

ニワトリを クリックして 音を鳴らす

1


1 スプライトがクリックされたとき

① 「イベント」 カテゴリーをクリック。

② 「このスプライトがクリックされたとき」をドラッグする。

2

2 音を鳴らす



① 「音」 カテゴリーをクリック。

② 「終わるまでkoke.mp3の音を鳴らす」を「このスプライトがクリックされたとき」の下にドラッグする。

The screenshot shows the Scratch interface. On the left, the 'Scripts' palette is open, and the 'Sound' category is highlighted with a red box. A callout box points to this category with the instruction '① 「音」 カテゴリーをクリック。'. In the center, a list of sound-related scripts is shown, including 'koke.mp3 の音を鳴らす', '終わるまで koke.mp3 の音を鳴らす', 'すべての音を止める', '17 のドラムを 0.25 拍鳴らす', and '0.25 拍休む'. A red dashed arrow points from the '終わるまで koke.mp3 の音を鳴らす' script to the 'このスプライトがクリックされたとき' event block in the 'Scripts' palette on the right. A callout box points to this event block with the instruction '② 「終わるまでkoke.mp3の音を鳴らす」を「このスプライトがクリックされたとき」の下にドラッグする。'. The 'このスプライトがクリックされたとき' block already has the '終わるまで koke.mp3 の音を鳴らす' script attached to it.

3



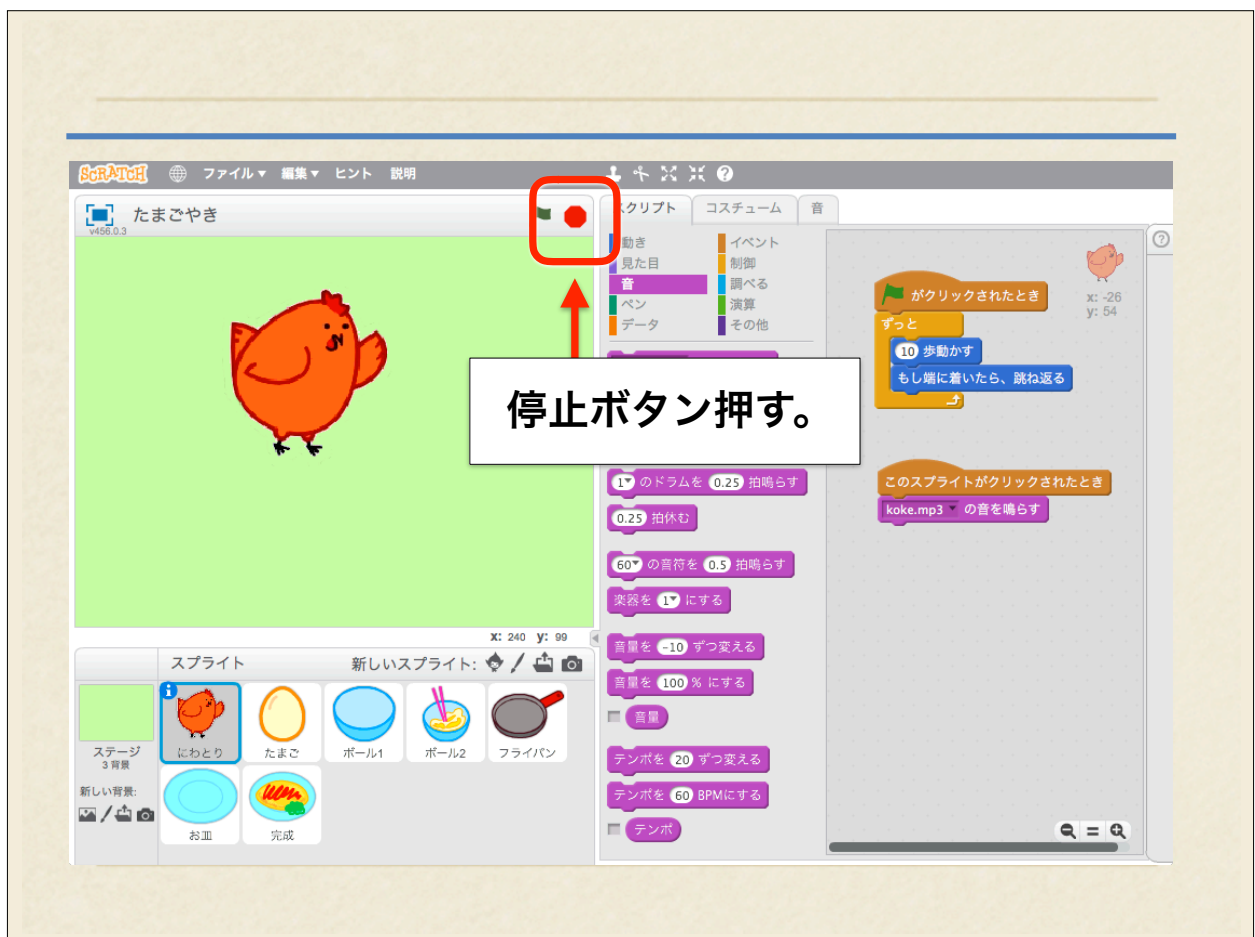
実行ボタンを押して音が鳴るか確認する。

The screenshot shows the Scratch stage with a green background and a chicken sprite. A red box highlights the 'Run' button (a green flag icon) in the top right corner. A red arrow points from the 'Run' button to a callout box that says '実行ボタンを押して音が鳴るか確認する。'. The 'Scripts' palette is open on the right, showing the 'Sound' category selected. The 'このスプライトがクリックされたとき' event block is visible in the palette, and the 'koke.mp3 の音を鳴らす' script is attached to it.

4



5



6

動きを止める

7

1 スクリプトを止める

① 「制御」カテゴリーをクリック。

② 「すべてを止める」を「音を鳴らす」の下にドラッグする。

がクリックされたとき

ずっと

10 歩動かす

もし端に着いたら、跳ね返る

このスプライトがクリックされたとき

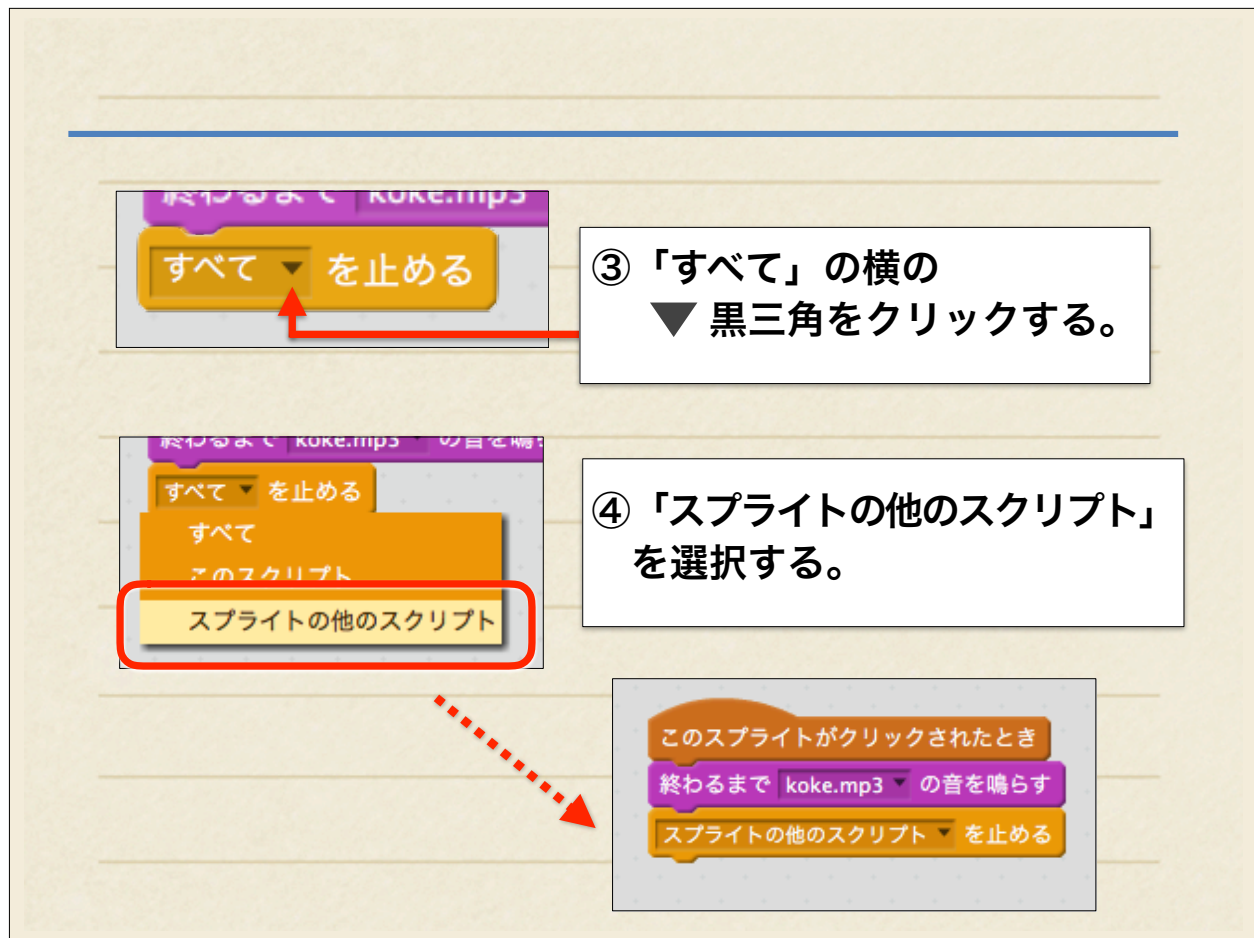
終わるまで koke.mp3 の音を鳴らす

すべて を止める

x: 240 y: 180

新しいスプライト:

8



9



10

