

操作マニュアル

(指導者用)

Scratch

(参照) <https://scratch.mit.edu/studios/1168062/>

Scratchの使い方

Scratchを起動する

ここをタップする。

Scratchスタジオ - Scratchでは... X

Scratch 作る 見る アイデア Scratchについて 検索 Scratchに参加しよう サインイン

Scratchで始めよう! プログラミング入門 (2409 フォロワー)

プロジェクト (16) コメント (0) キュレーター 活動内容

Scratchで始めよう!
プログラミング入門
ゲームを作りながら楽しく学ぼう

作成日 8月9日 2017

Scratchで始めよう! プログラミング入門 (日経BP社)

書籍に掲載されているプロジェクトの完成例を掲載しています。各ステージのプロジェクトをクリックして閲覧してください。

STAGE01 Scratchをは...	STAGE02 自機を作ろう...	STAGE03 自機を作ろう...	STAGE04 敵キャラを作...
書いた人 NikkeiBP	書いた人 NikkeiBP	書いた人 NikkeiBP	書いた人 NikkeiBP
STAGE05 敵キャラを作...	STAGE06 プロジェクト...	STAGE07 弾丸を発射さ...	STAGE08 効果音とBGM...
書いた人 NikkeiBP	書いた人 NikkeiBP	書いた人 NikkeiBP	書いた人 NikkeiBP

1 インターネットから「Scratch」を検索します。

(左のページが出てきます。)

2 「作る」をタップし「Scratch」を起動します。

画面と用語の説明



スプライト	キャラクター(役者)となるオブジェクト
カテゴリー	ブロック(命令)の分類
ステージ	スプライトがスクリプトにしたがって動く舞台
ブロックパレット	選択されたカテゴリーのブロッカー一覧
スクリプトエリア	スクリプト(プログラム)を組み立てる場所

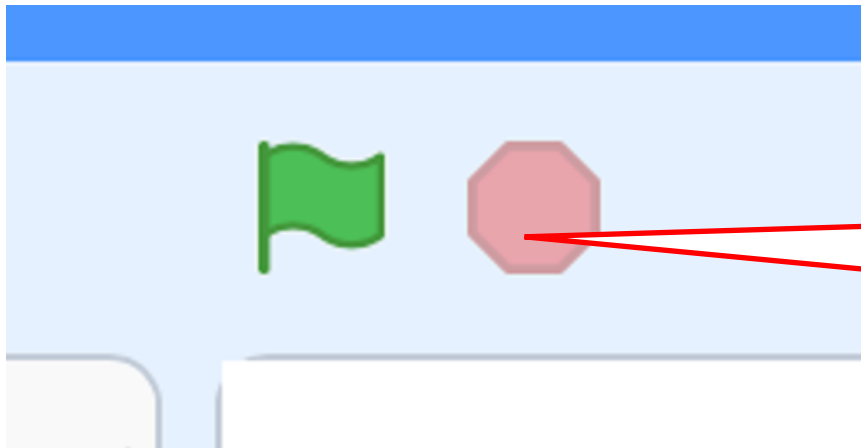
スプライトを動かす



「動き」から「10歩動かす」をスクリプトエリアにもっていく。
クリックすると動きます。
尻尾をドラッグしてもとに戻ります。



「制御」の中にある「ずっと」のブロックで
「10歩動かす」を挟みます。
ずっとをクリックするとずっと進みます。



ネコの尻尾を掴んで戻してもまた進むので、赤いボタン「STOP」を押し、動きを止めます。

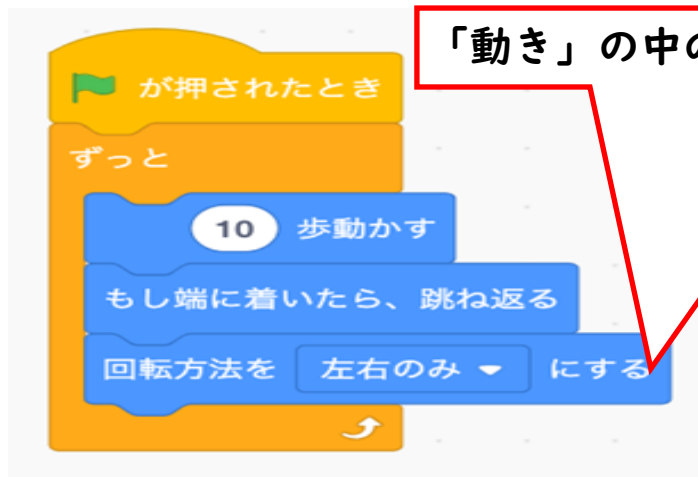
スプライトを動かす 2



「イベント」の中の「(緑の旗)が押されたとき」を「ずっと」の上につけます。

*緑の旗がスタートボタンとなります。

「動き」の中の「もし端についたら、跳ね返る」を「10歩動かす」の後につなげます。



「動き」の中の「回転方法を左右のみ」にします。

「見た目」の「次のコスチュームにする」を「回転方法を左右のみにする」の後につなげます。

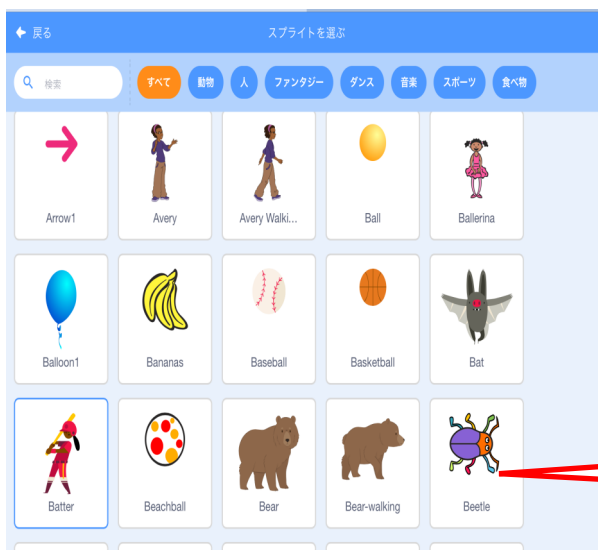


スプライトを増やす

Scratchの特徴で複数のスプライトを同時に動かすことができます。



ステージの下エリアに左記の画面が出てくるので、動物のアイコンを押します。



2回押すと右記のように表示されるので「スプライトを選ぶ」を押します。

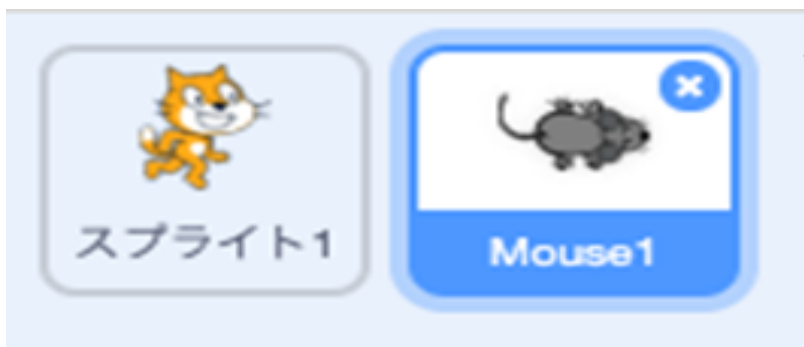
スプライトを選ぶ

好きなスプライトを押します。

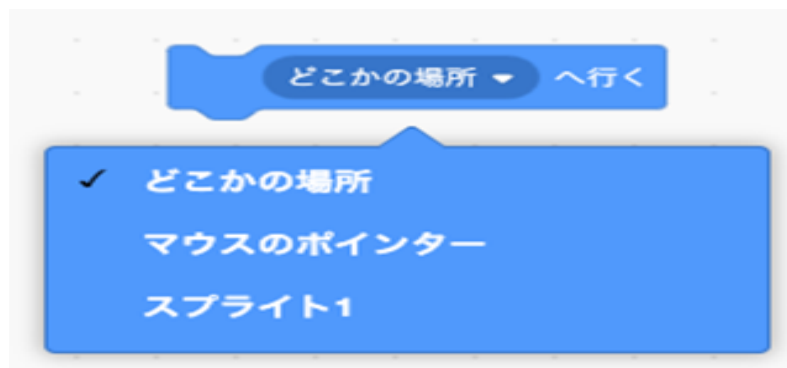
Scratch応用編

～2つのスプライトを使って
追いかけてっこをする～

逃げる側のプログラム（マウス）



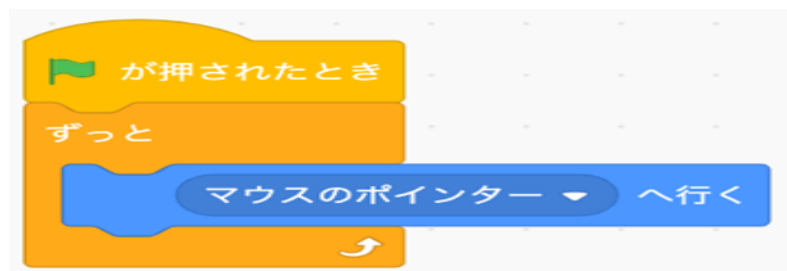
スプライトを1つ増やすとそのスプライトのポインターが出てきます。マウス（ネズミ）を押します。



「動き」の中から「どこかの場所へ行く」ブロックを持ってきます。

「どこかの場所」の右の▼をクリックするとメニューが表示されます。

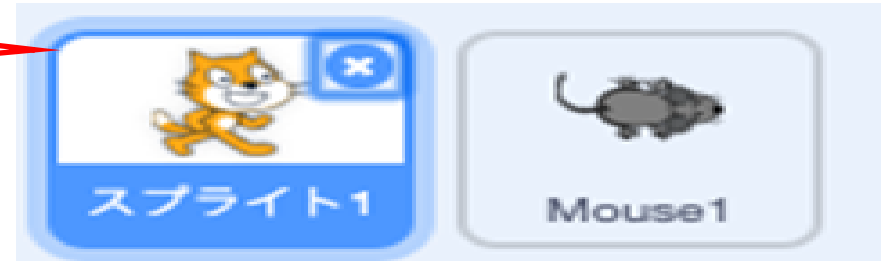
「マウスのポインター」を選びます。



「（緑の旗）が押されたとき」、「ずっと」と組み合わせます。

追いかける側のプログラム（ネコ）

ネコを押します。



「次のコスチュームにする」の下に、「マウスのポインターへ向ける」を入れます。

「制御」の中の「もし～なら」ブロックを置いて、「調べる」の中の「マウスのポインターに触れた」を「もし～なら」の～の部分に入れます。

「マウスのポインター」の右の▼をクリックして「Mouse1に触れた」に変えます。

最後に「制御」の中の「すべてを止める」ブロックを置きます。