

課題 D



Lesson11,12

氏名

実施日 月 日

※今回は、ジュニア・プログラミング検定を意識した出題形式となっています。
がんばって課題をクリアしてください。

【問題】

お手本ムービーを見て、「待て！タコス」プログラムを作りましょう。

また、問題の最後では、自由にスプライトやスクリプトを増やし、動きを説明してください。

《プログラムテーマ：逃げるタコスをネコが追いかけて食べる》

【前提】

- ・お手本ムービーを見て同じ動きのプログラムを作成してください。
- ・今回は学習目的のため、指定されている「必ず使うブロック」を使ってプログラミングしてください。

1. 下に書かれた動きに合うように Scratch プログラムを作ってみよう！

【素材の準備】

- ・背景を「blue sky」にする。
- ・スプライト「cat1」を削除し、「Cat1 Flying」「Taco」を追加する。

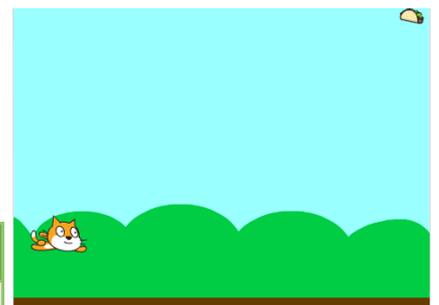
【ネコの動き】

① 旗をクリックされたときの動き（はじめの設定）。

- ・大きさが「60%」になる。
- ・X座標が「-180」、Y座標が「-90」になる。
- ・回転方法が左右のみになる。

必ず使うブロック（設定値は問題にあわせる）

回転方法を 左右のみ にする x座標を 0 、y座標を 0 にする 大きさを 100 % にする



② ①の後の動き

- ・「タコス食べたい!」と1秒言う。

必ず使うブロック (設定値は問題にあわせる)

Hello! と 2 秒言う



③ ②の後の動き (追いかけるの始まり)

- ・タコスに触れるまで3秒ごとに「まで～」と1秒言いながら飛び続ける。
- ・ステージの端に着いたら、跳ね返る。

必ず使うブロック (設定値は問題にあわせる)

10 歩動かす Hello! と 2 秒言う 1 秒待つ もし端に着いたら、跳ね返る



④ タコスに触れた時の動き (追いかけてこの終わり)

- ・「やった!」と言う (セリフは消えない)。
- ・動きが止まる。

必ず使うブロック (設定値は問題にあわせる)

Hello! と言う



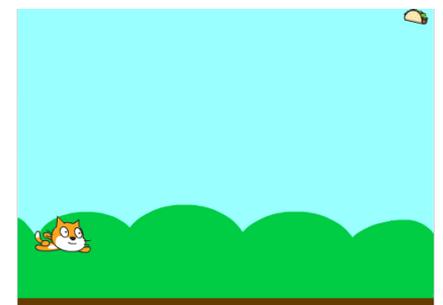
【タコスの動き】

① 旗をクリックされたときの動き (はじめの設定)

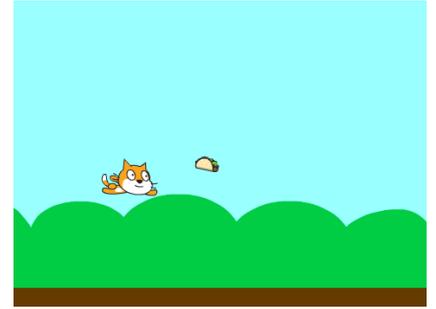
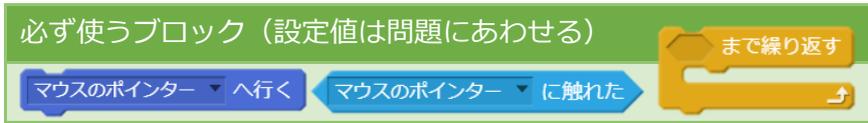
- ・大きさが「60」%になる。
- ・X座標が「180」、Y座標が「120」になる。
- ・ステージに表示される。

必ず使うブロック (設定値は問題にあわせる)

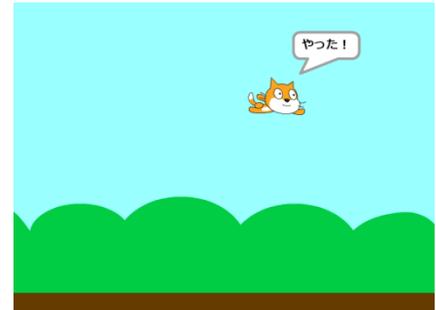
回転方法を 左右のみ ▾ にする 大きさを 100 % にする 表示する



- ② ①の後の動き（追いかっこゲームの始まり）。
- ・ネコに触れるまで、マウスポインターの位置へ動き続ける。



- ③ ネコに触れた時の動き（メッセージ「追いつく」を使う）。
- ・タコスの動きが止まる。
 - ・ステージから消える。



2. 自由にスプライトやスクリプトを追加しましょう！

【例】

- ・ネコのはじめの位置や移動する速さをランダムにする。

3. 作品タイトルを「課題 D」にして保存しましょう。

4. 「課題 D」を共有し、作品 URL を課題提出メールアドレスまでお知らせください。

5. 2で追加したスプライトやスクリプトの動きを、4のメールの本文に文章で説明してください。

— 問題は以上です。 —