

絵をクリックして メッセージ表示

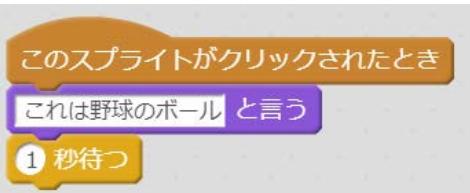
スプライトをクリックしてもらうとメッセージが出る等の処理をします



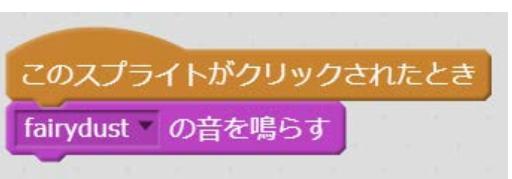
絵をクリックして メッセージ表示



最初のスプライトを選択し、処理を書きます

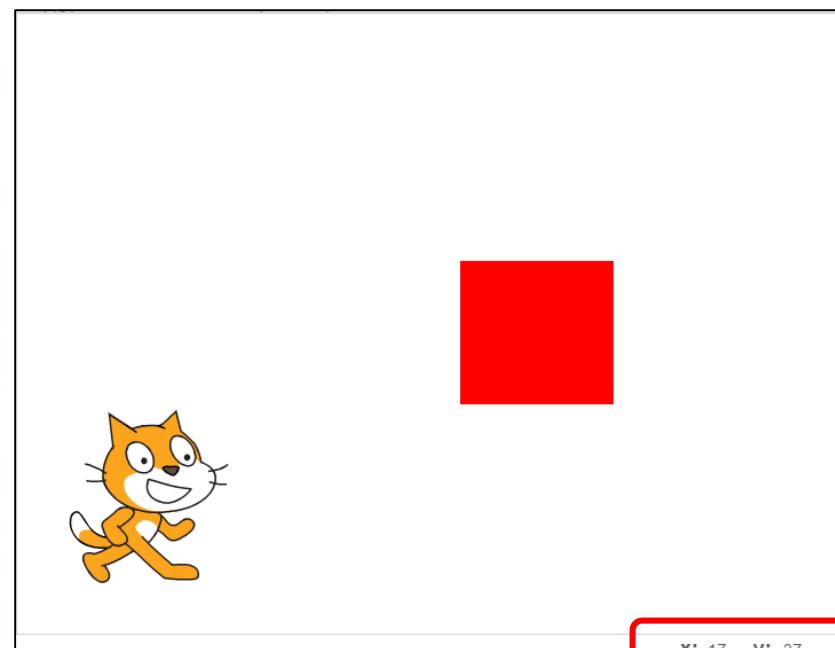


次のスプライトを選択し、処理を書きます



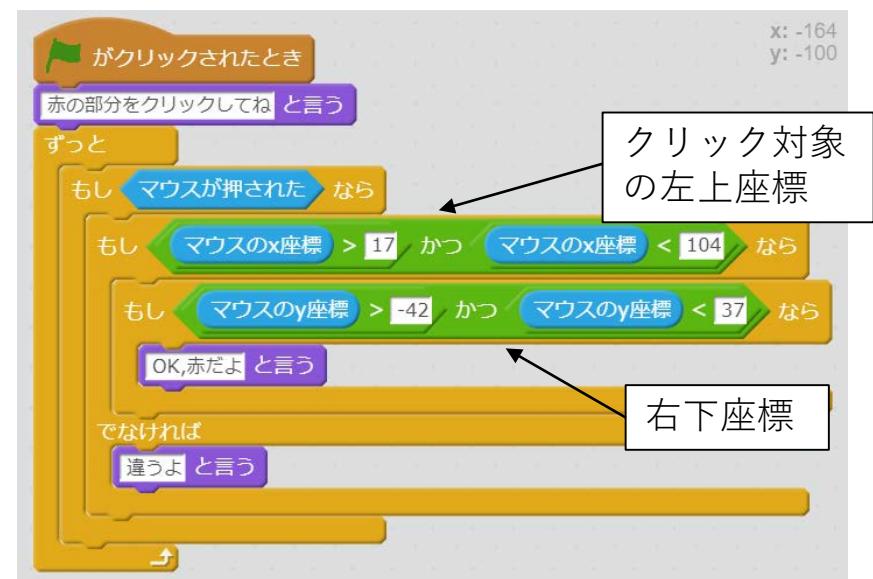
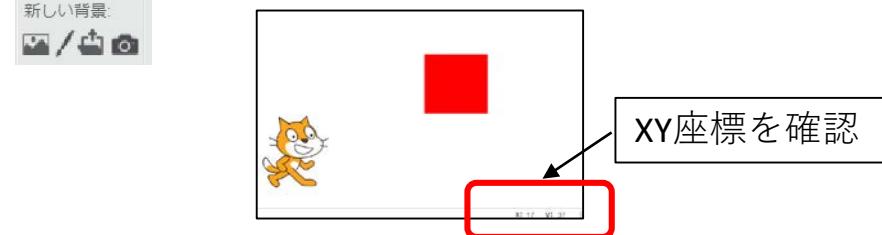
絵の一部を クリック判定

イラストや写真の一部をクリック
したことを判定します



絵の一部を クリック判定

使用するイラストや写真を背景
設定します



カウントダウンをしよう

スタートすると決まった時間で
カウントダウンされます

時間 0.013



データ→変数「時間」を設定し、
カウントダウンタイマーにする

カウントダウンを しよう

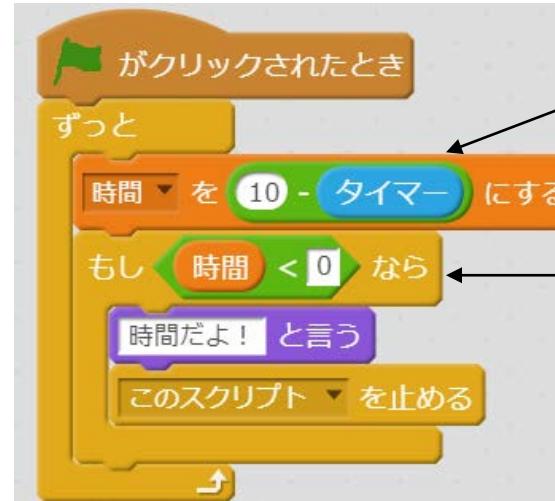
データ その他

変数を作る

時間

時間 ▾ を 0 にする

変数「時間」を作成します



10秒後に設定

時間になったときの処理

得点カウントアップ

入力が答えと合っていると得点が
カウントアップされます



得点カウントアップ



変数「得点」を作成します



変数を0に初期化

質問をし、回答を
入力してもらう

正解なら「得点」
を1アップ

3回繰り返すと終了

2つの答えを判定

2つの答えを入力してもらい、2つとも合っていれば正解とします

答え1 ジャガイモ

答え2 たまねぎ

2種類の答えを比較して、正誤判定をします

正解



2つの答えを判定

データ | その他

変数を作る

答え1

答え2

答え2 ▾ を 0 にする

「答え1」「答え2」の変数を作成します

がクリックされたとき

答え1 ▾ を 0 にする

答え2 ▾ を 0 にする

夏の野菜の一つ目は？と聞いて待つ

答え1 ▾ を 答え にする

夏の野菜の二つ目は？と聞いて待つ

答え2 ▾ を 答え にする

変数を0に初期化

質問をし、回答を入力してもらう

もし 答え1 = ジャガイモ かつ 答え2 = たまねぎ なら

正解 と言う

でなければ

もし 答え1 = たまねぎ かつ 答え2 = ジャガイモ なら

正解 と言う

でなければ

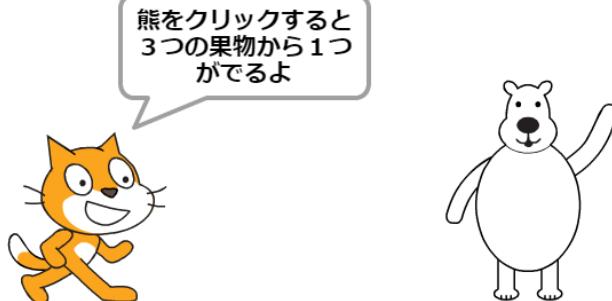
残念 と言う

2つ同じ場合の判定

1, 2と入れ替わった時の判定

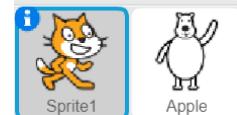
じゃんけんで絵が出る

じゃんけんのようにランダムの絵
が選択されて表示されます



じゃんけんで絵が出る

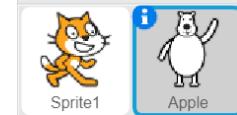
スプライト



熊をクリックすると3つの果物から1つがでるよ と言う

最初のスプライトの処理

スプライト



スクリプト コスチューム

新しいコスチューム [bear2-b]



1



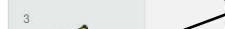
bear2-b
106x129

2



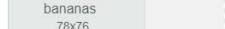
apple
63x64

3



bananas
76x76

4



orange2-a
106x92

1～3の数をランダム
に出す

このスプライトがクリックされたとき

もし ① から ③ までの乱数 = 1 なら

コスチュームを apple にする

もし ① から ③ までの乱数 = 2 なら

コスチュームを bananas にする

もし ① から ③ までの乱数 = 3 なら

コスチュームを orange2-a にする

③ 秒待つ

コスチュームを bear2-b にする

ぶつかったことを 判定しよう

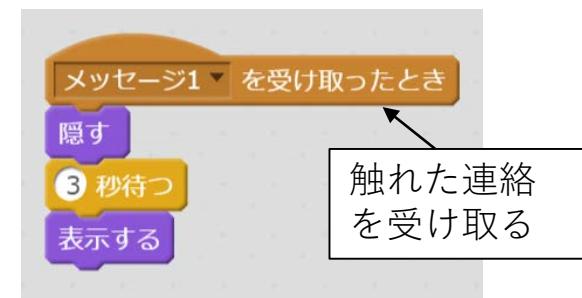
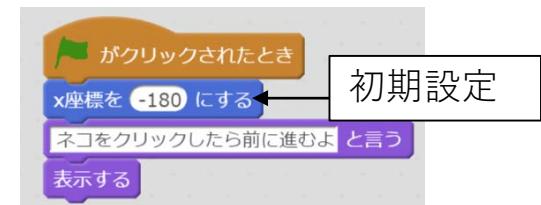
スプライトを移動し、他のスライ
トに衝突したら次の処理をします

ネコをクリックしたら、ネコが横に移動し、
林檎に衝突したら林檎が3秒間消える

ネコをクリックした
ら前に進むよ

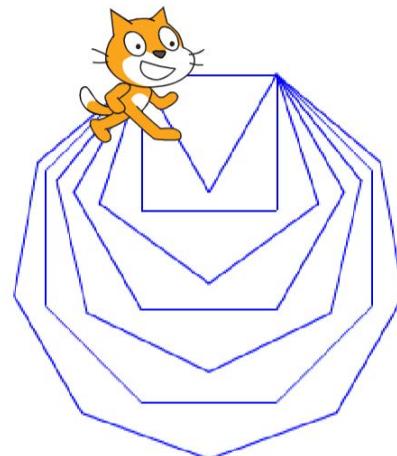


ぶつかったことを 判定しよう



線を描こう

ペンを使って線を描きます



線を描こう

がクリックされたとき

大きさを 80 % にする

数 ▾ を 0 にする

x座標を -90 、y座標を 90 にする

90 度に向ける

消す

変数「数」を初期化

座標位置を初期化

スペース ▾ キーが押されたとき

数 ▾ を 1 ずつ変える

ペンを下ろす

数 + 2 回繰り返す

80 歩動かす

360 / 数 + 2 度回す

ペンを下ろし、図形描画

回転する角度を計算