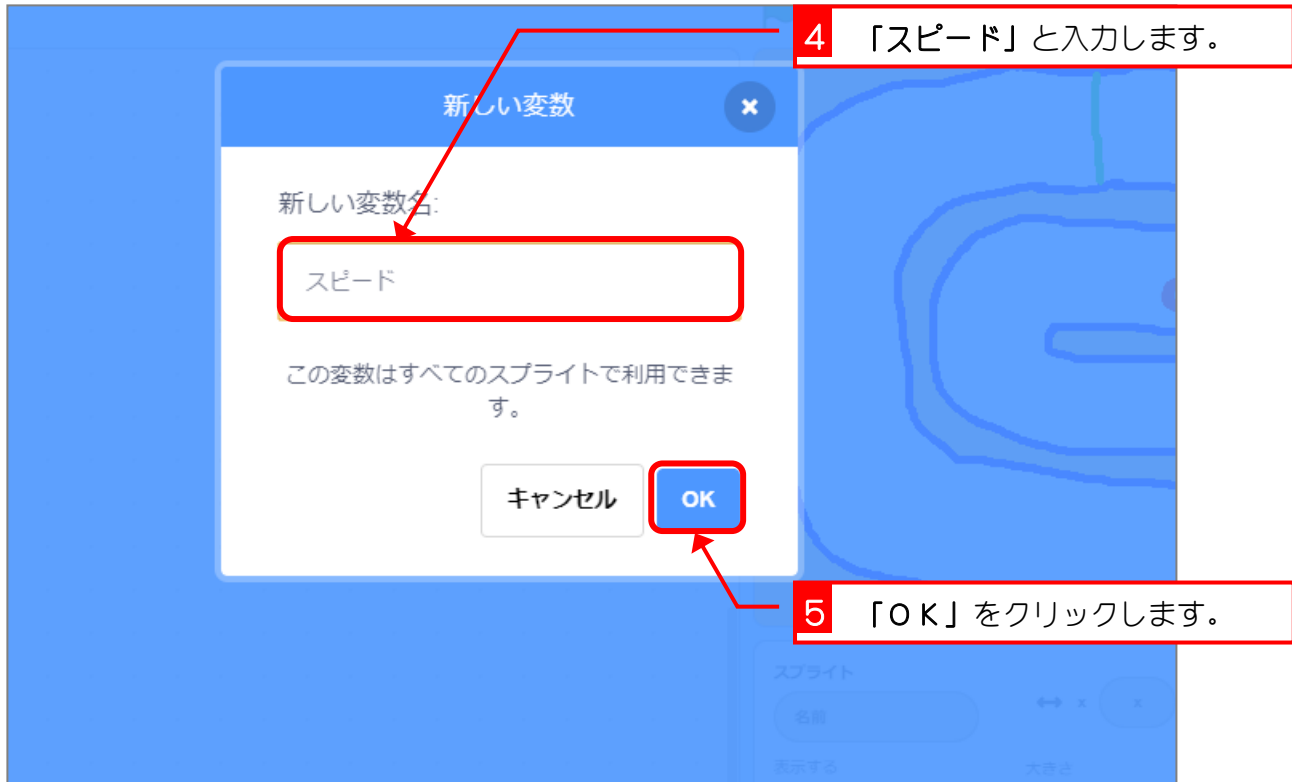


STEP 4. 「くるま」を走らせるスクリプト

1. 変数「スピード」を作きましょう

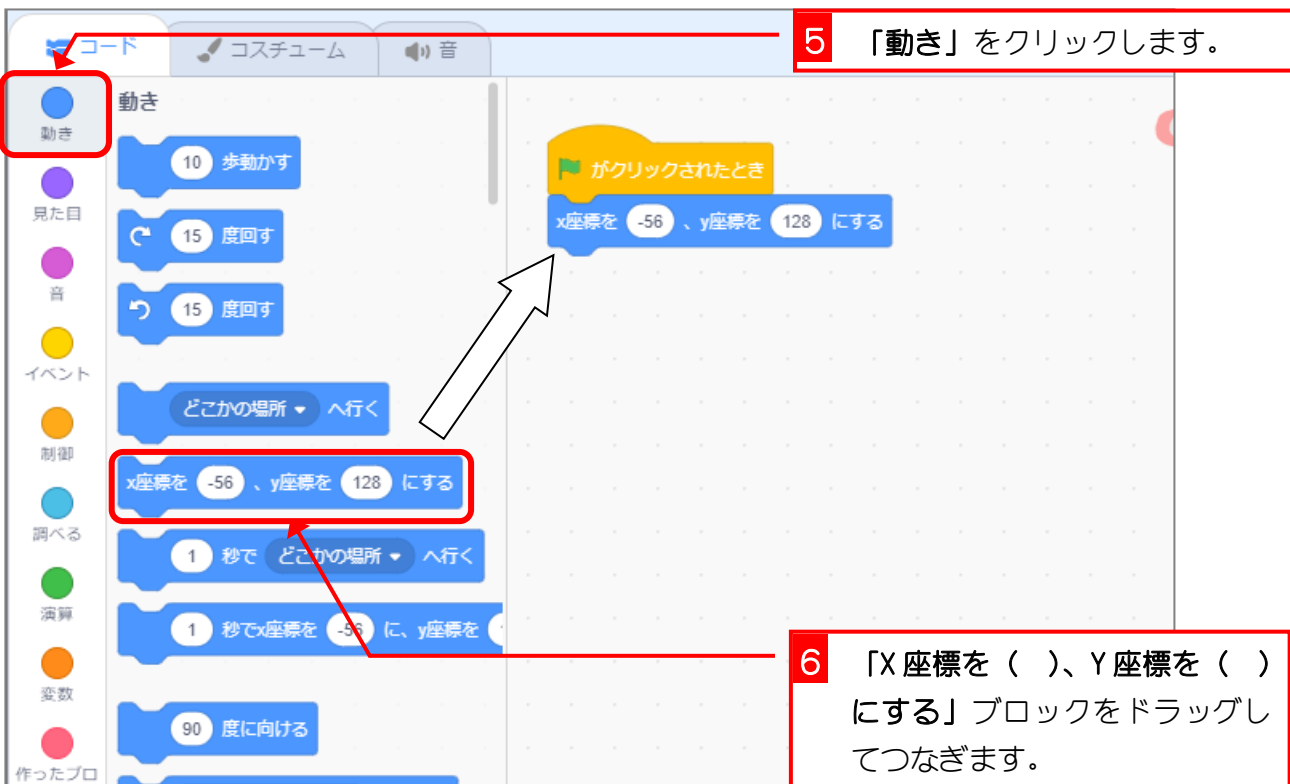
今のスピードを覚えておくための「スピード」という名前の変数を作しましょう。





2. 旗をクリックするとみどりのラインに移動しましょう






3. 上向きの矢印を押すとスピードが1ずつ増えるようにしましょう



1 「イベント」をクリックします。

2 「スペースキーが押されたとき」ブロックをスクリプトエリアにドラッグし、「上向き矢印」に変更します。



3 「変数」をクリックします。

4 「スピードを1ずつ変える」ブロックをドラッグしてつなぎます。

4. 「くるま」が「スピード」の数だけ動き続けるようにしましょう

1 「制御」をクリックします。

2 「ずっと」ブロックをドラッグしてつなぎます。

3 「動き」をクリックします。

4 「10 歩動かす」ブロックをドラッグしてつなぎます。

5 「変数」をクリックします。

6 「スピード」ブロックをドラッグして「10 歩動かす」ブロックにはめます。

やってみよう 1

- をクリックして「くるま」の動きを確認しましょう。
(上向きの矢印を押すと「スピード」の数が増えて「くるま」が動き出すよ。)
- をクリックしたときは「くるま」が止まっているようにしましょう。
(をクリックしたときに「スピード」の数を0にするといいね。)
- 「上向きの矢印」キーを押すと、「くるま」の動きが少しずつ早くなるのを確認しましょう。
- 「下向きの矢印」キーを押すと、「スピード」が1ずつ減っていくようにしましょう。

解答例は巻末にあります。見ないで頑張ってみましょう。

5. 「上向きの矢印」キーを押し続けても「スピード」が1しか増えないようにしましょう。

「上向きの矢印」キーを押し続けると「スピード」の数はあつという間に大きくなってしまいますね。「上向きの矢印」キーを離すまで「スピード」を増やさないようにしましょう。

1 「制御」をクリックします。

2 「まで待つ」ブロックをドラッグしてつなぎます。

3 「演算」をクリックします。

4 「ではない」ブロックをドラッグして「まで待つ」ブロックにはめます。

5 「調べる」をクリックします。

6 「スペースキーが押された」ブロックをドラッグして「ではない」ブロックにはめ、「上向き矢印」に変更します。

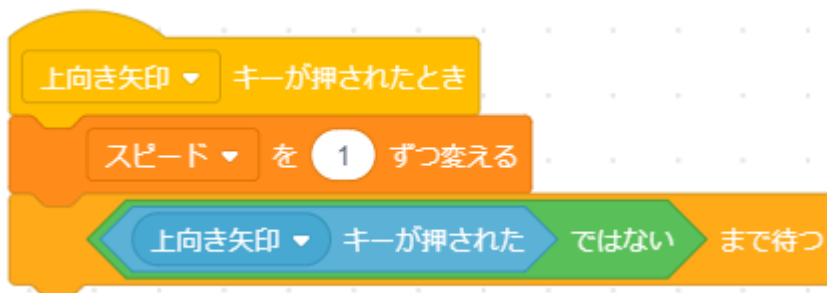
プログラムが動き出すためのきっかけを「イベント」というんだ。

上向きの矢印キーを押すと「上向き矢印キーが押されたとき」にあるスクリプトが動き出すんだね。



上向きの矢印キーを押し続けると、何回も「上向き矢印キーが押されたとき」にあるスクリプトが動き出すから、あっという間に数が大きくなってしまおうんだ。




上向きの矢印キーを押し続けても1だけ増やしたいときは、上向きの矢印を押すのをやめるまで動きを止めるようにするといいよ。



「上向き矢印キーが押された ではない」は「上向き矢印を押していない」ということだね。

ということは、「上向き矢印を押すのをやめるまで動きを止める。」となるんだ。

やってみよう 2

- 「上向きの矢印」キーを押し続けても、「スピード」の数は1しか増えないことを確認しましょう。
- 「下向きの矢印」キーを押し続けても、「スピード」の数は1しか減らないようにスクリプトを変更しましょう。
-  をクリックすると背景が「背景1」になるようにしましょう。
-  をクリックして背景が「背景1」になることを確かめましょう。
-  をクリックしてスクリプトを止めましょう。

解答例は巻末にありますが、見ないで頑張ってみましょう。