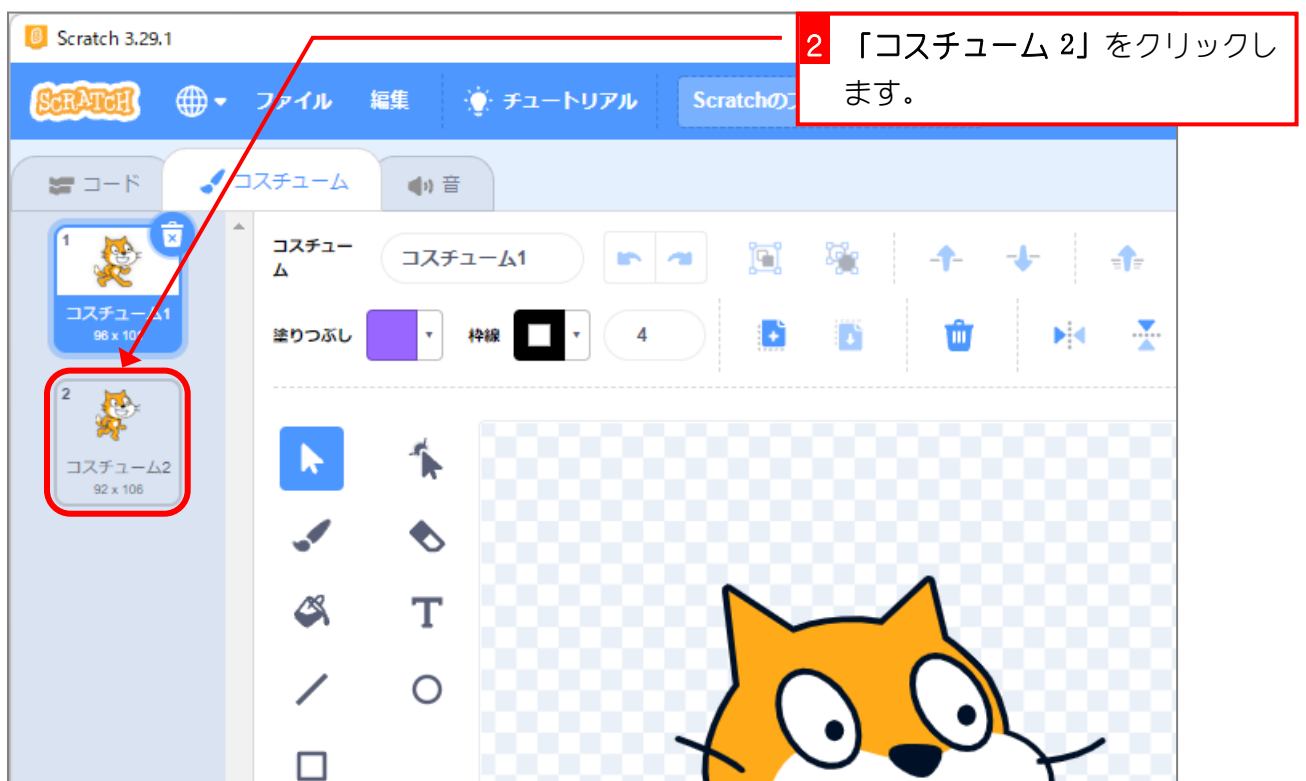
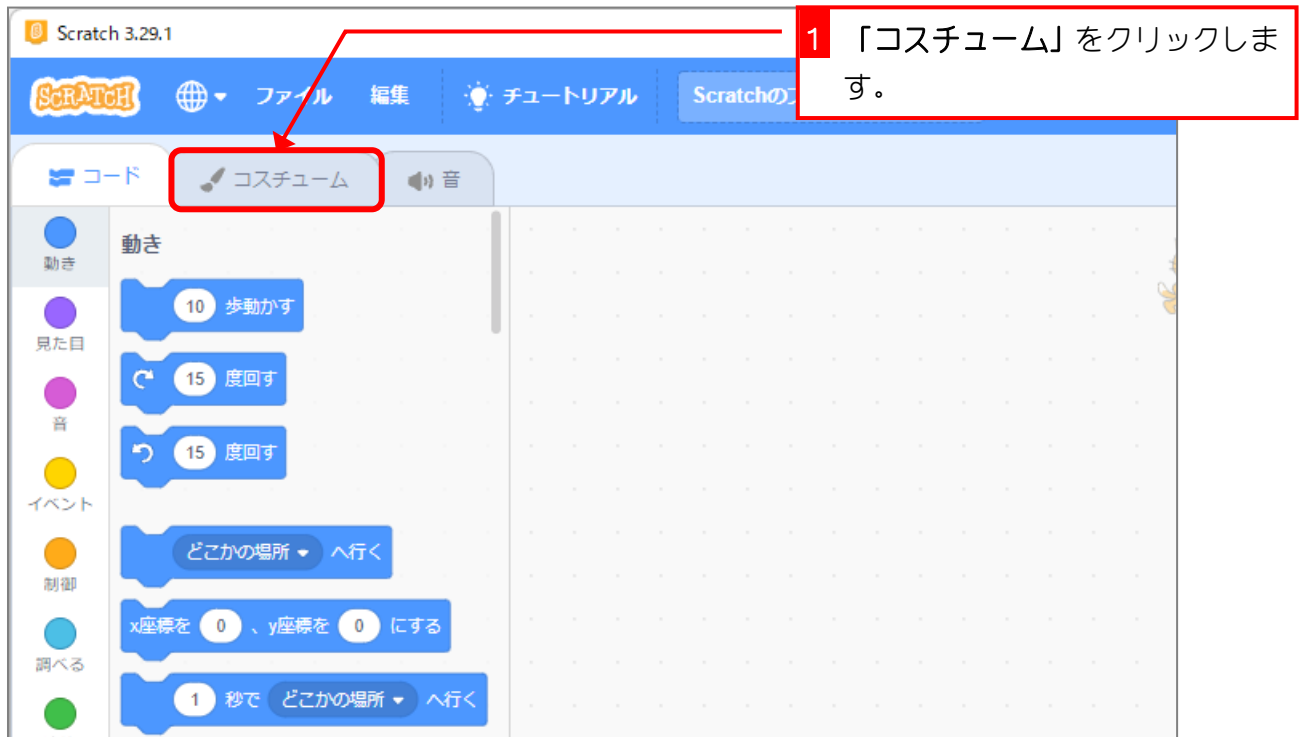


STEP 2. ねこのコスチュームを変えましょう

画面上のねこには2つのコスチューム（ポーズ）があります。
このコスチュームを変えてみましょう。

1. ねこのコスチュームを変更しましょう

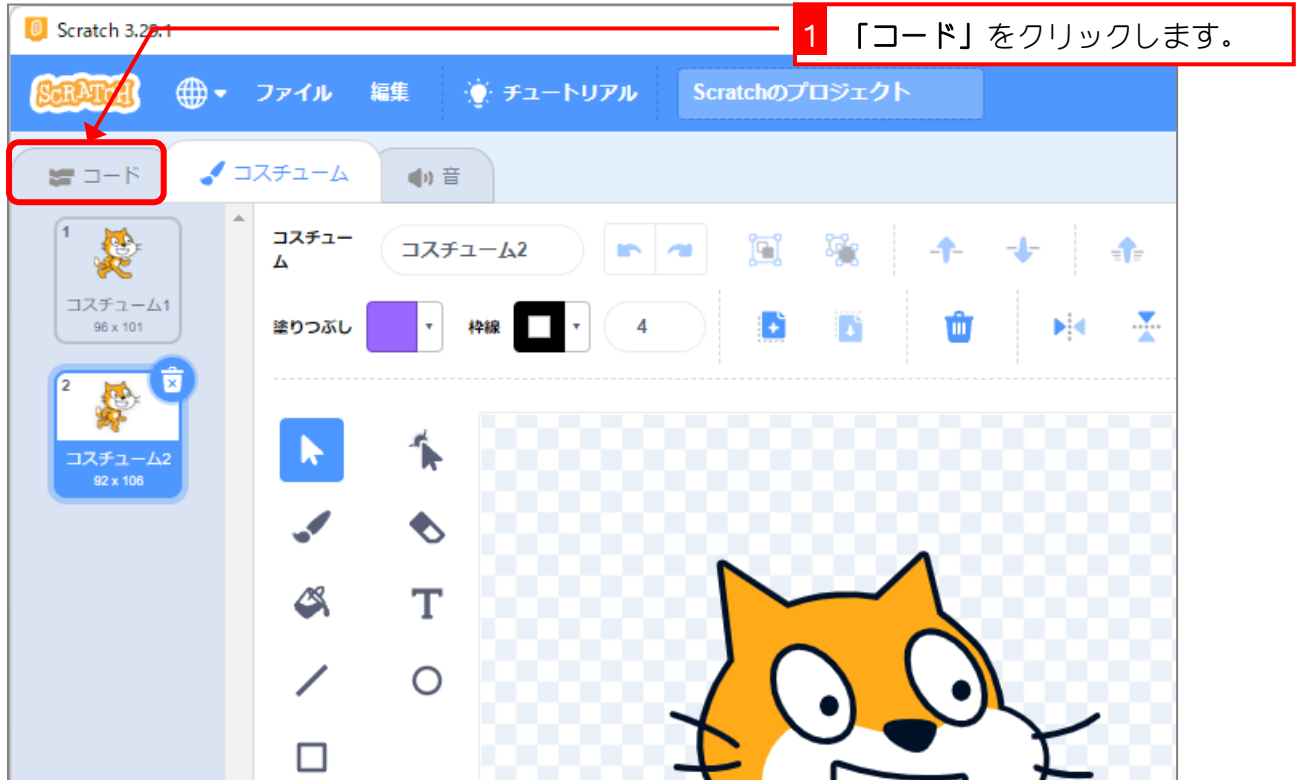




ねこには2つのコスチュームがあります。
コスチュームを変えることで、ねこが動いているように見せることができますよ。

STEP 3. スクリプトでねこを歩かせましょう

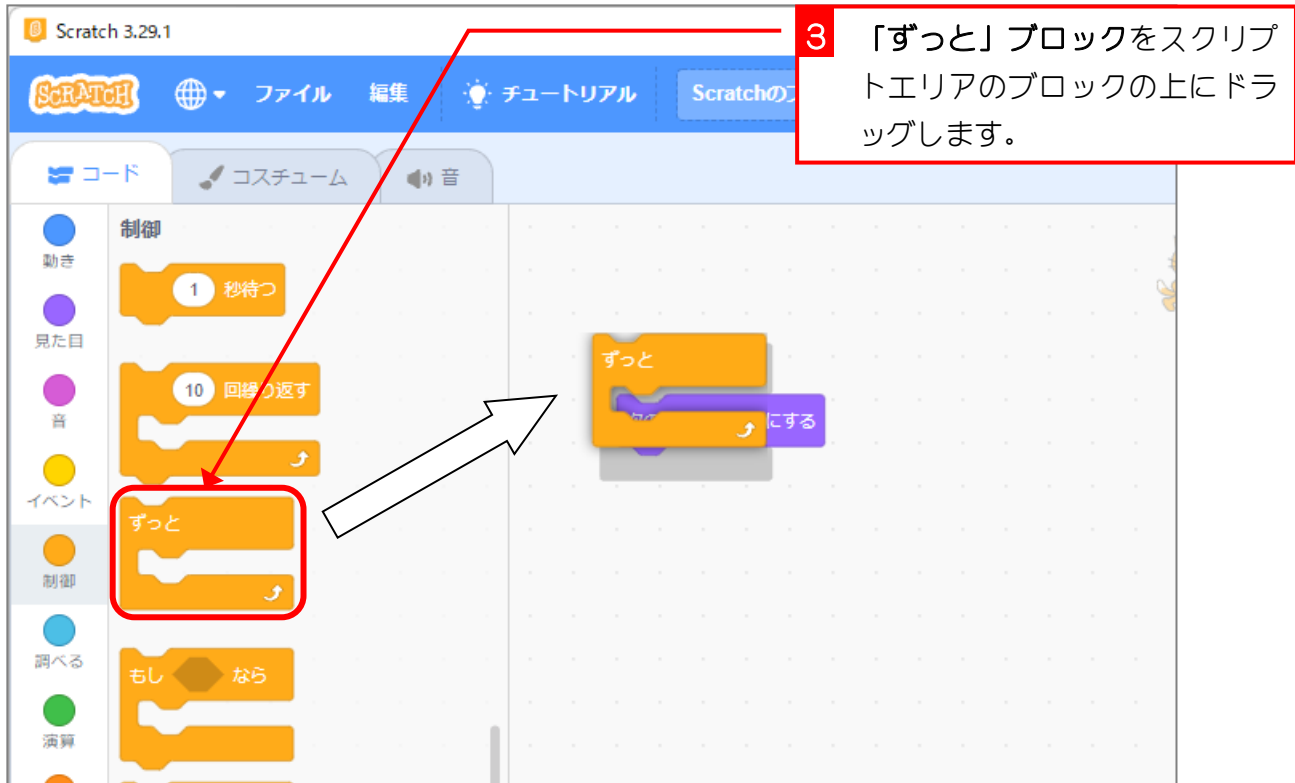
1. ブロックでコスチュームを変更してみましょう

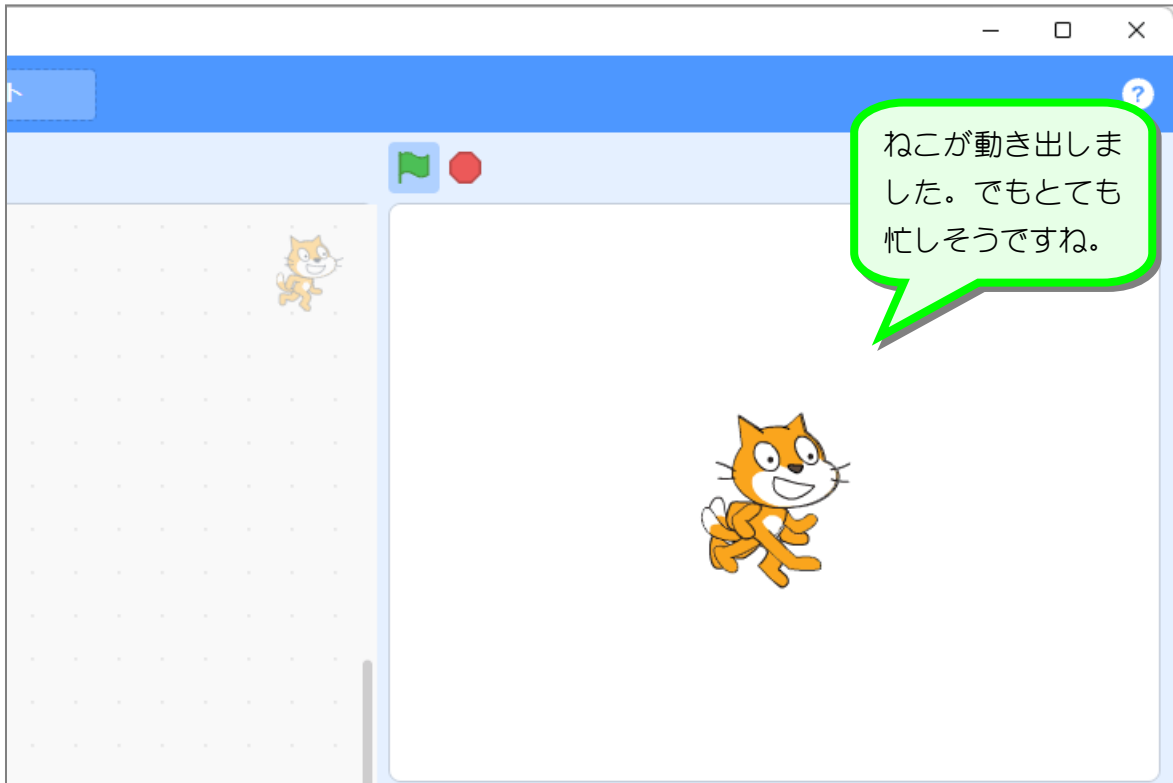




2. コスチュームが変わるスクリプトを作りましょう

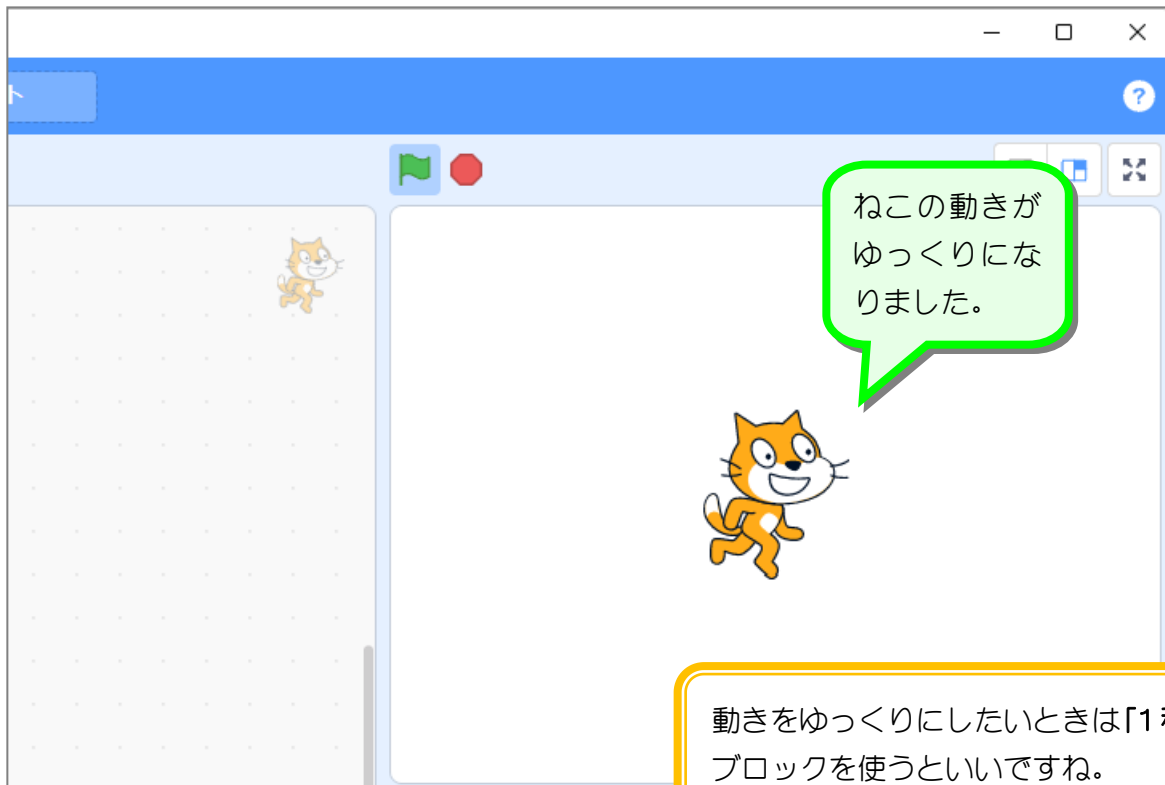






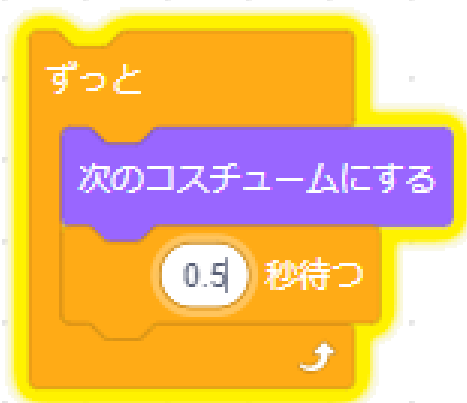
3. コスチュームを変えた後に少し動きを止めましょう

A screenshot of the Scratch 3.29.1 interface. The 'Script' area shows a 'ずっと' (Forever) loop containing a '次のコスチュームにする' (Switch to next costume) block and a '1 秒待つ' (Wait 1 second) block. A red box highlights the '1 秒待つ' block in the left-hand palette, with a red arrow pointing to it. A red box on the right contains the text: 「1 「1 秒待つ」ブロックをスクリプトエリアの「次のコスチュームにする」ブロックの下にドラッグします。」 (1 Drag the 'Wait 1 second' block under the 'Switch to next costume' block in the script area.) A yellow box at the bottom shows the final assembled script block with the text: 「このようなスクリプトになればOKです。」 (If the script is like this, it's OK.)



やってみよう

- スクリプトの待ち時間を1秒から半分の0.5秒に変更しましょう。

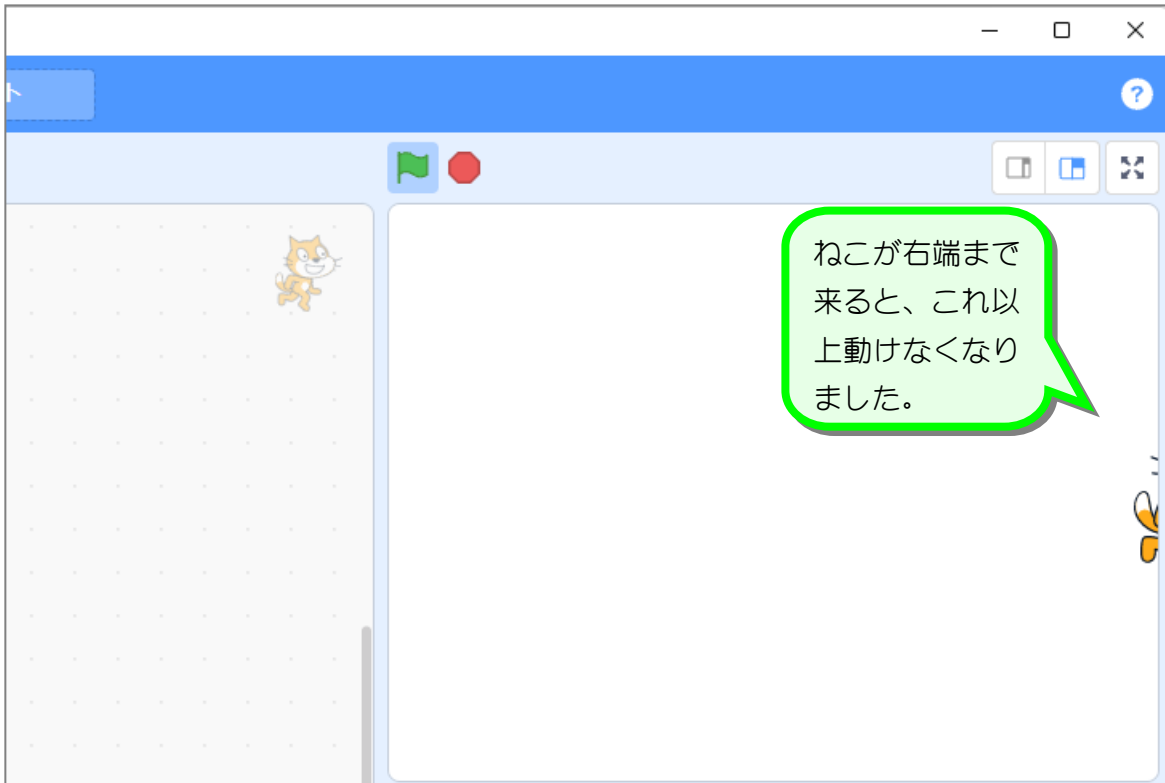


1の半分の大きさを0.5(わいてんご)と表します。このように1より小さい数字を(てん)を使って表したのを小数っていうんだよ。

STEP 4. ねこを左右に動かしましょう

1. ねこを歩かせましょう





2. 画面の端まで来たら反対の方向に動くようにしましょう

1 「もし端に着いたら、跳ね返る」ブロックを「10 歩動かす」ブロックの下にドラッグします。

「もし端に着いたら、跳ね返る」ブロックは下のほうにあるよ。