

初級編 (D) はらぺこあおむし の作り方

	<p>【こんな作品】</p> <p>マウスであおむしを動かします。お腹が減っているけど、食べ過ぎるとお腹は痛くなるかな！</p> <p>【学ぶこと】</p> <ul style="list-style-type: none"> プログラムの基本として、順次処理・反復処理・分岐処理を学ぶ
---	--

【作り方】

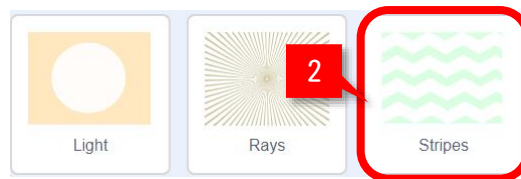
D-1. Scratch を新しいプロジェクトで開く



D-2. 右下にある「背景を選ぶ」をクリック

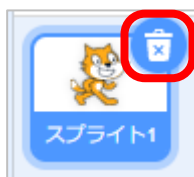


D-3. 今回は、「模様」カテゴリから「Stripes」をクリック

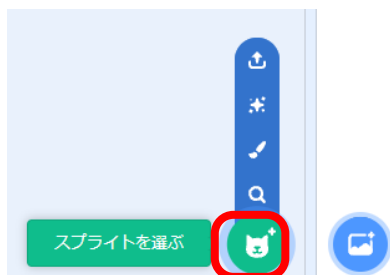


※他の背景を選んでもOK

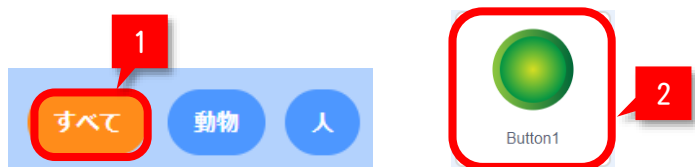
D-4. スプライト1 (ねこ) はゴミ箱ボタンで削除



D-5. 新しいスプライトを追加するために、右下の「スプライトを選ぶ」をクリック



D-6. 「すべて」カテゴリから、「Button1」をクリック



D-7. スプライト一覧に、「Button1」が追加されたことを確認する



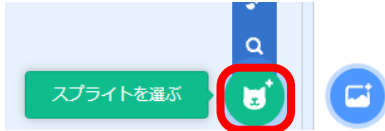
D-8. スプライト「Button1」の空いているスペースに以下のコードを追加

・「緑の旗が押されたとき」ブロックは「イベント」カテゴリ
 ・「マウスポインターへ向ける」「10歩動かす」ブロックは「動き」カテゴリ
 ・「ずっと」「自分自身のクローンを作る」「クローンされたとき」「1秒待つ」「このクローンを削除する」ブロックは「制御」カテゴリにあるよ

D-9. 緑の旗を押してスタートし、マウスカーソルに合わせてあおむしのように動くか試してみよう



D-10. 新しいスプライトを追加するために、右下の「スプライトを選ぶ」をクリック

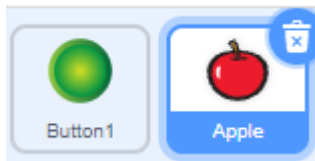


D-11. 「食べ物」カテゴリから、「Apple」をクリック

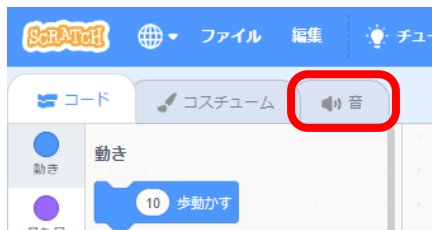


※他の食べ物を
選んでもOK

D-12. スプライト一覧に、「Apple」が追加されたことを確認する



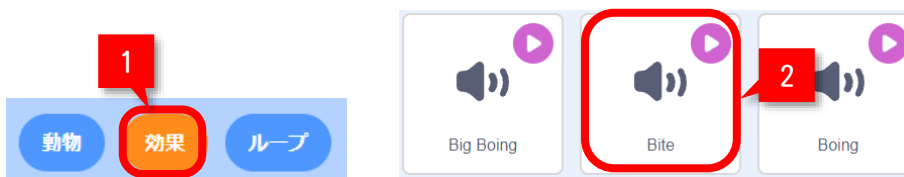
D-13. スプライト「Apple」が選ばれた状態で、左上にある「音」タブをクリック



D-14. 左下にある「音を選ぶ」をクリック



D-15. 「効果」カテゴリから「Bite」をクリック



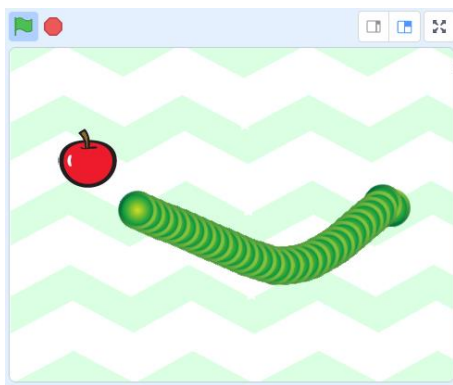
※マークでどんな音が聞けます

D-16. 「コード」タブに戻って、以下のプログラムを「Apple」に作成



あおむし (Button1) に触れたら、Bite の音を鳴らして、画面のどこかの場所へ移動

D-17. ^{みどり}緑の旗 ^{はた} を押してスタートして、^た食べ物^{もの}を^た食べてみよう



D-18. スプライト「Button1」に、^い以下のコード^{ついか}を追加して、^にじいろあおむし^ににしてみよう



D-19. いろいろアレンジしてみよう

- いろんな^た食べ物^{もの}を追加^{ついか}してみよう！ (手順D-10~D-16^{さんしやう}参照)
- ^{へんすう}変数^{つか}を使って、^た食べた^{かず}数を^{かず}数えてみよう！！
- ^た食べると、^{だんだん}だんだんと^{なが}長く・^{おお}大きくなるようにしてみよう！！

この手順^{てじゆん}は、以下のBamb. iT公式ホームページ^{こうしき}に掲載^{けいさい}しています。(無断複製禁止^{むだんふくせいきんし})

[トップ](#) → [会員専用ページ](#) → [ライブラリー](#) → [その他コンテンツ](#) → [こもがく 2023 作品集](#)

