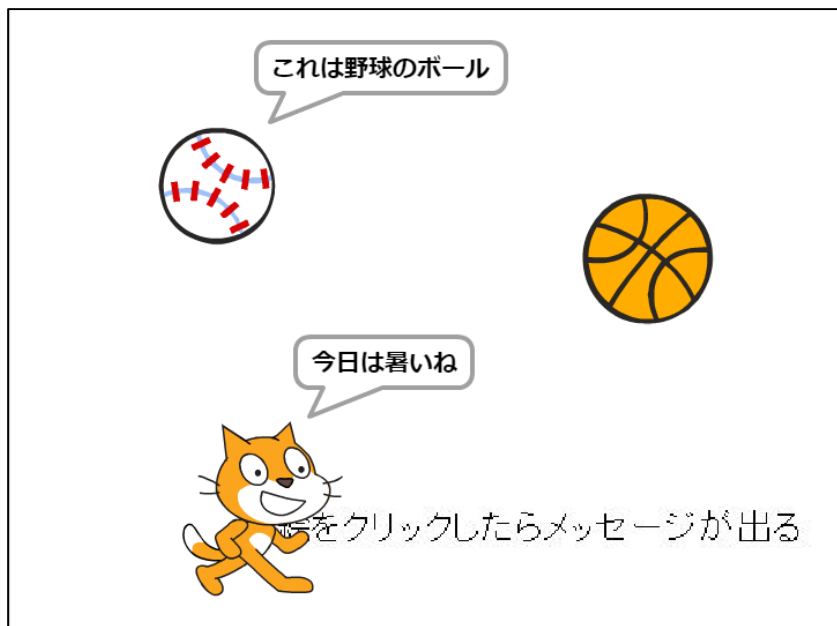


絵をクリックして メッセージ表示

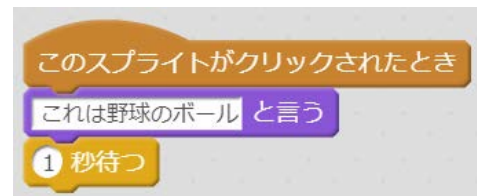
スプライトをクリックしてもら
とメッセージが出る等の処理をし
ます



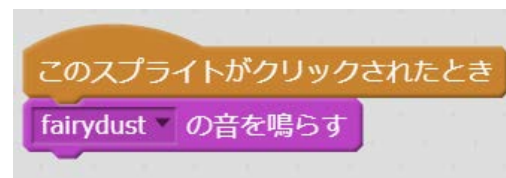
絵をクリックして メッセージ表示



最初のスプライトを選択
し、処理を書きます

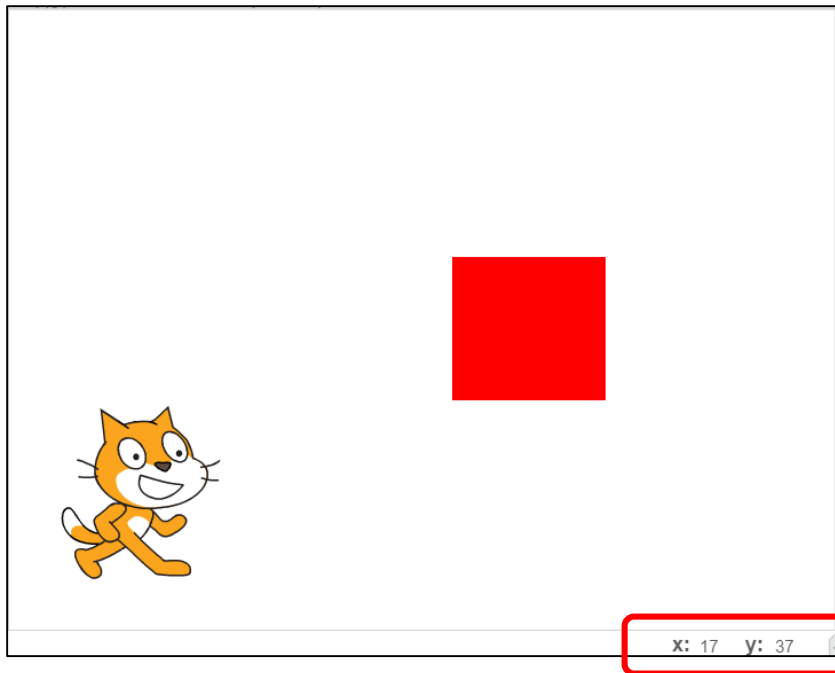


次のスプライトを選択し、
処理を書きます



絵の一部をクリック判定

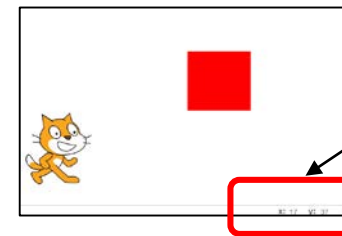
イラストや写真の一部をクリックしたことを判定します



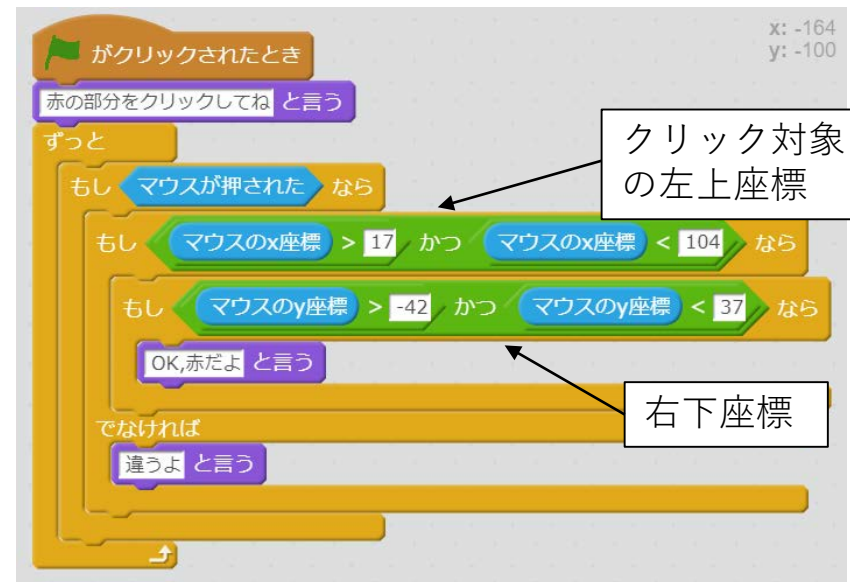
絵の一部をクリック判定



使用するイラストや写真を背景設定します



XY座標を確認



クリック対象の左上座標

右下座標

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



時間だよ!

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

がクリックされたとき

ずっと

時間 を 10 - タイマー にする

もし 時間 < 0 なら

時間だよ! と言う

このスクリプト を止める

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

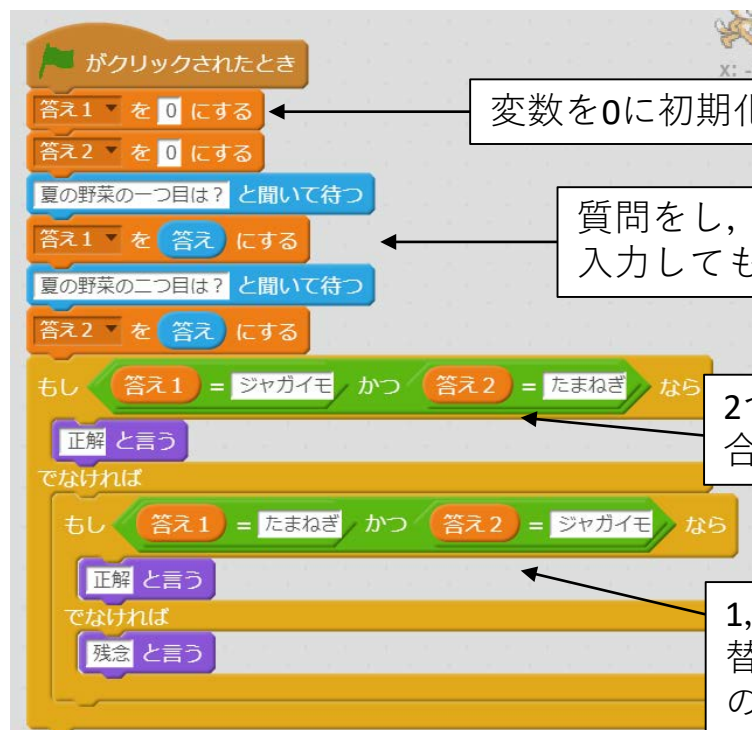
正解



2つの答えを判定



「答え1」「答え2」
の変数を作成します



変数を0に初期化

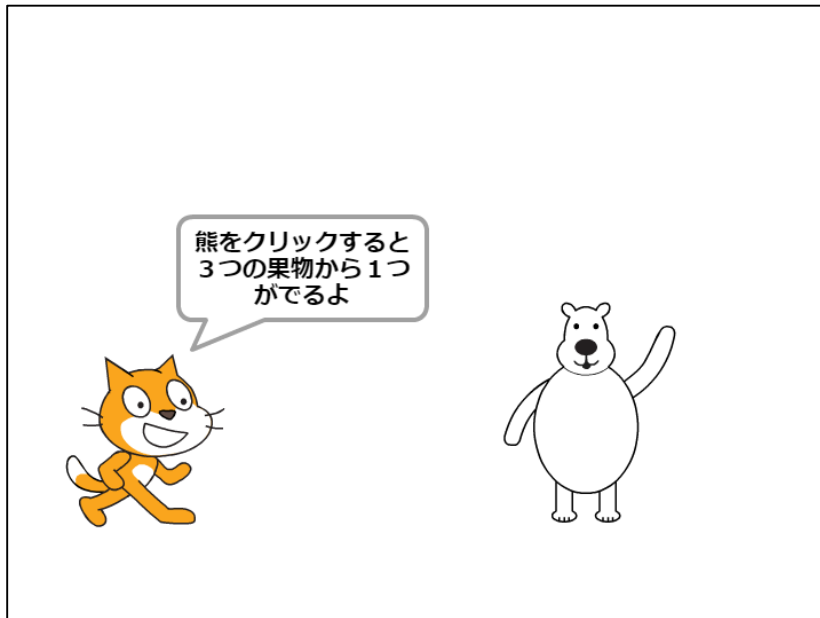
質問をし、回答を
入力してもらう

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な絵
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

がクリックされたとき
熊をクリックすると3つの果物から1つができるよ と言う

最初のスプライトの処理

スクリプト

新しいコスチューム bear2-b

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

1~3の数をランダムに出す

ぶつかったことを判定しよう

スプライトを移動し、他のスプ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

スプライト



がクリックされたとき

x座標を **-180** にする
ネコをクリックしたら前に進むよ と言う
表示する

初期設定

このスプライトがクリックされたとき

Apple に触れた まで繰り返す

前進! と言う
x座標を **10** ずつ変える

触れた判定

ぶつかった! と言う

メッセージ1 を送る

触れたことを連絡

スプライト



メッセージ1 を受け取ったとき

隠す

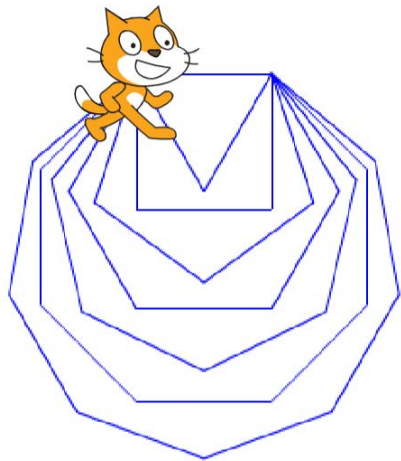
3 秒待つ

表示する

触れた連絡を受け取る

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