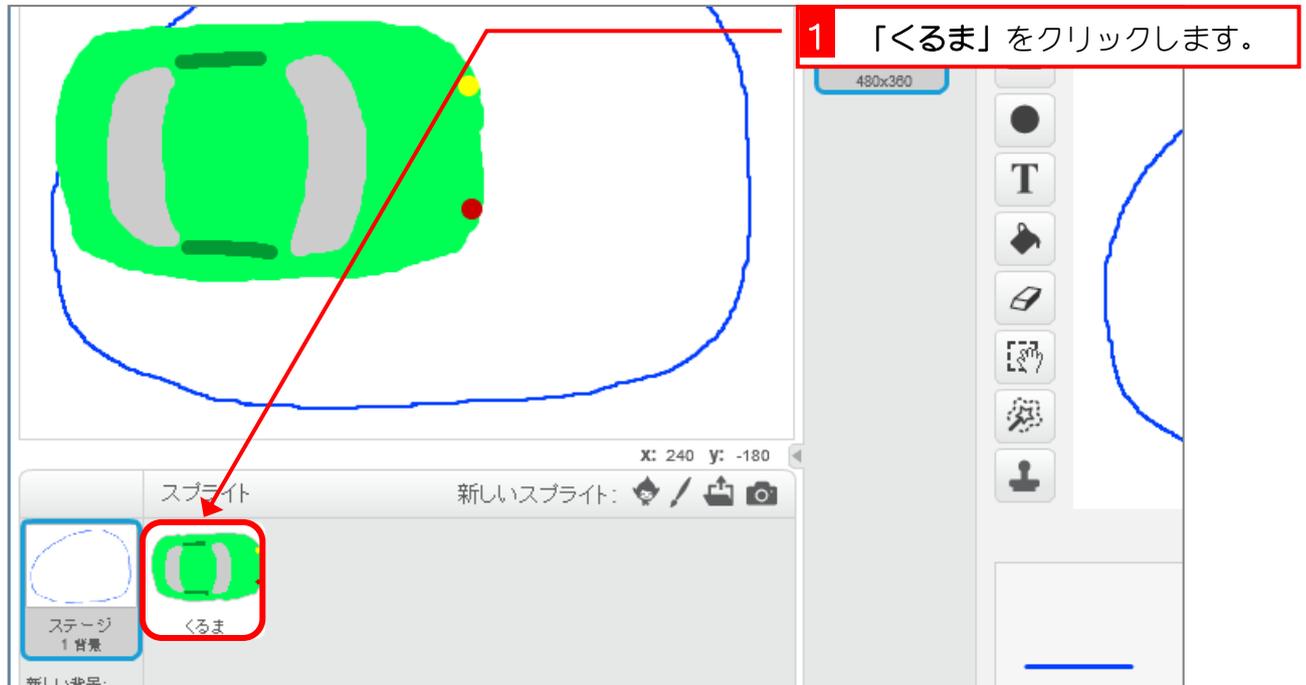


STEP 3. コースに沿って動くスクリプトを作ろう

1. 旗をクリックすると「くるま」が1歩ずつ動き続けるスクリプトを作りましょう



2. 「くるま」の黄色いところがコースに触れたら、左に5度回すスクリプトを作りましょう

The screenshot shows the Scratch script editor. On the left, the 'Scripts' palette is open, and the 'Control' block is highlighted. A red box around the 'Control' block is connected by a red arrow to a text box. The main workspace shows a script starting with a 'When clicked' block, followed by a 'Forever' loop containing a 'Step 1: Move' block. A 'When clicked' block is also visible in the workspace. A white arrow points from the 'Control' block in the palette to the 'When clicked' block in the workspace.

1 「制御」をクリックします。

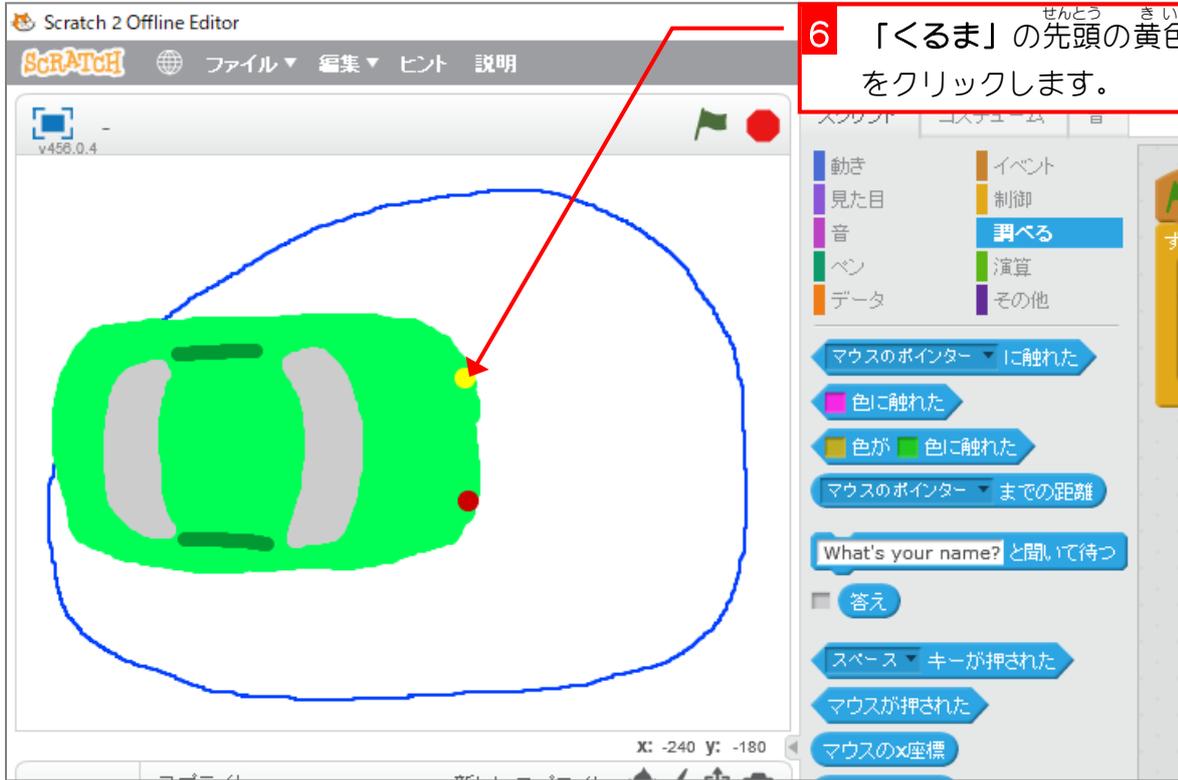
2 「もし なら」ブロックをドラッグしてつなぎます。

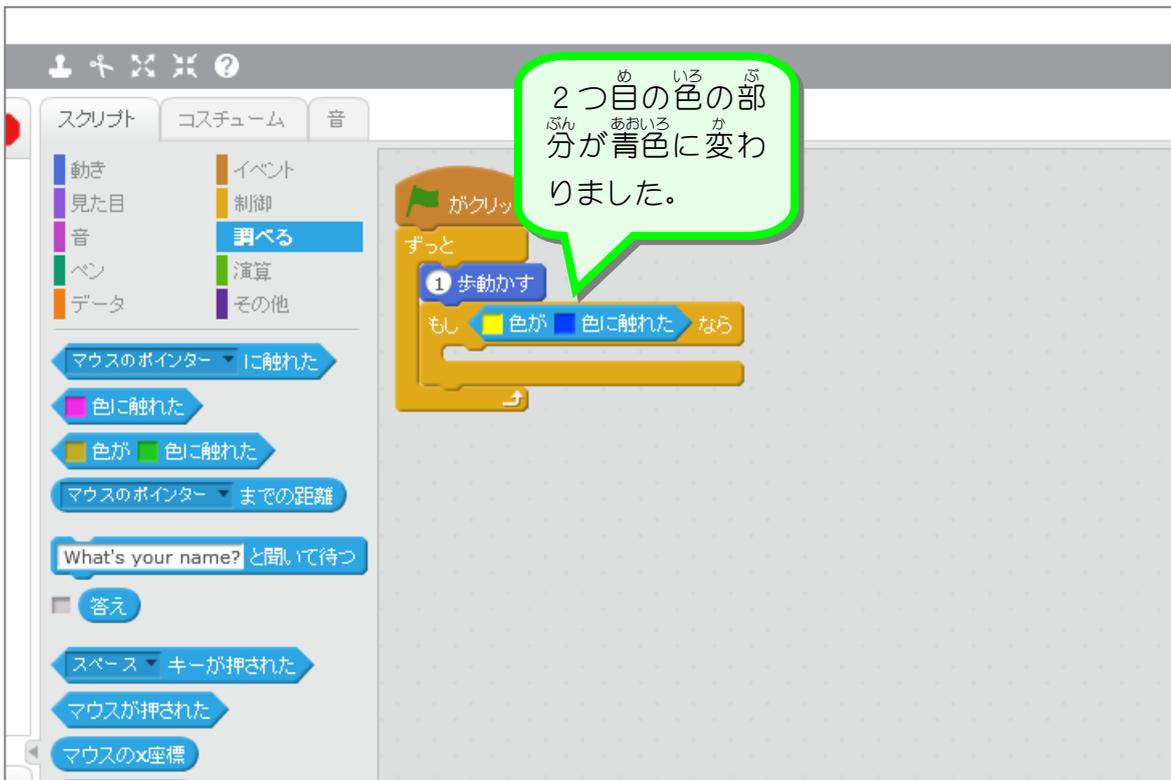
The screenshot shows the Scratch script editor with the script from the previous step. The 'Control' block is now highlighted in the palette, and a red box around it is connected by a red arrow to a text box. The main workspace shows the script with a 'When clicked' block, a 'Forever' loop containing a 'Step 1: Move' block, and a 'When clicked' block. A 'When clicked' block is also visible in the workspace. A white arrow points from the 'Control' block in the palette to the 'When clicked' block in the workspace.

3 「調べる」をクリックします。

4 「色 が 色に触れた」ブロックをドラッグして「もし なら」ブロックにはめます。

5 1つ目の色の部分をクリックします。

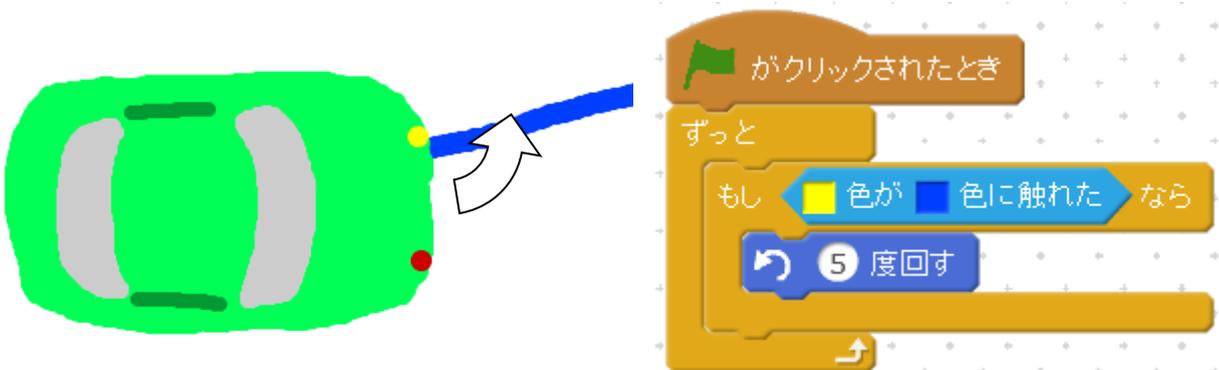




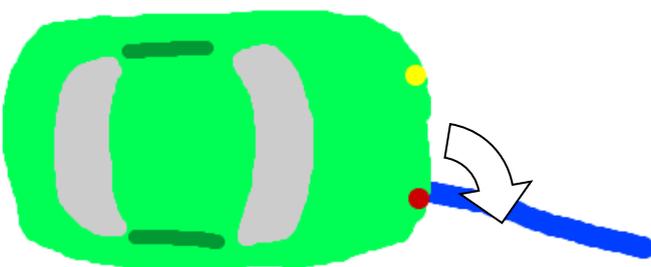
9 「動き」をクリックします。

10 「(左へ) 15度回す」ブロックをドラッグしてつなぎ、「5度回す」に変更します。

「くるま」の黄色い部分がコースの青色の線に触れたときは、「くるま」が右に寄っているので「くるま」を左の方向に少し回転させると青色の線に沿って動きますね。



「くるま」の赤色の部分がコースの青色の線に触れたときは、「くるま」が左に寄っているので「くるま」を右の方向に少し回転させると青色の線に沿って動きますね。



11 「くるま」の赤色のところがコースに触れたら、右に5度回すスクリプトを作ります。

がクリックされたとき
ずっと
1 歩動かす
もし 色が 色に触れた なら
5 度回す
もし 色が 色に触れた なら
5 度回す

がクリックされたとき
ずっと
1 歩動かす
もし 色が 色に触れた なら
5 度回す
もし 色が 色に触れた なら
5 度回す

12 「くるま」を小さくしてコースの上までドラッグします。

Scratch 2 Offline Editor

がクリックされたとき
ずっと
10 歩動かす
15 度回す
15 度回す
90 度に向ける
マウスのポインター へ向ける
x座標を -38、y座標を -159 にする
マウスのポインター へ行く



やってみよう 6

- いろんな形のコースに変更してみて、「くるま」がコースに沿って動くか試してみよう。
- 「くるま」の動くスピードを変えてみて、コースから外れない車のスピードを探してみましょう。
- スピードを上げてもコースから外れにくいように「くるま」を改造してみましょう。
(「くるま」のコスチュームを変えるときは、コスチュームを複製してから変えましょう。)
- 「くるま」の改造を元に戻しましょう。
(スクリプトとコスチュームを元に戻してくださいね。)
- USBメモリに「ライトレースカー」という名前でも保存しましょう。

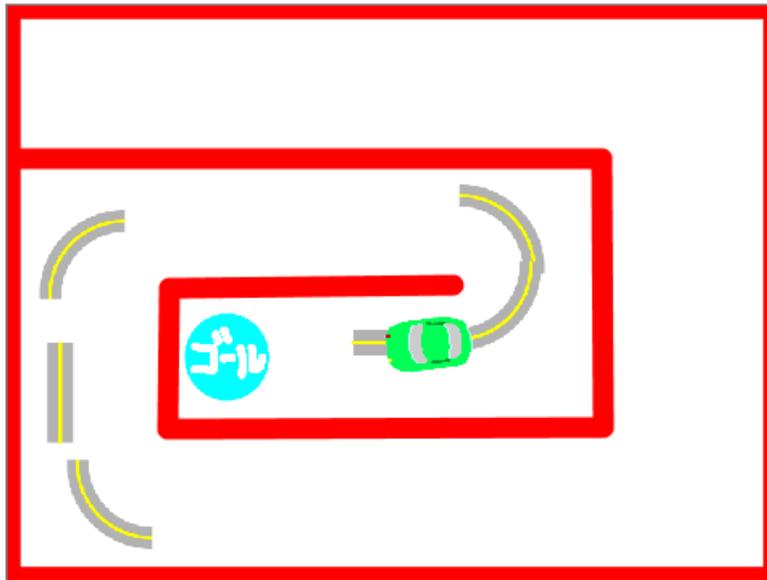
解答例は巻末にあります。見ないで頑張ってみましょう。

■第3章■ つないでいこかー

「ライトレースカー」を^{くるま}車の^{ゆうどう}誘導ゲームに^{かいぞう}改造しましょう。

STEP 1. ^{どうが}動画で^{かくにん}確認しよう

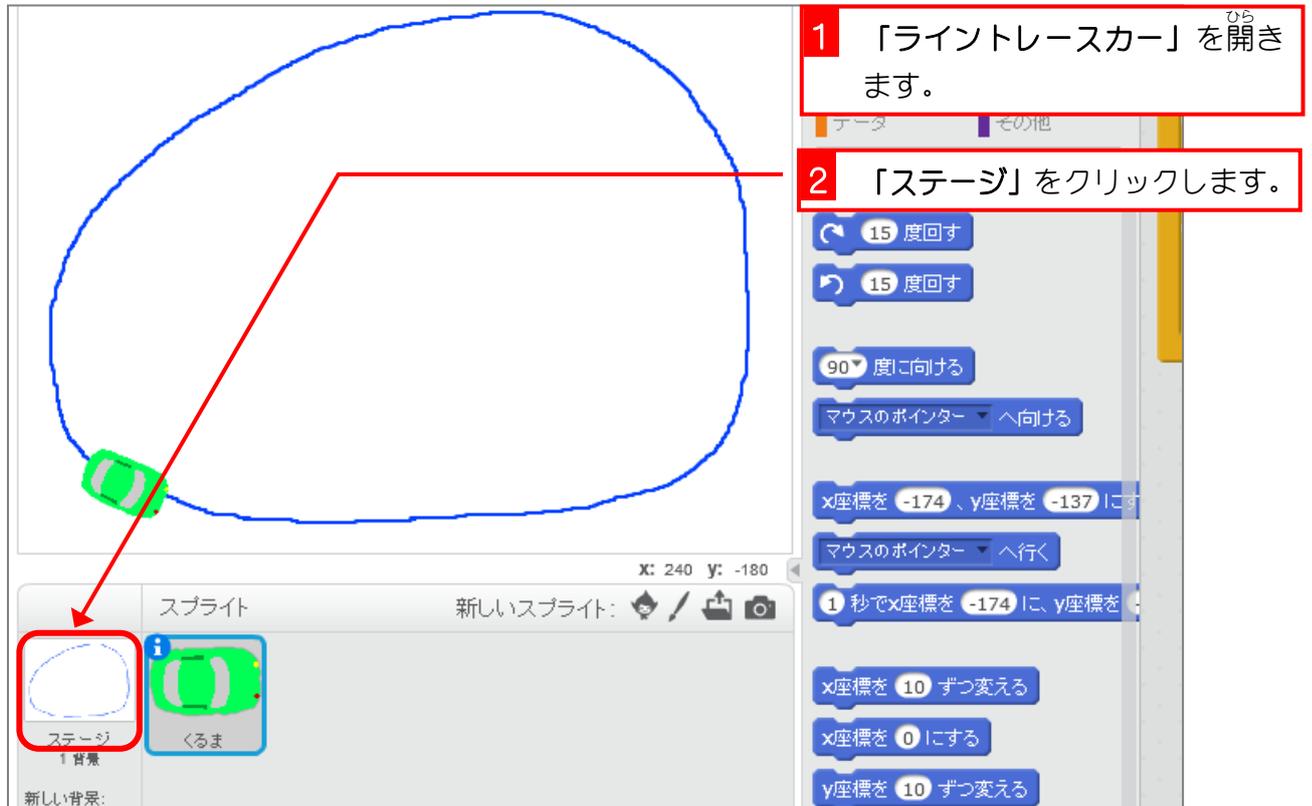
これから作る^{つく}スクリプトを^{どうが}動画で^{かくにん}確認してみましょう。
^{した}下のQRコードを^よ読み^と取ると^{どうが}動画が^{さいせい}再生されるよ。



スクラッチでプログラミング Vol.6 つないでいこかー

STEP 2. コースを作ろう

1. ステージを変更しましょう



1 「ライトレースカー」を開きます。

2 「ステージ」をクリックします。

15 度回す

15 度回す

90 度に向ける

マウスのポインター へ向ける

x座標を -174、y座標を -137 に移動

マウスのポインター へ行く

1 秒でx座標を -174 に、y座標を...

x座標を 10 ずつ変える

x座標を 0 にする

y座標を 10 ずつ変える

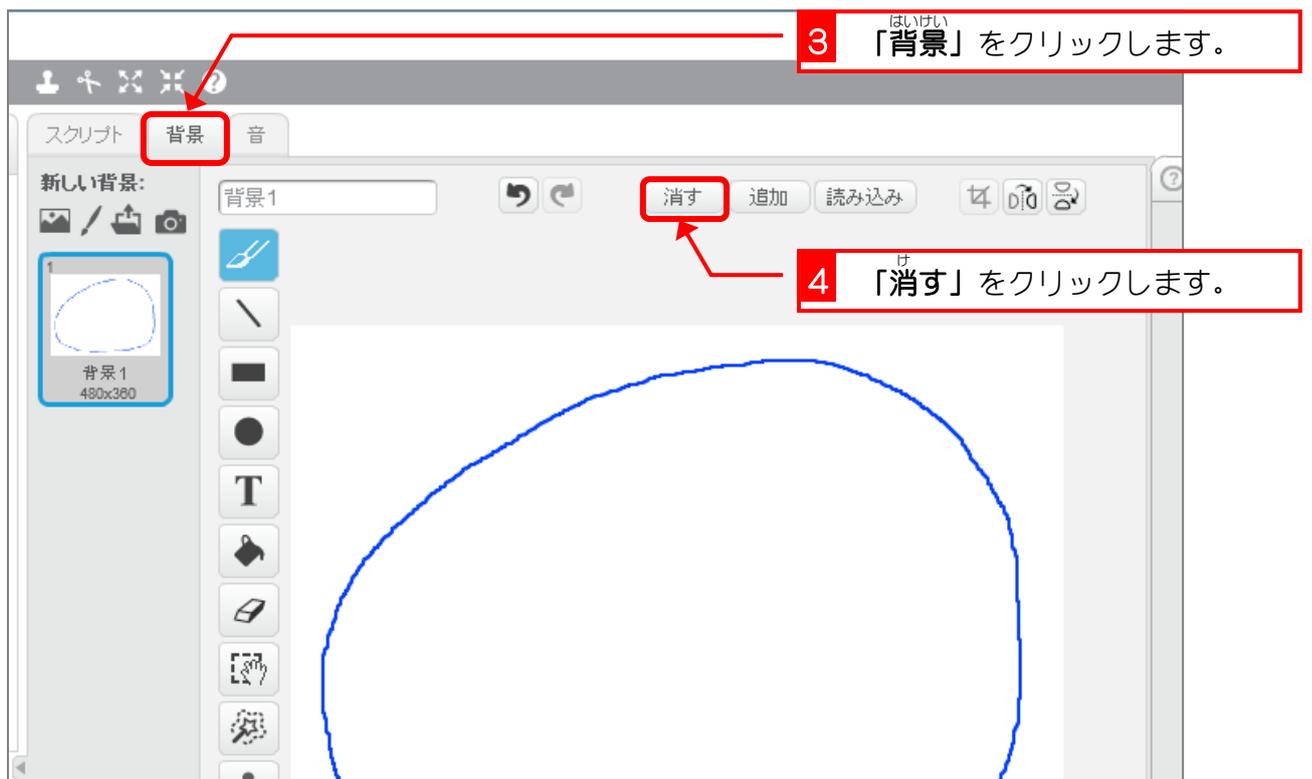
新しい背景:

新しいスプライト:

ステージ

くるま

x: 240 y: -180



3 「背景」をクリックします。

4 「消す」をクリックします。

背景1

消す 追加 読み込み

背景1
480x360

