



1



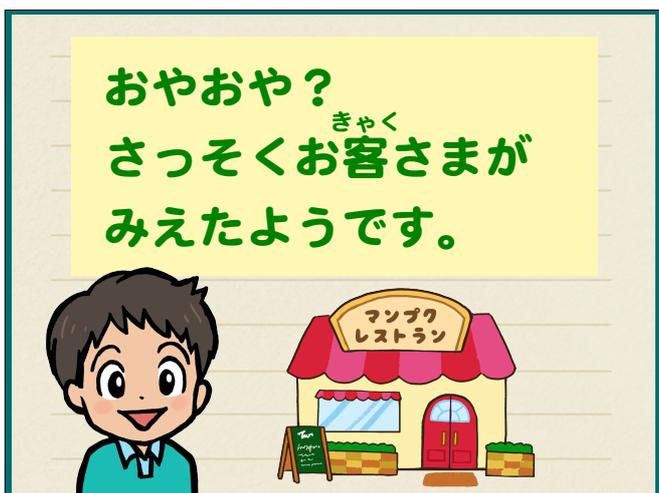
2



3



4



5



6



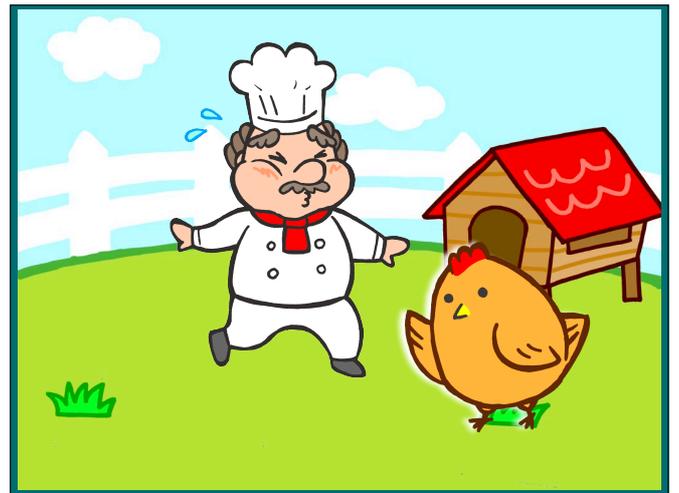
7



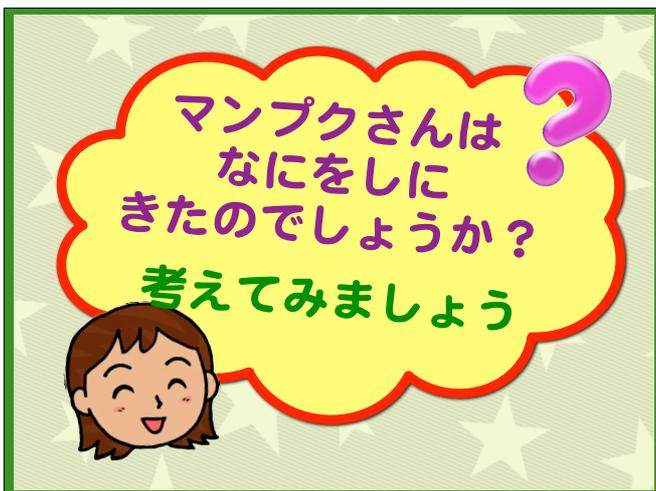
8



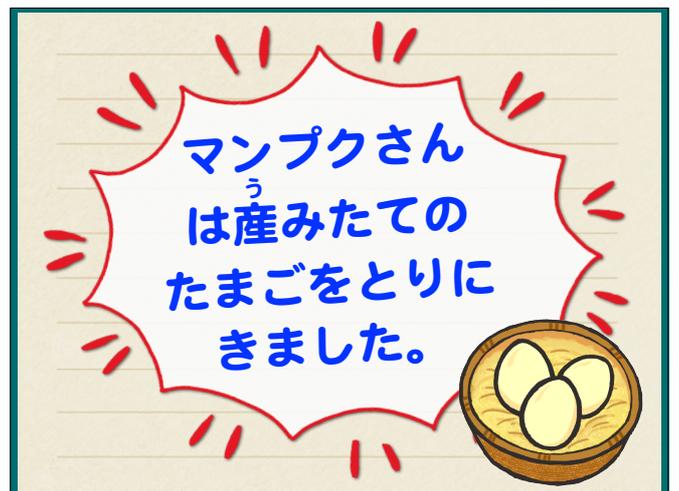
9



10



11



12



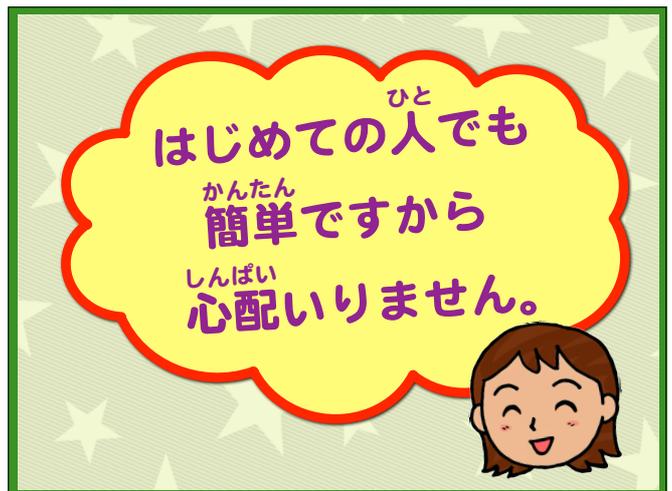
13



14



15



16



17



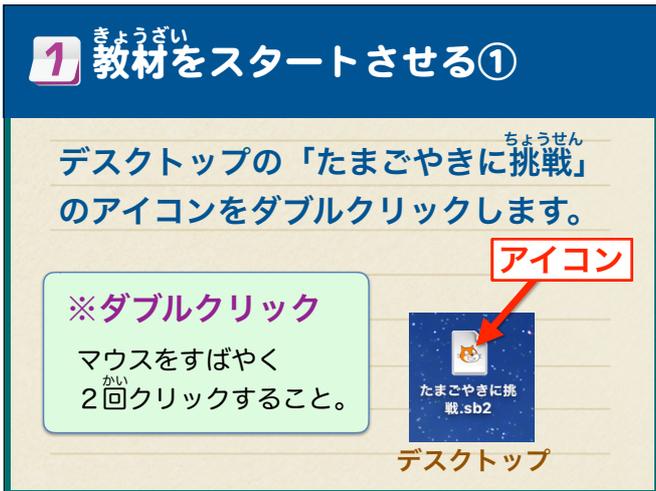
18



19



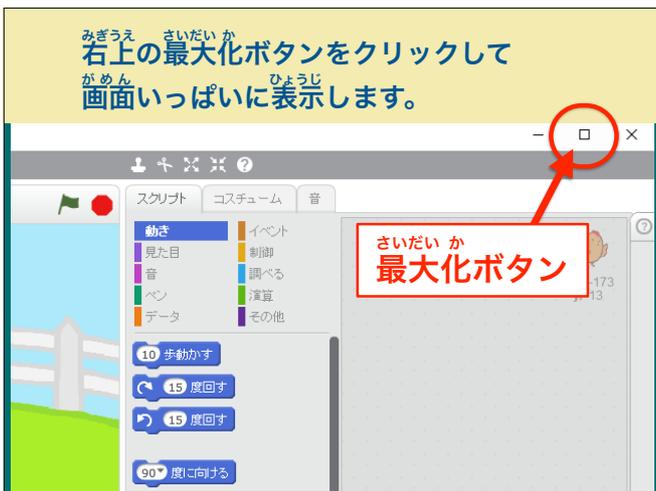
20



21



22



23



24



25



26



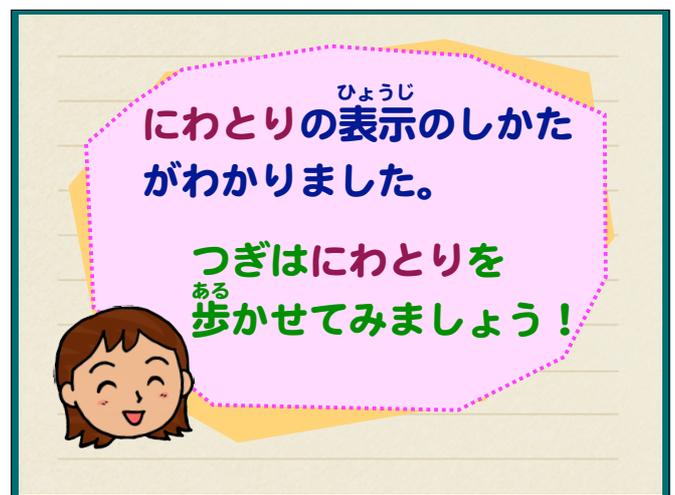
27



28



29



30



31



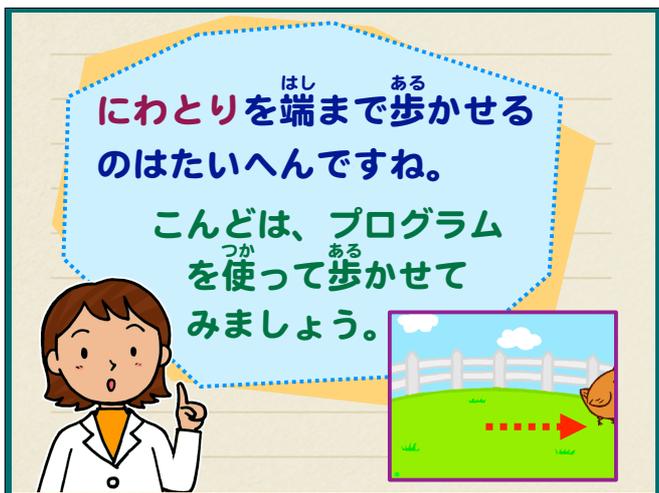
32



33



34



35



36

4 プログラムで歩かせてみよう①

ある

x座標を0、y座標を0にする

みぎがわ
右側においてある
ざひょう
「X座標を0、Y座標を0にする」
のブロックをクリックします。

37

4 プログラムで歩かせてみよう①

ある

x座標を0、y座標を0にする

にわとりが
まなか
真ん中にもどり
ましたか？

38

4 プログラムで歩かせてみよう②

ある

x座標を0、y座標を0にする

10歩動かす

※ドラッグ
クリックしたまま
いどう
移動すること。

「10歩動かす」を
みぎがわ
右側にドラッグ
します。

39

4 プログラムで歩かせてみよう③

ある

スクリプト コスチューム 音

動き イベント
見た目 制御
音 調べる
ペン 演算
データ その他

せいぎよ
「制御」を
クリックします。

40

4 プログラムで歩かせてみよう④

ある

x座標を0、y座標を0にする

10回繰り返す

10歩動かす

「10回繰り返す」を
ドラッグして
「10歩動かす」と
組み合わせます

41

4 プログラムで歩かせてみよう⑤

ある

x座標を0、y座標を0にする

10回繰り返す

10歩動かす

「10回繰り返す」を
クリックしてテストします。

42

こんどは
らくある
楽に歩かせること
ができましたか？

43

x座標を 0、y座標を 0 にする

ざひょう
座標のブロックで
にわとりをまなか
もどします。

44

くりかえしの
かいすう
回数を変える
こともできます。

10 回繰り返す
10 歩動かす

かい かい
10回を20回にして
クリックすると
どうなるでしょう？

45

にゅうりょく ほうほう
★ 入力の方法

① 「10」をクリックする
みずいろ
と水色になります。

② 「20」と入力
にゅうりょく
します。

46

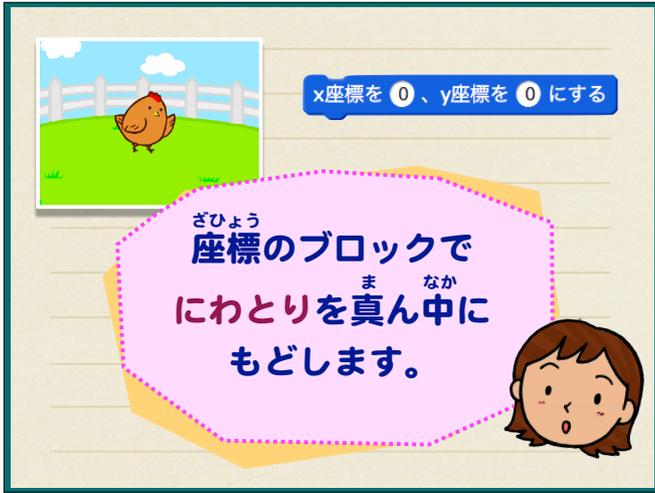
20 回繰り返す
10 歩動かす

かいく かせ
「20回繰り返す」
をクリックして
テストします。

47

かず
くりかえす数がふえると
ある きょり
歩く距離が
なが
長くなりました。

48



49



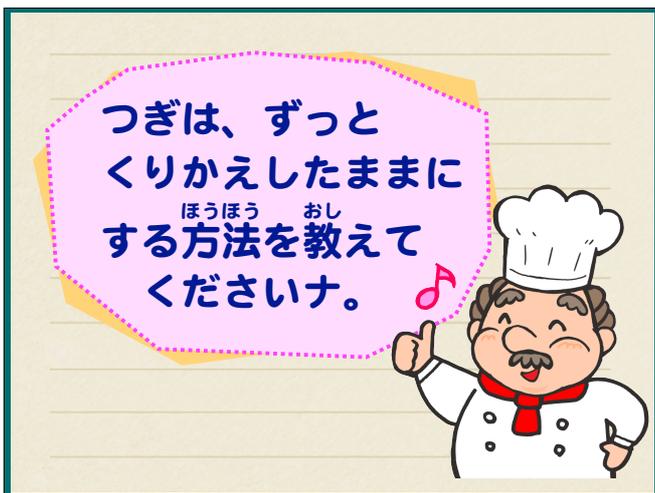
50



51



52



53



54



55



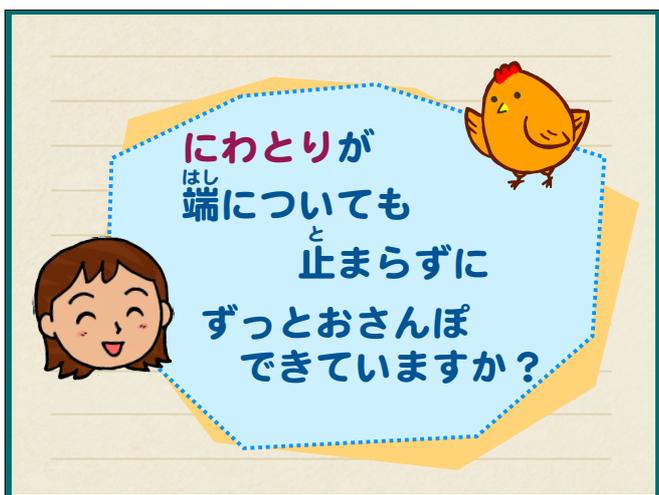
56



57



58



59



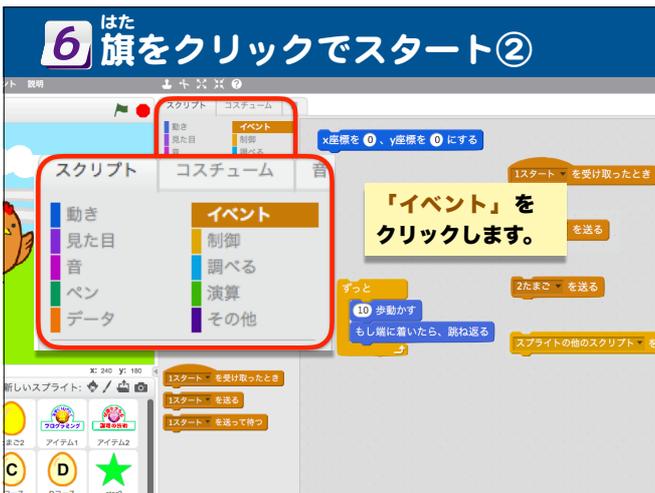
60



61



62



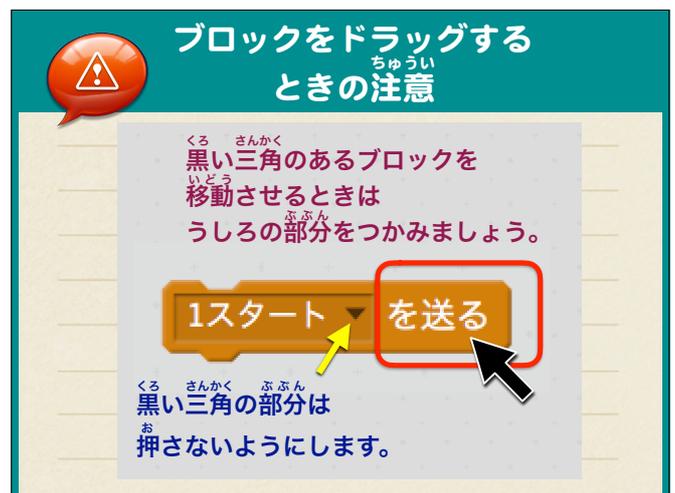
63



64



65



66



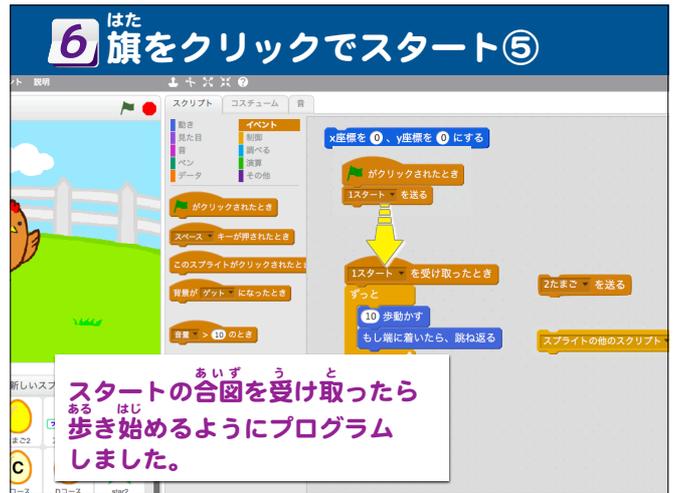
67



68



69



70



71



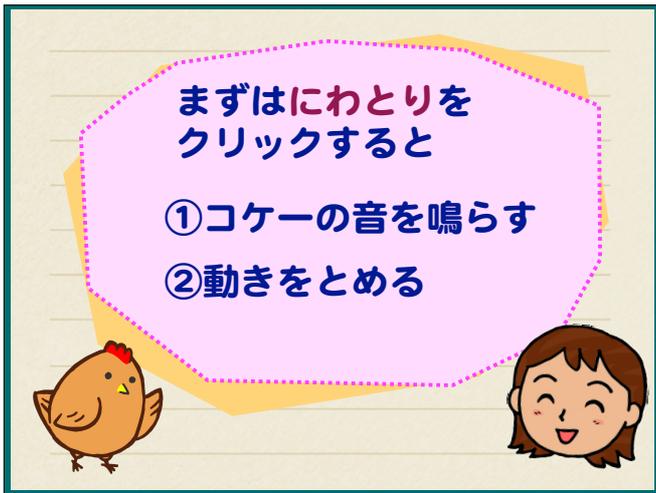
72



73



74



75



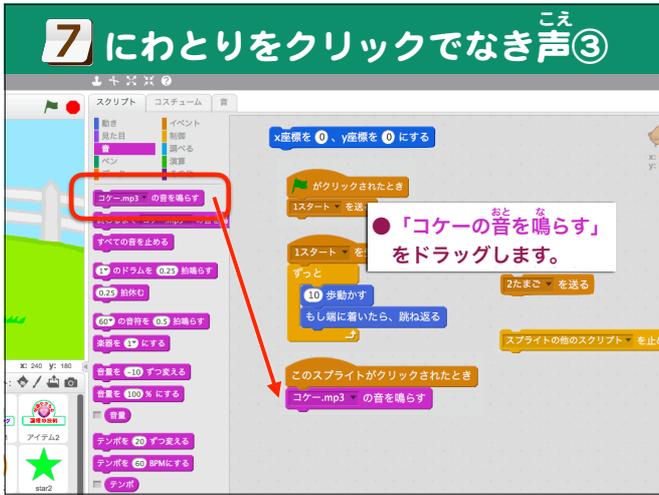
76



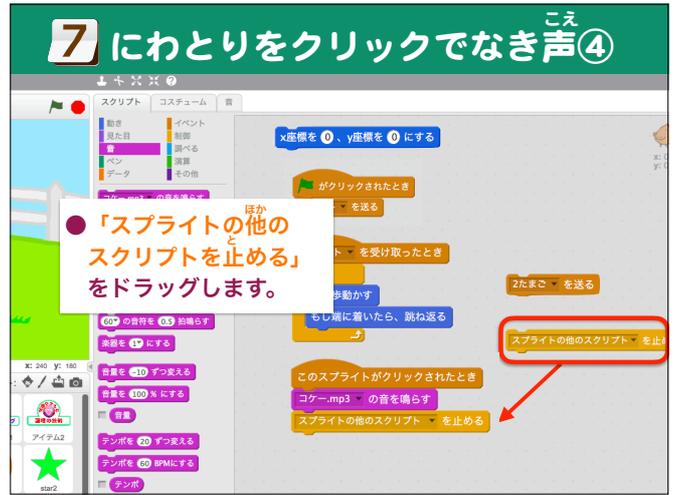
77



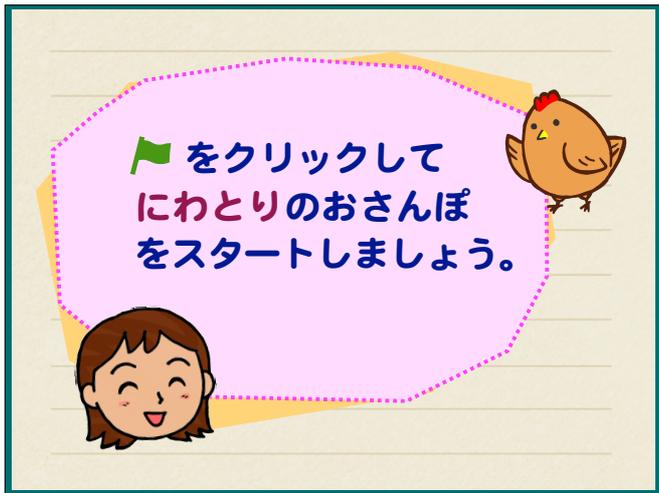
78



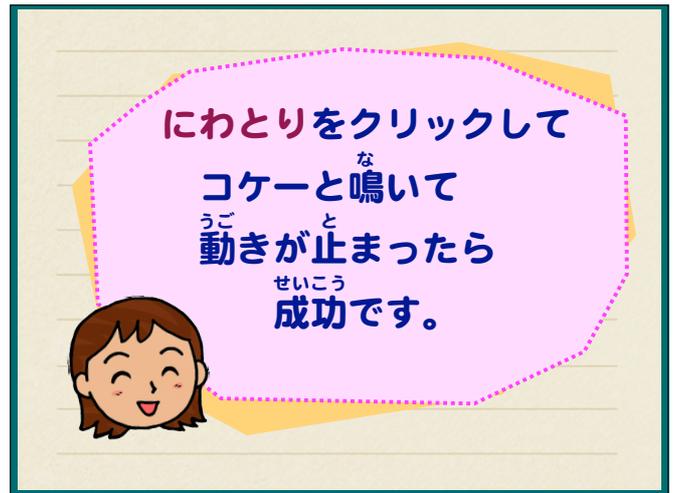
79



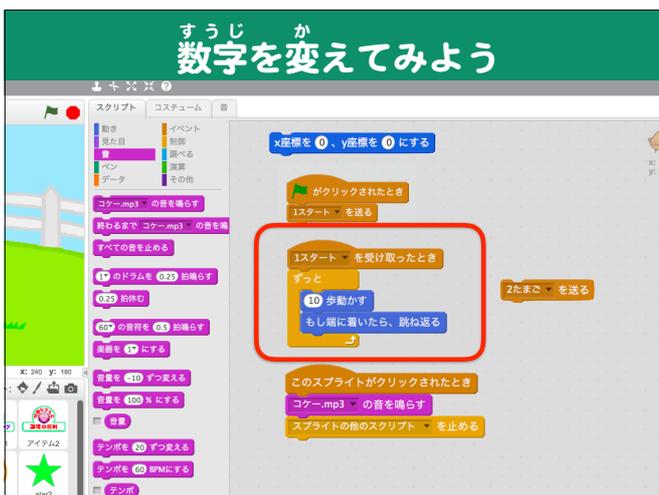
80



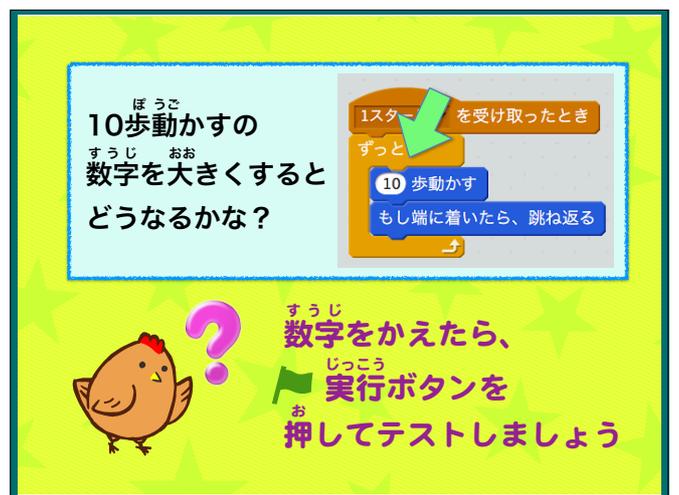
81



82



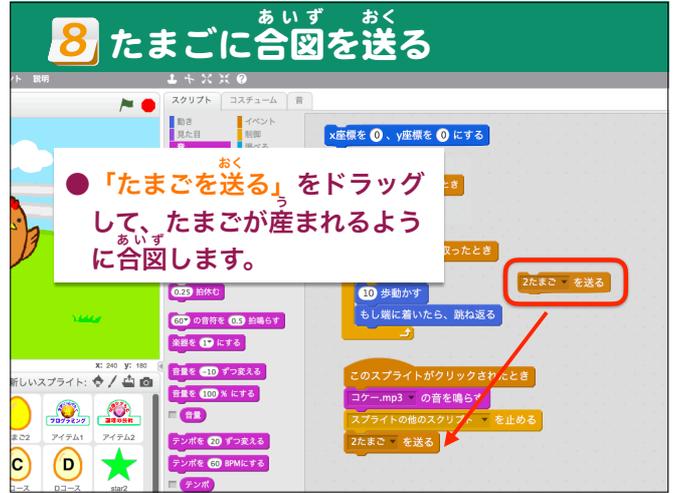
83



84



85



86



87



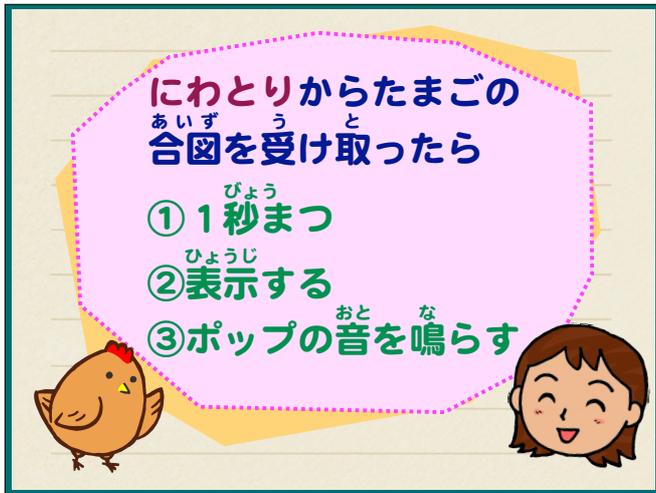
88



89



90



91



92



93



94



95



96



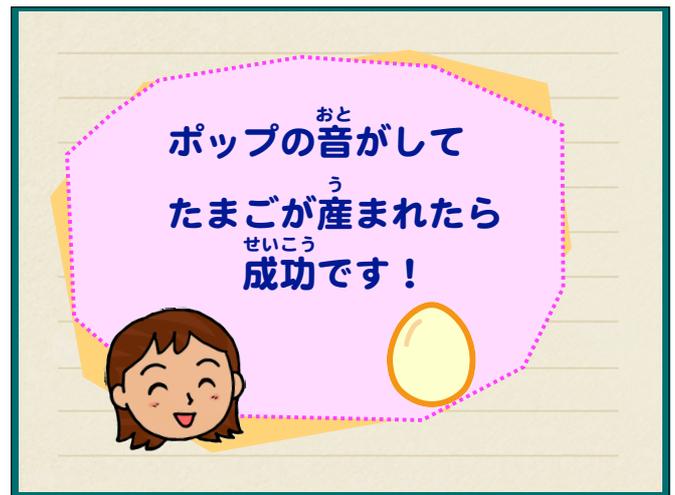
97



98



99



100



101



102



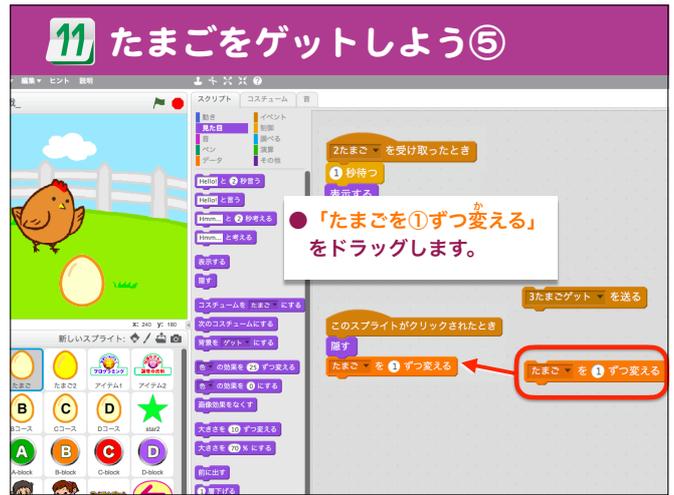
103



104



105



106



107



108



109



110



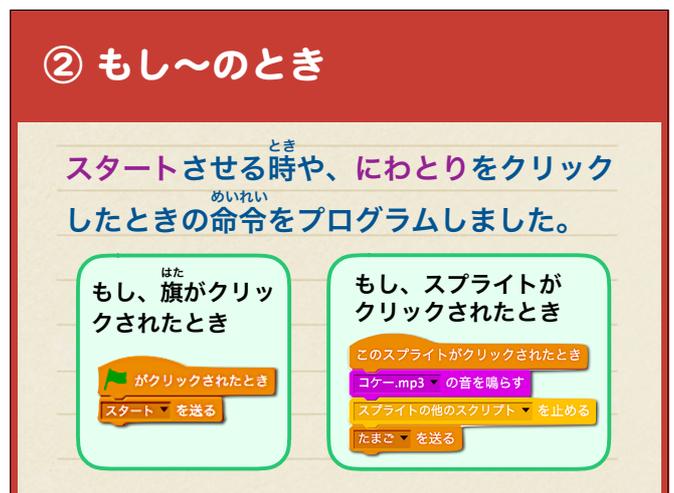
111



112



113



114

じゅんばん すす
③ 順番に進める

うんどうかい
運動会のプログラムのよう
じゅんばん
順番どおり、つぎつぎに進めました。

コケー.mp3 の音を鳴らす
スプライトの他のスクリプト を止める
たまご を送る

随す
たまご を 1 ずつ変える
たまごゲット を送る

115

きゃくさま ちゅうもん
お客様の注文をうけた
マンブクさんは、
たまごやきをつく
たまごを3個使うこと
にしました。

116

たまごを3個とる

たまご2をクリック
してプログラムを
見てみましょう。

2たまご を受け取ったとき
1秒待つ
表示する
ポップ の音を鳴らす

このスプライトがクリックされたとき
随す
たまご を 1 ずつ変える
3たまごゲット を送る

117

たまごを3個とる

3たまごゲット を受け取ったとき
たまご2 のクローンを作る

クローンされたとき
x座標を (260 - たまご * 30) にする
y座標を 120 にする
表示する
もし たまご = 0 なら
1秒待つ
アイテム1 を送る
でなければ
1スタート を送る

118

たまごを3個とる

たまご = 0
すうじ
の数字を
たまご = 3
か
に変えます。

3たまごゲット を受け取ったとき
たまご2 のクローンを作る

クローンされたとき
x座標を (260 - たまご * 30) にする
y座標を 120 にする
表示する
もし たまご = 3 なら
1秒待つ
アイテム1 を送る
でなければ
1スタート を送る

119

つく
作ったゲームを試してみる。
ため

にわとり
おさんぽゲーム
たまごをゲットしよう!

120



121



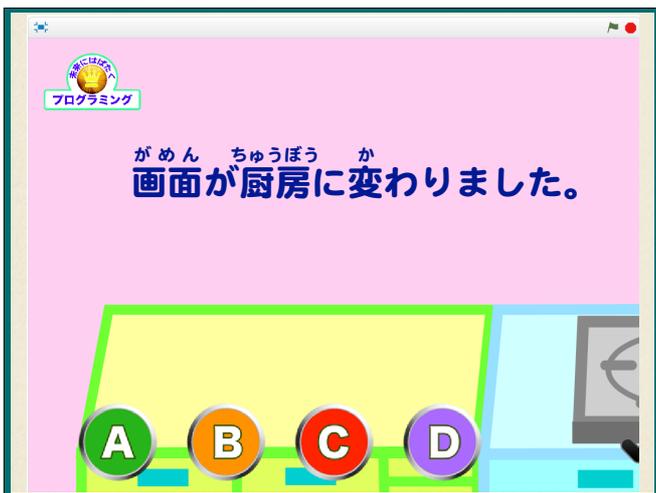
122



123



124



125



126



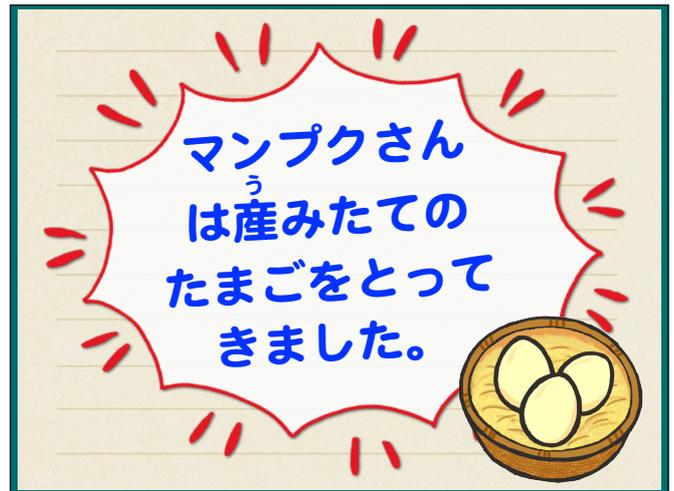
127



128



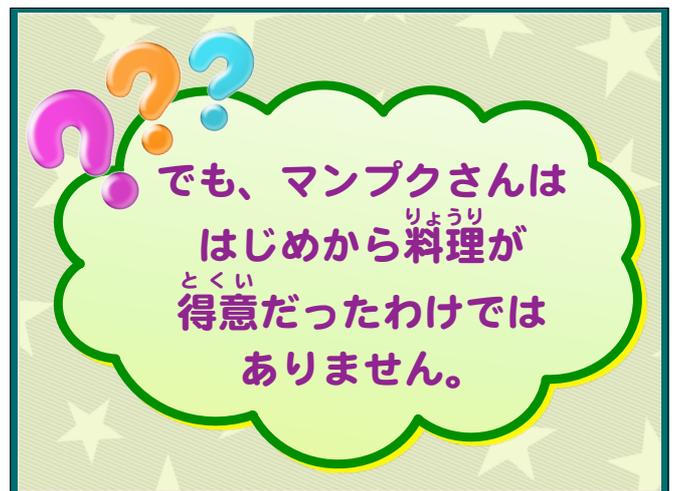
129



130



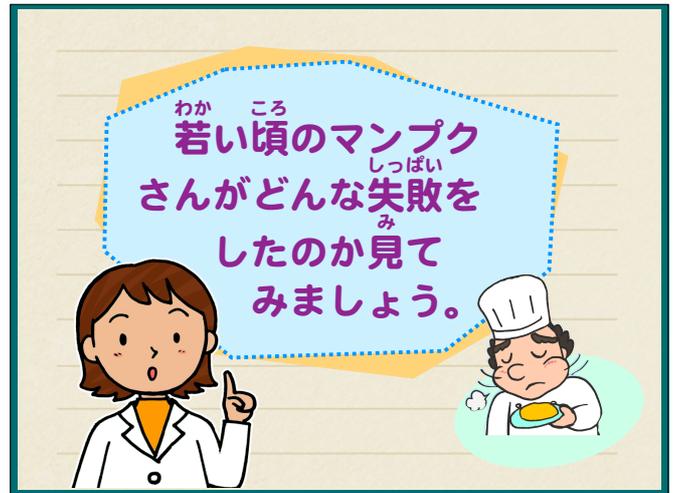
131



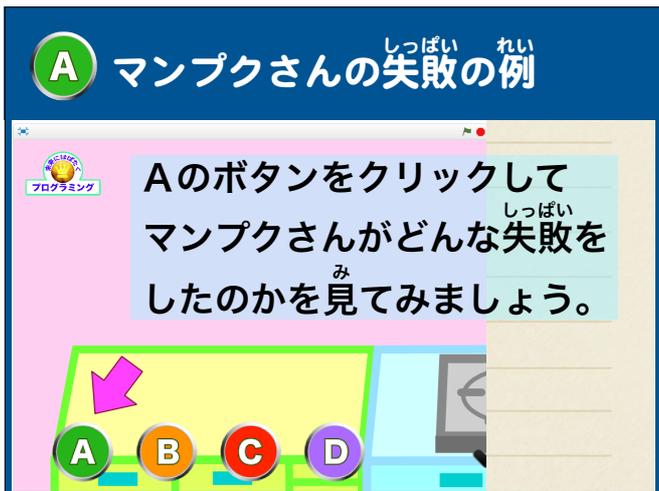
132



133



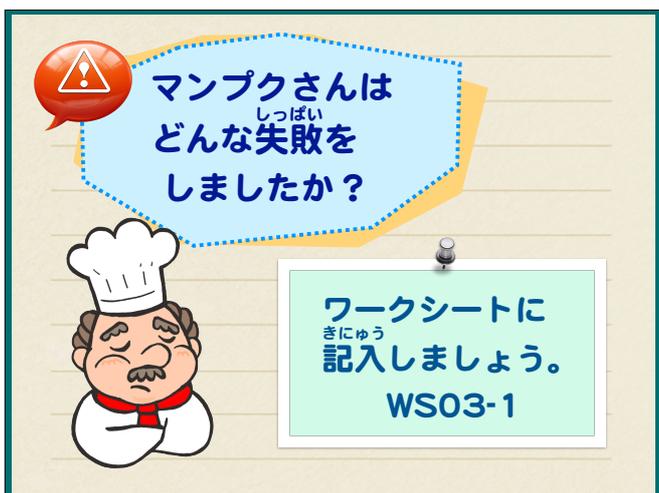
134



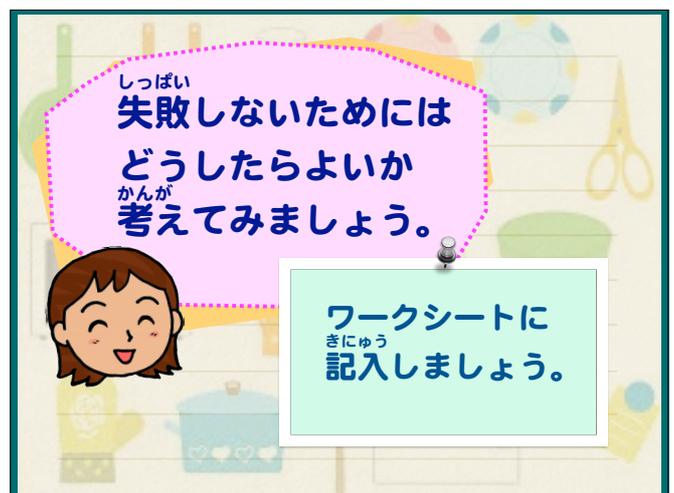
135



136



137



138



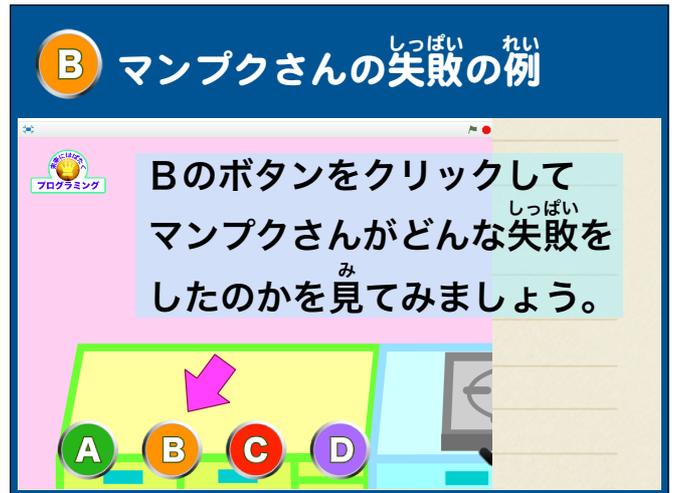
139



140



141



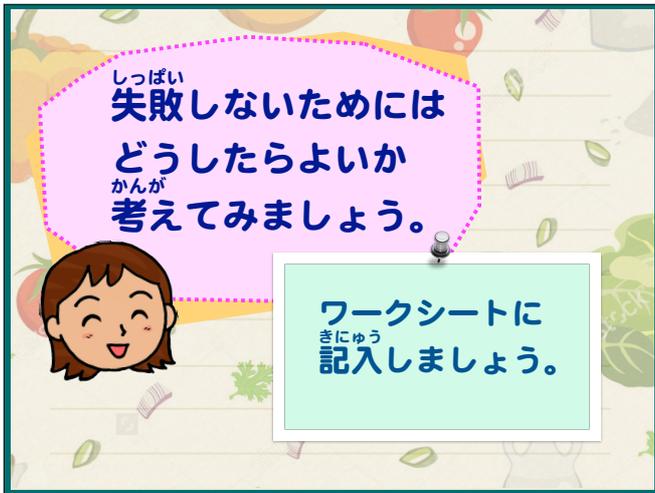
142



143



144



145



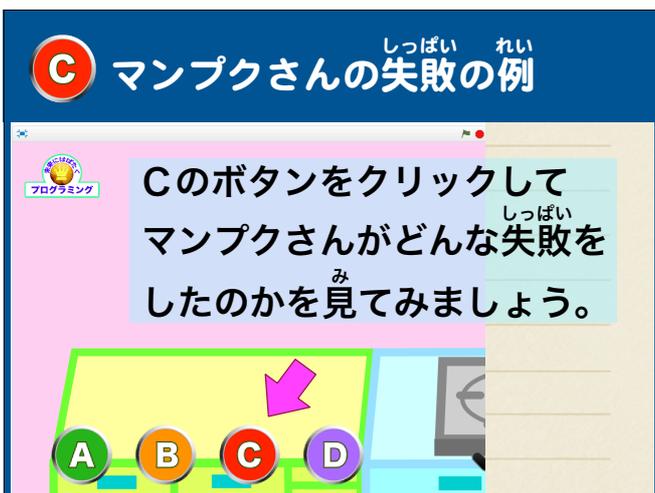
146



147



148



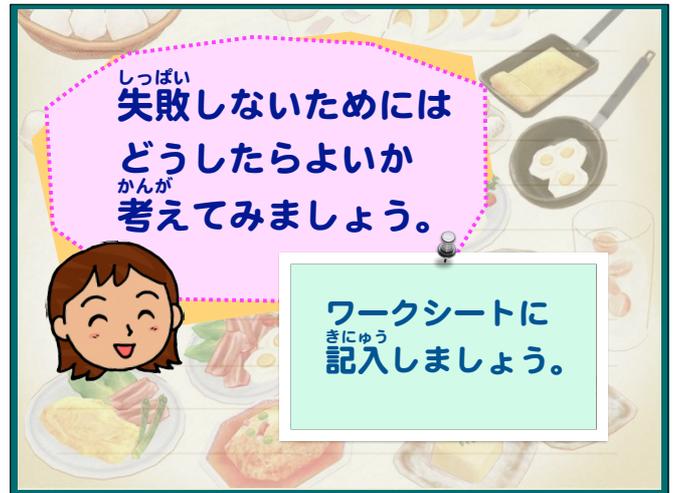
149



150



151



152



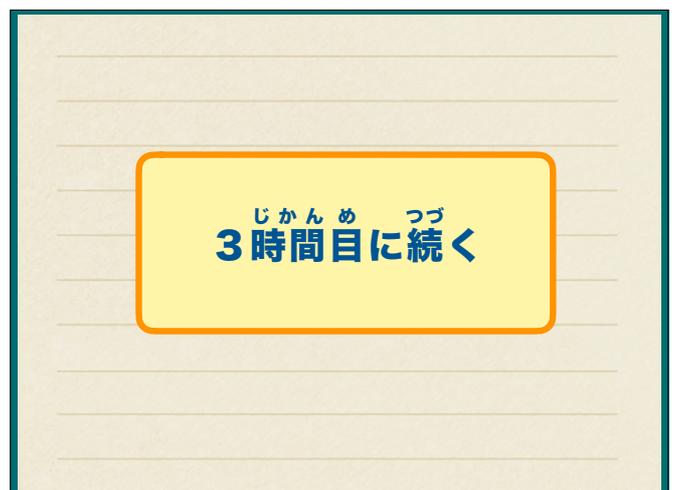
153



154



155



156