

ニワトリを 歩かせる

1

1 スプライトの選択



2

2 10歩動かす

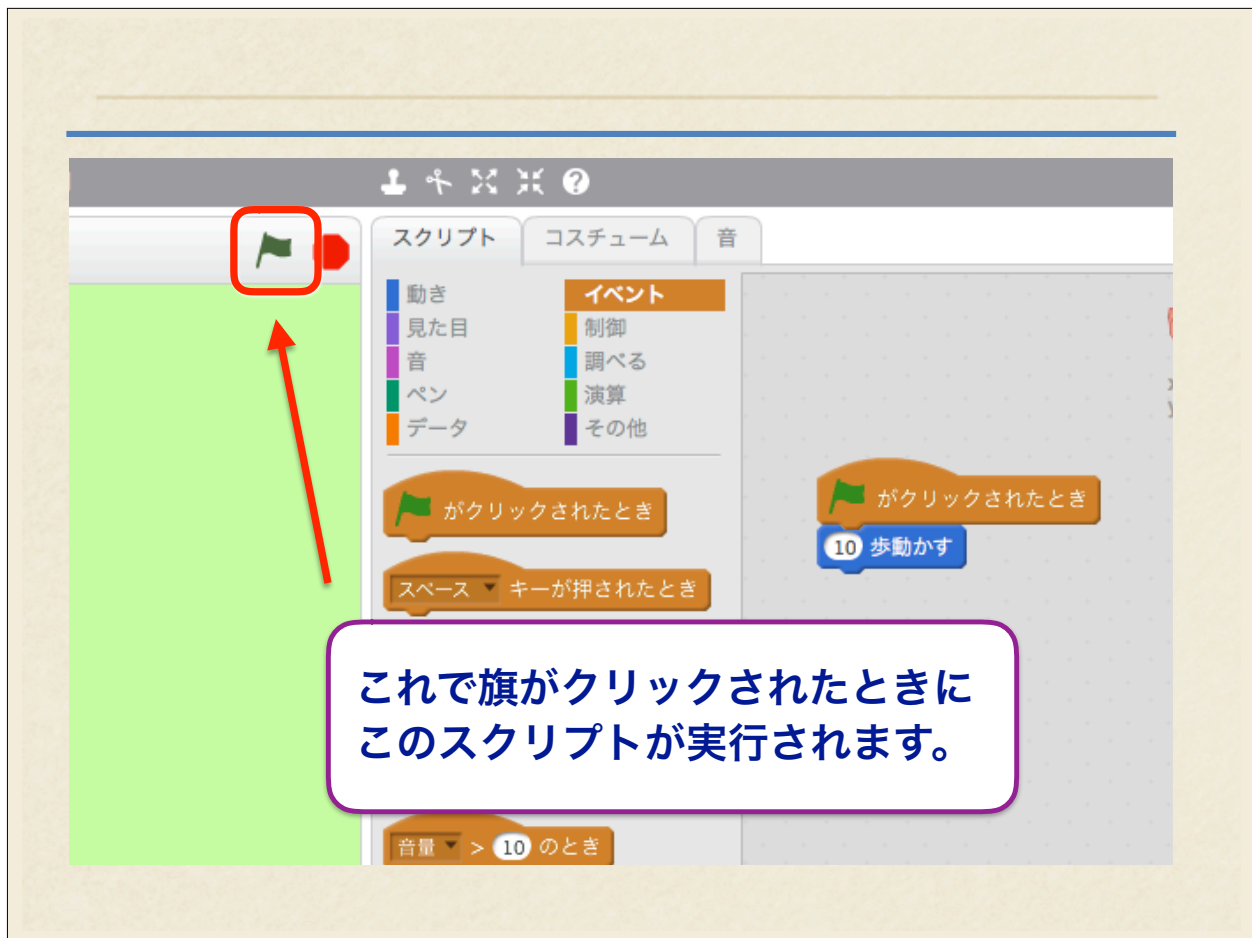


3

3 旗がクリックされたとき



4



5

4 スクリプトのテスト

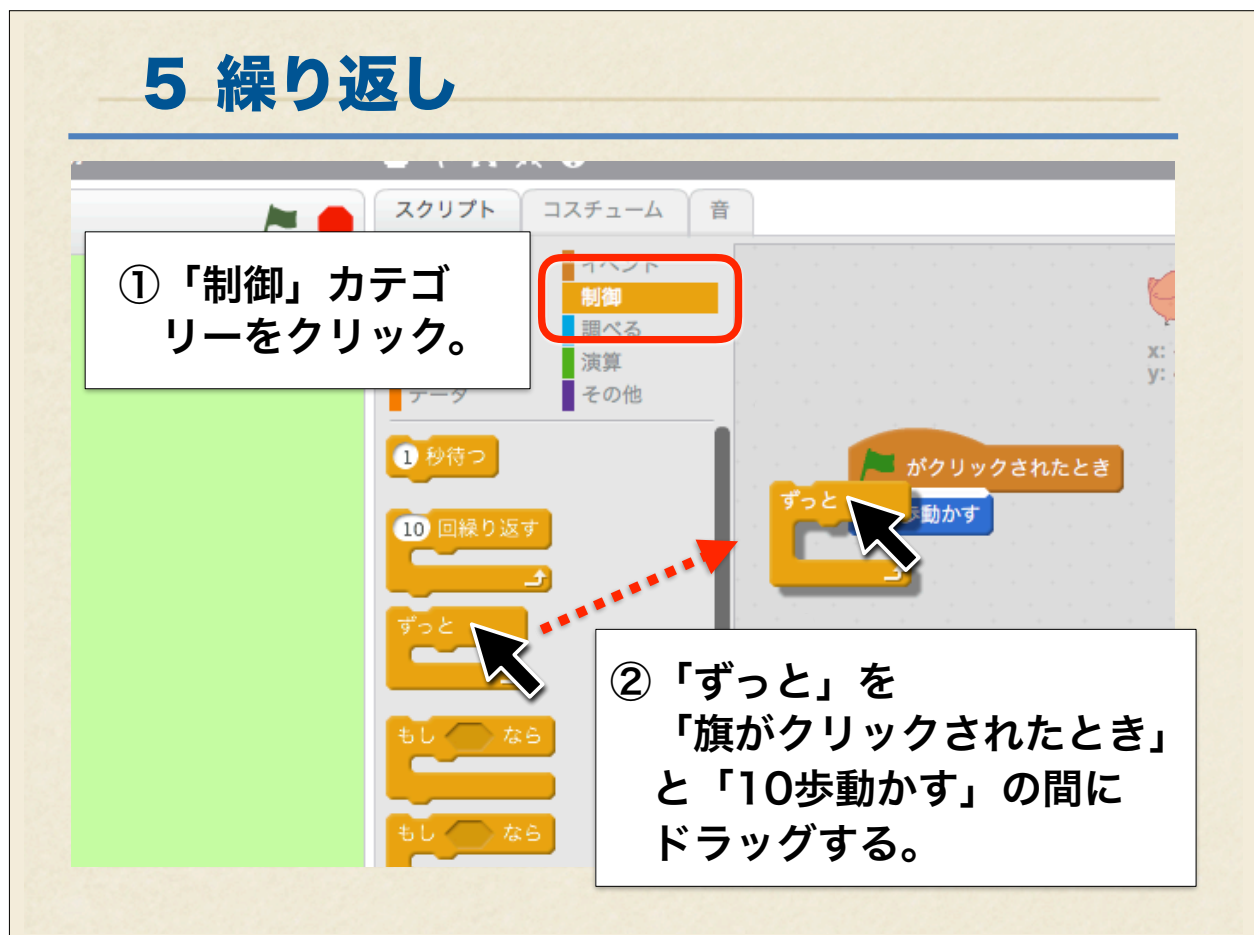


6

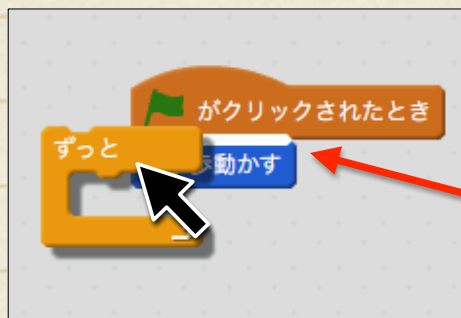


7

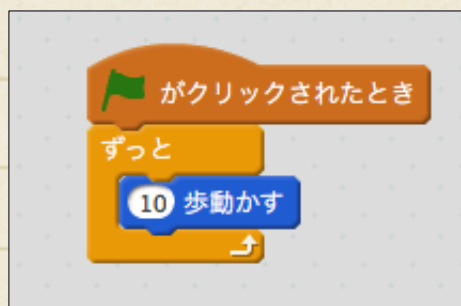
5 繰り返し



8



③ブロックの間が
白くなったところで
マウスボタンを離す。



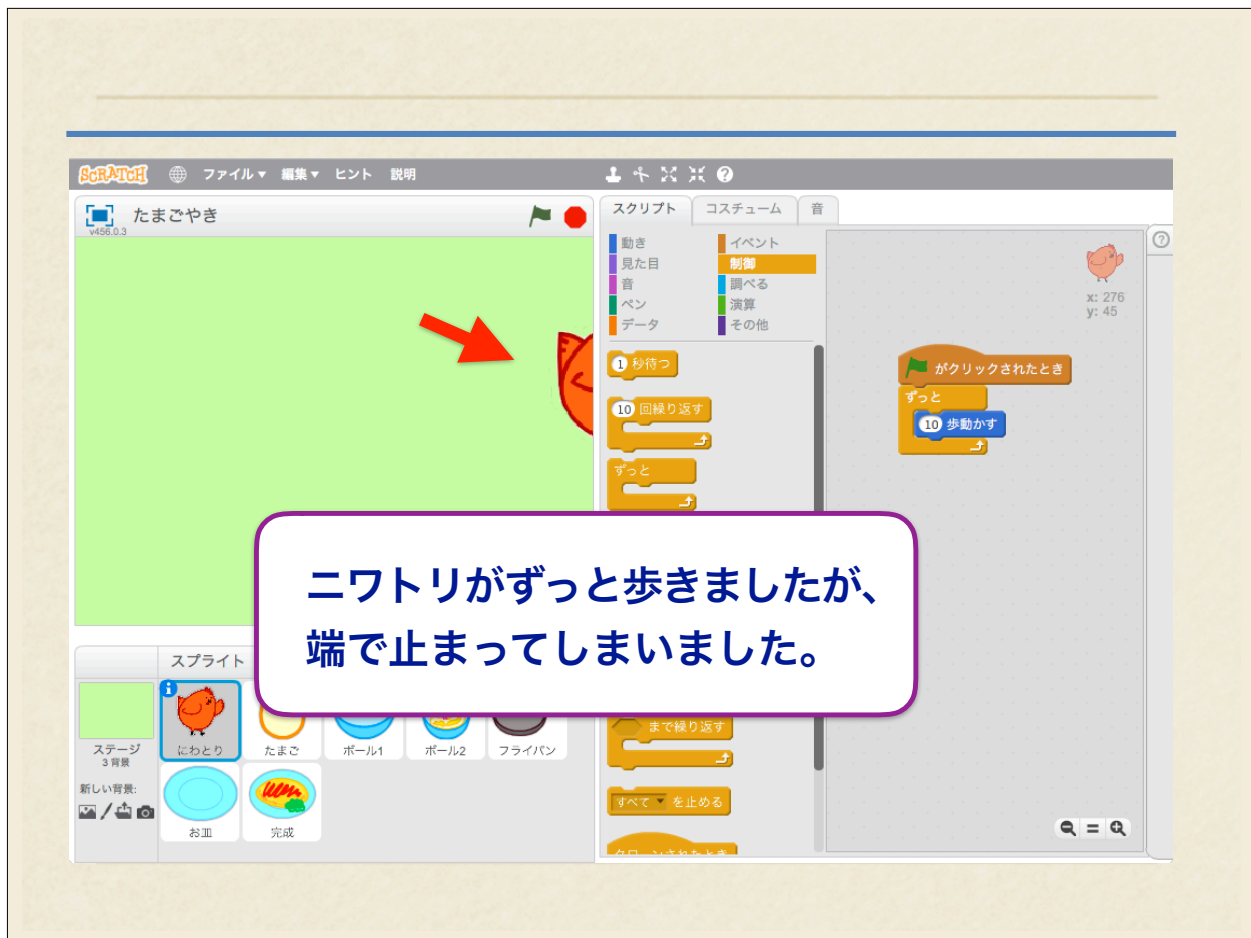
④「10歩動かす」が
「ずっと」で囲まれる。

9



実行ボタンを押して
繰り返し歩くか確認する。

10



11



12

6 端に着いたら跳ね返る

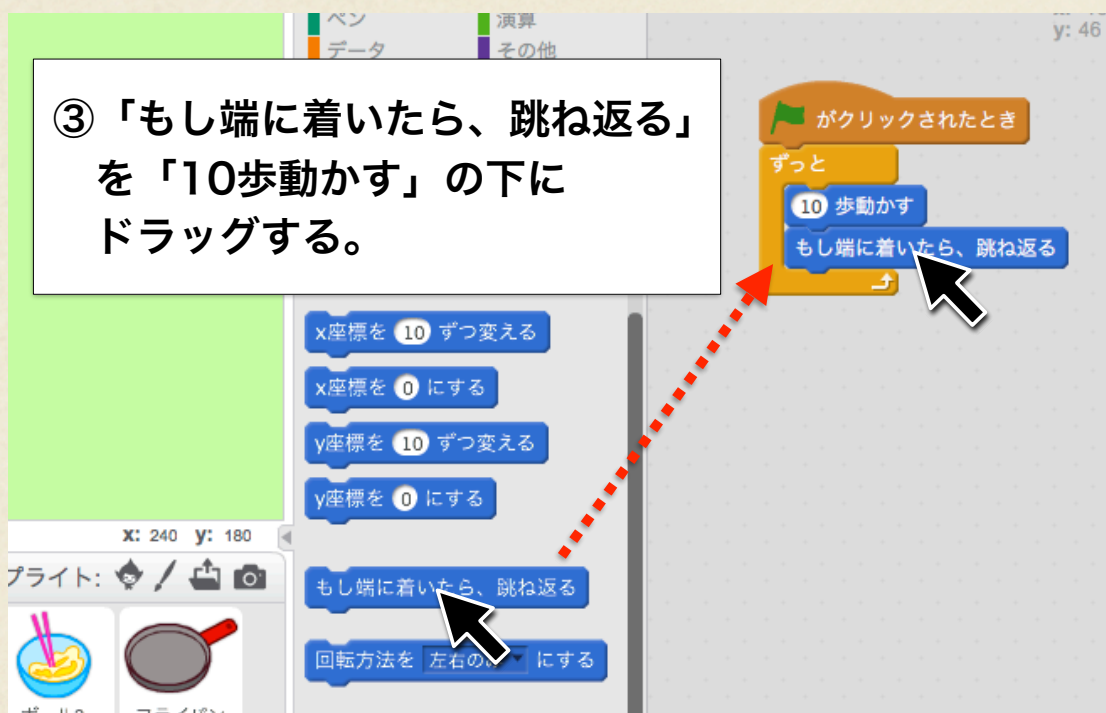


The screenshot shows the Scratch interface with the 'Scripts' palette on the left. The '動き' (Motion) category is highlighted with a red box. A red arrow points down the scrollbar on the right side of the palette. A callout box on the right contains the text: ①「動き」カテゴリーをクリック。 (Click the 'Motion' category). Another callout box on the right contains the text: ②スクロールバーを一番下まで下げる。 (Scroll the scrollbar to the bottom).

①「動き」カテゴリーをクリック。

②スクロールバーを一番下まで下げる。

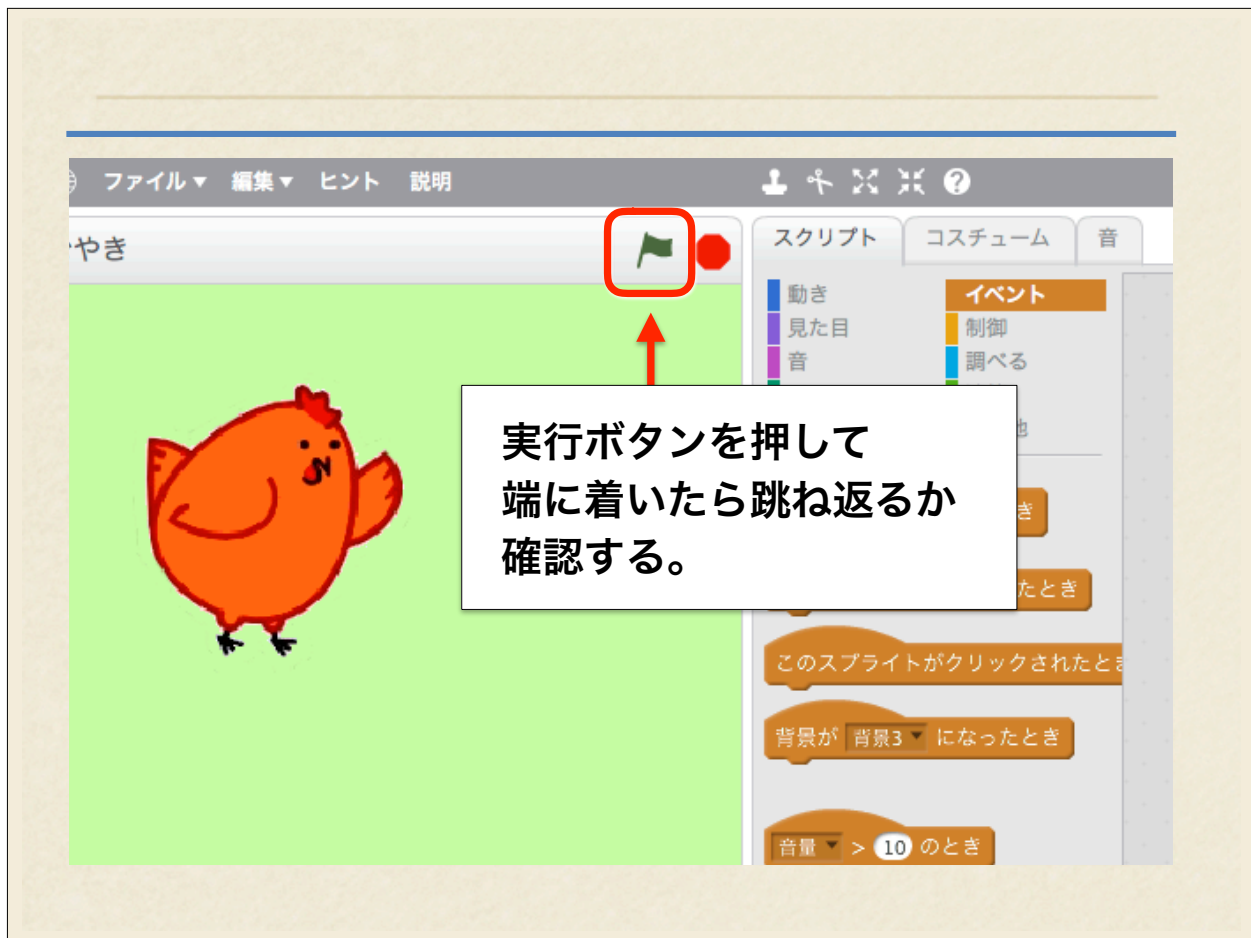
13



The screenshot shows the Scratch interface with the 'Scripts' palette on the left. The '動き' (Motion) category is highlighted. A red arrow points from the 'もし端に着いたら、跳ね返る' (If edge reached, bounce back) script to the '10歩動かす' (Move 10 steps) script in the 'ずっと' (Forever) loop. A callout box on the left contains the text: ③「もし端に着いたら、跳ね返る」を「10歩動かす」の下にドラッグする。 (Drag the 'If edge reached, bounce back' script to the bottom of the 'Move 10 steps' script).

③「もし端に着いたら、跳ね返る」を「10歩動かす」の下にドラッグする。

14



15



16

7 回転の種類



17



18

③変更後は ◀ で閉じる。

