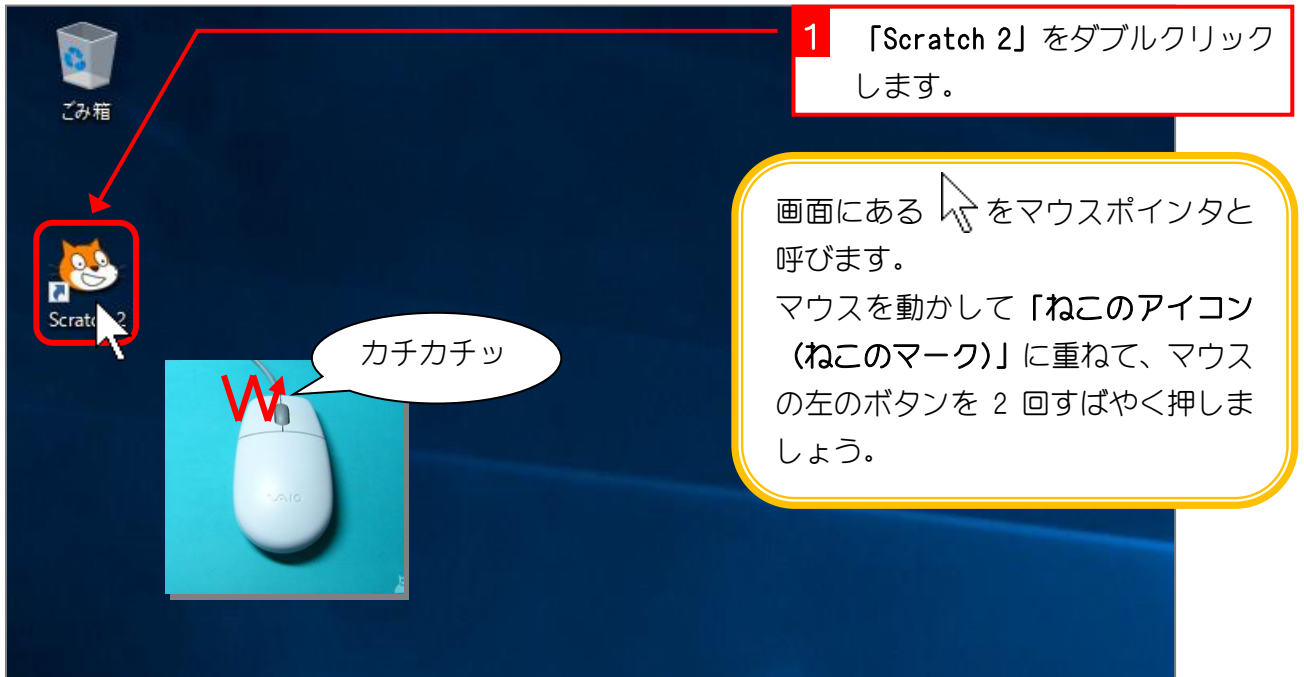



■第1章■ ねこを動かしましょう

STEP 1. Scratch (スクラッチ) を起動する

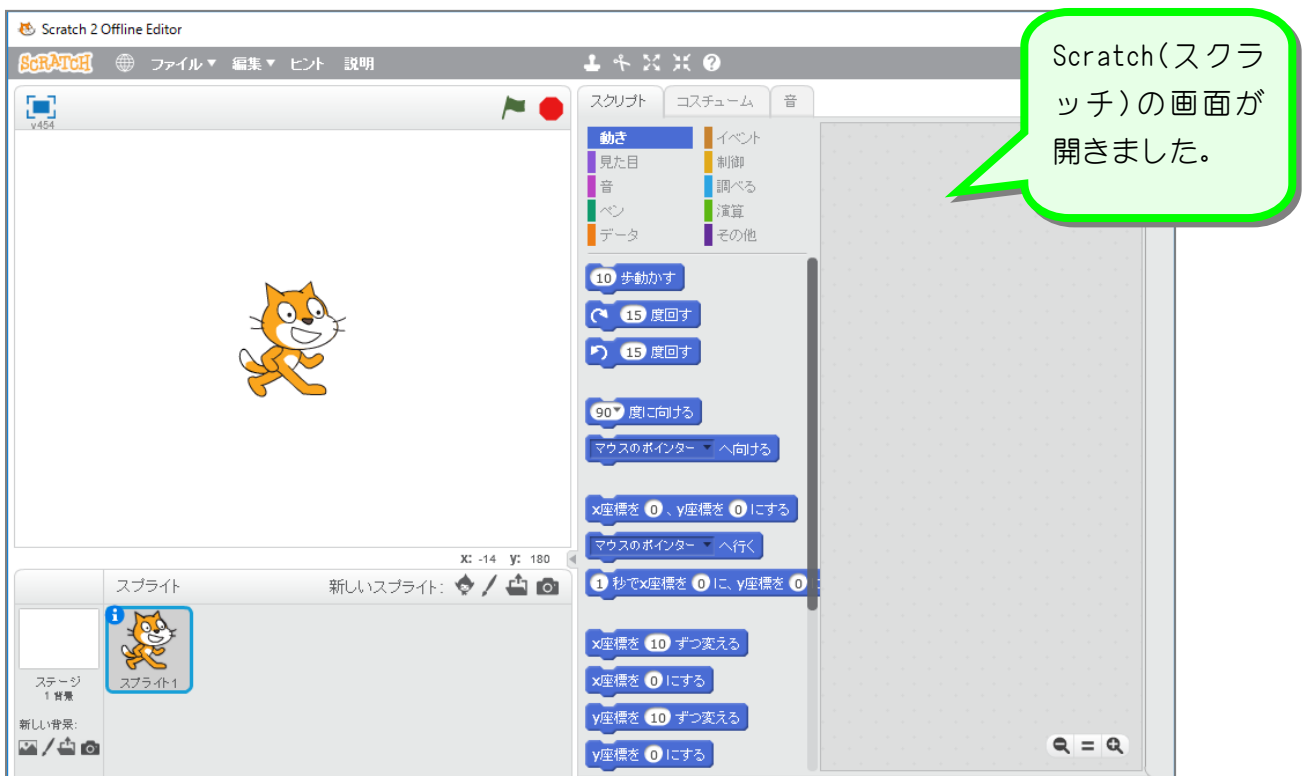
1. Scratch 2 を開きましょう



1 「Scratch 2」をダブルクリックします。

画面にある  をマウスポインタと呼びます。マウスを動かして「ねこのアイコン (ねこのマーク)」に重ねて、マウスの左のボタンを 2 回すばやく押しましょう。

カチカチッ



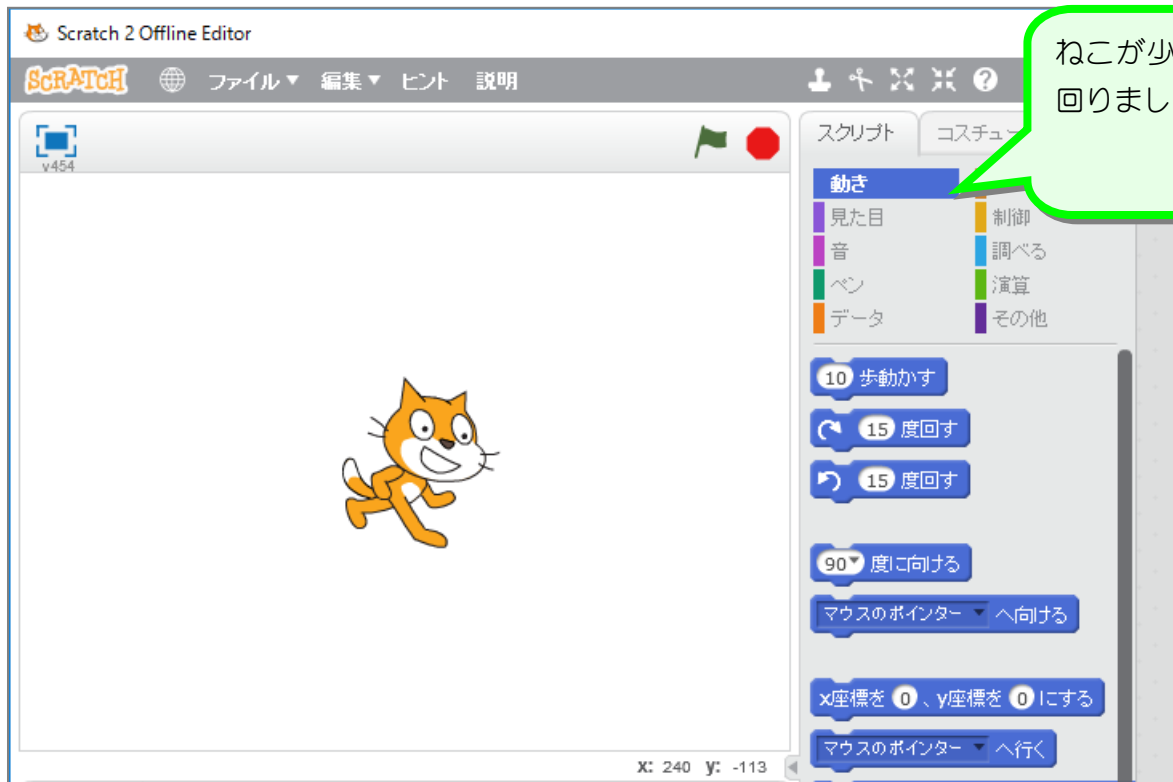
Scratch(スクラッチ)の画面が開きました。

STEP 2. ねこを動かしてみよう

1. ねこを10歩動かしましょう




2. ねこを右に回しましょう



3. 動きを組み合わせて動かしてみよう

右のエリア（スクリプトエリアといいます）にブロックを持っていくと、ブロックを組み合わせて実行することができます。



1 「10 歩動かす」ブロックをスクリプトエリアまでドラッグします。

マウスの左ボタンを押しながら、マウスを動かす操作を「ドラッグ」といいます。

カチッ

パッ

グ~~

The image shows the Scratch interface. On the left, the '動き' (Motion) category is selected, and the '10 歩動かす' (Move 10 steps) block is highlighted with a red box. An arrow points from this block to the script area on the right, where it is being dragged. A yellow callout box explains that this action is called 'ドラッグ' (drag). To the right, an illustration of a mouse shows the left button being pressed (カチッ) and moved (パッ), with a sound effect (グ~~) indicating the dragging motion.

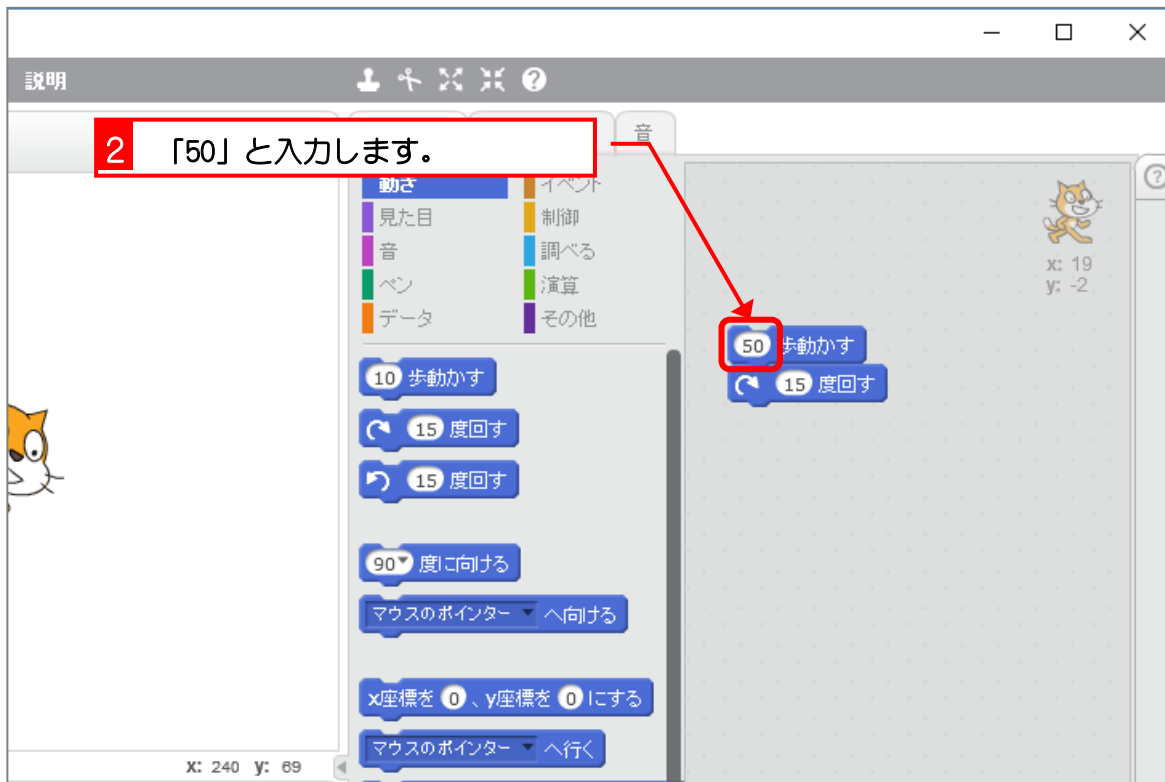
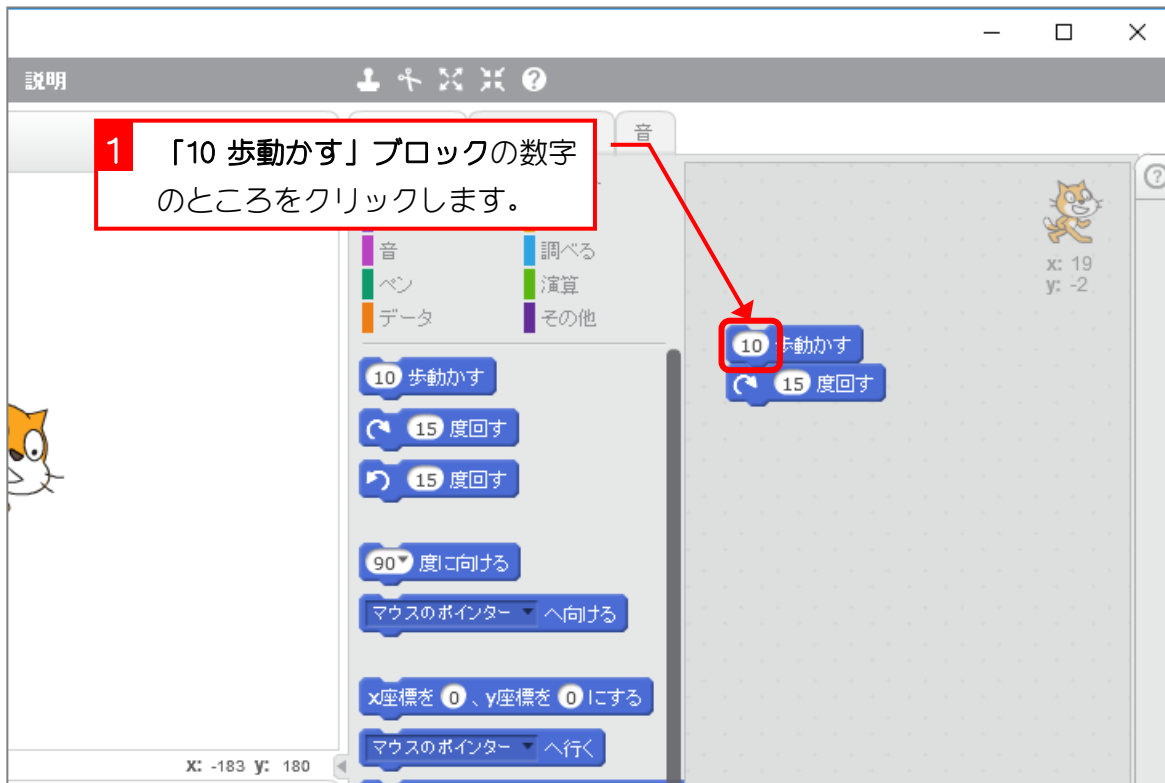


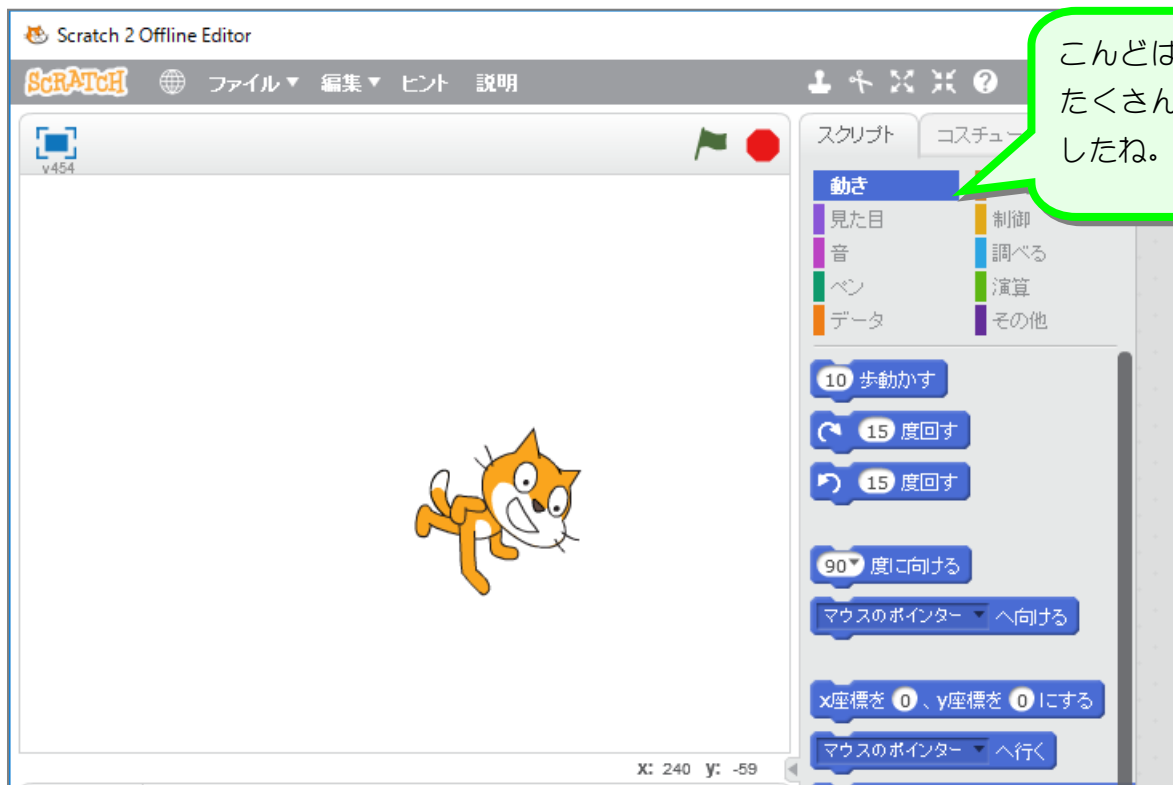
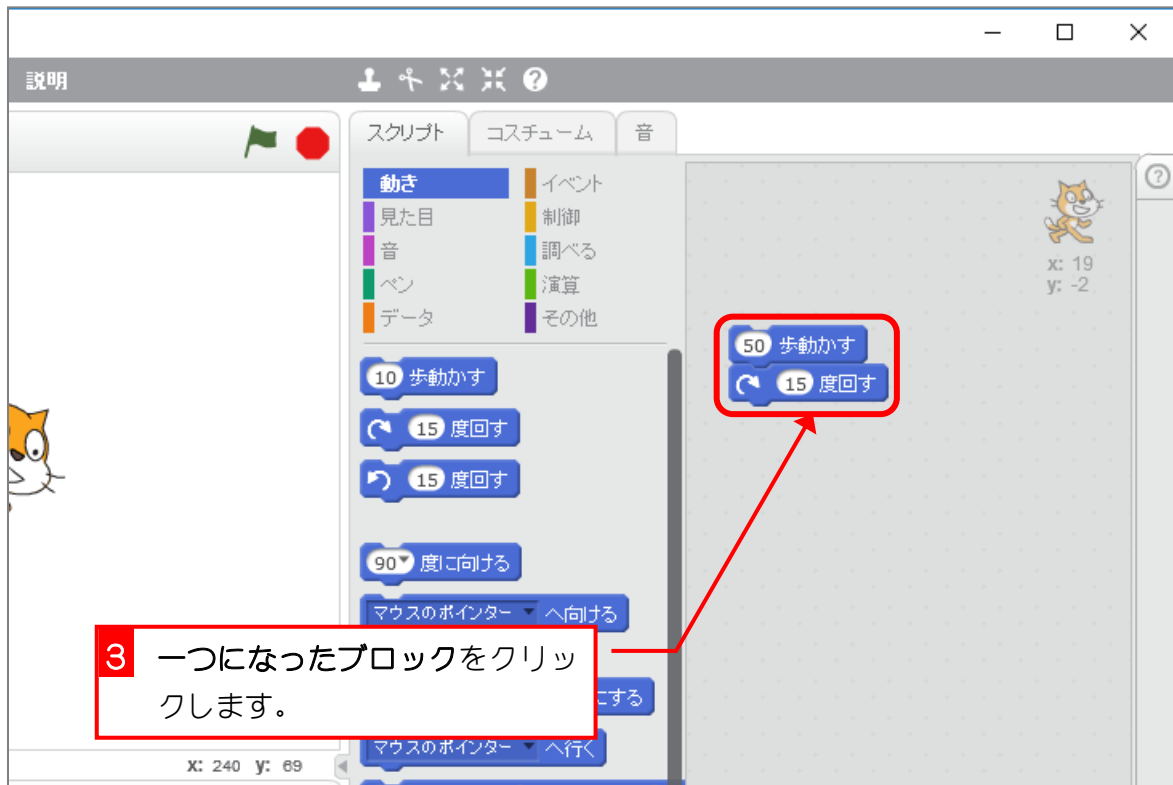
2 「15 度回す」ブロックをスクリプトエリアの「10 歩動かす」ブロックの下までドラッグします。

The image shows the Scratch interface. The '10 歩動かす' block is already in the script area. The '15 度回す' (Turn 15 degrees) block is highlighted with a red box in the '動き' category. An arrow points from this block to the script area, where it is being dragged under the '10 歩動かす' block.



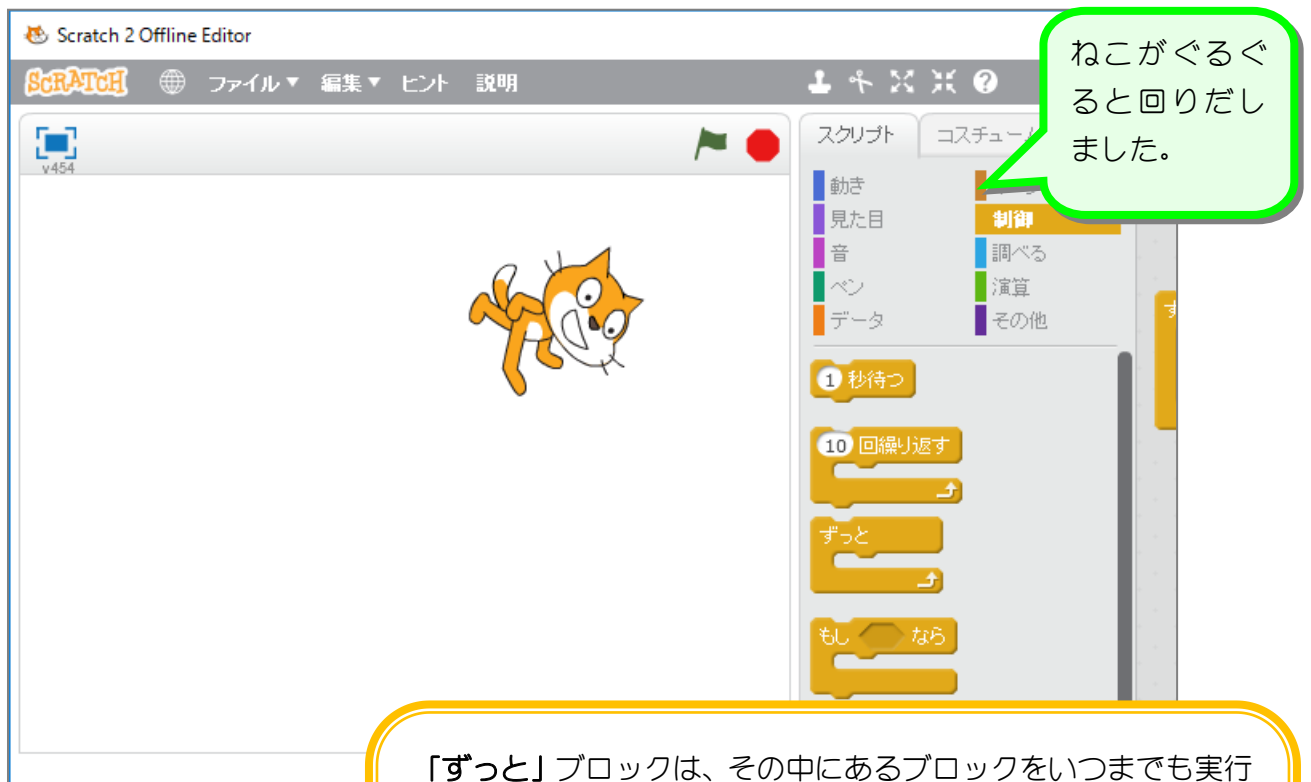
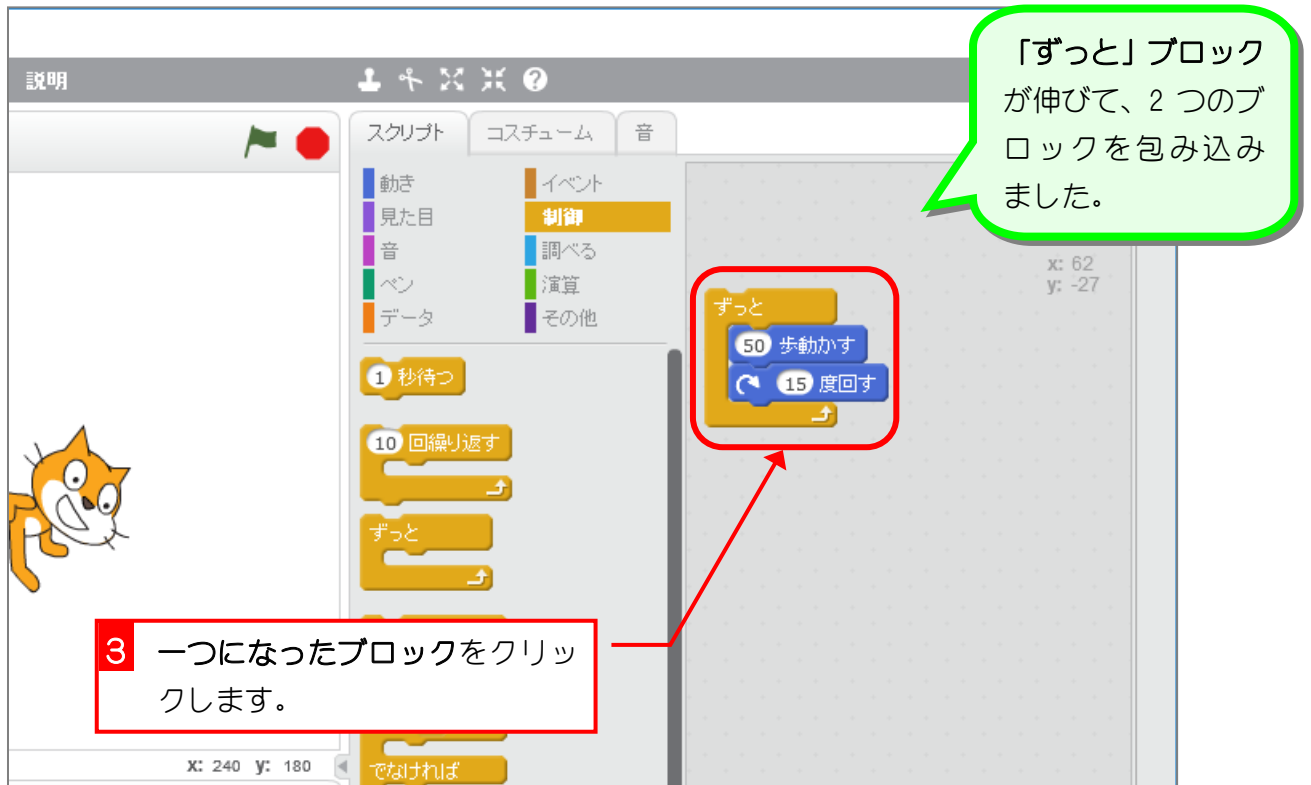
4. 歩く歩数を変えてみましょう





5. ねこをずっと動かし続けましょう





「ずっと」ブロックは、その中にあるブロックをいつまでも実行し続けます。



この場合は、「50 歩動いて 15 度回る」をずっと続けるんだね。

6. ねこを止めましょう

