

おうよう か だい  
応用課題1

## ミッション

「E015\_mission\_素材.sb3」を開き、下の動作に合うようにコードを作りましょう。完成後、「E015\_mission\_完成.sb3」として保存しましょう。「E015\_mission\_おてほんムービー.mp4」を観て動きを確認してください。



## ●ステージの動作

①旗がクリックされたとき、背景が「urban1」になる。



## ●ねこの動作

①旗がクリックされたとき、以下が動作する。

・X座標が「-150」、Y座標が「-90」になる。

・大きさが「90」%になる。

・コスチュームが「コスチューム1」になる。

・ステージに表示される。

②①の後、「ちこくだー！」と「1」秒言い、メッセージ「スタート」が送られる。

③②の後、ステージの端に触れるまで、繰り返し、「5」歩動く。



④③の後、以下が動作する。

・背景が「school2」になる。

・X座標が「-200」、Y座標が「-90」になる。

・コスチュームが「コスチューム1」になる。

・「いそげー！」と言う。

⑤④の後、40回だけ、繰り返し、「5」歩動く。

⑥⑤の後、20回だけ、繰り返し、以下のa~bの順に動作する。

a. Y座標が「5」ずつ変わる。

b. 大きさが「-2」ずつ変わる



⑦⑥の後、⑨のコードを止める。

⑧⑦の後、「まにあつたー」と「1」秒言い、ステージから消える。

⑨メッセージ「スタート」を受け取ったとき、ずっと、繰り返し、次の  
コスチュームに、「0.1」秒ごとに変わる。

### ●ポイント

- ・旗がクリックされる度に、かならず同じ座標や背景になるようにしましょう。
- ・ねこが学校に着いた後、ずっと動作しているコードを止めるのを忘れないようにしましょう。
- ・動作させるコードの順に注意しましょう。

### アレンジ

完成したファイル「E015\_mission\_完成.sb3」に自由にスプライトやコードを追加してアレンジを加えてみましょう。