

応用課題2

ミッション

「E016_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、「E016_mission_完成.sb3」
として保存しましょう。「E016_mission_おてほんムービー.mp4」を観て動きを確認してください。



●さかな 1 (紫 色 の 魚) の 動 作

①旗がクリックされたとき、以下が動作する。

- ・右(「90」度)を向く。
- ・x座標が「100」、y座標が「100」になる。
- ・見た目が左右しか向かなくなる。
- ・大きさが「50」%になる。
- ・ステージに表示される。



②①の後、ずっと、繰り返し、③④が動作する。

③マウスポインターに触れたとき、以下のa～eの順に動作する。

- a. 「にげろー」と言う。
- b. マウスポインターに向く。
- c. 時計回り(右回り)に「180」度回る。
- d. 「20」回だけ、繰り返し、「5」歩動く。
- e. セリフが消える。



④③の後、「2」歩動き、ステージの端に着いたら跳ね返る。

⑤旗がクリックされたとき、ずっと、繰り返し、「3」秒ごとに、時計回り(右回り)に「45」度回る。



● さかな 2 (黄色の魚) の動作

① 旗がクリックされたとき、以下が動作する。

- ・「135」度を向く。
- ・x座標が「100」、y座標が「0」になる。
- ・見た目が左右しか向かなくなる。
- ・大きさが「50」%になる。
- ・ステージに表示される。



② ①の後、ずっと、繰り返し、③④が動作する。

③ マウスポインターに触れたとき、以下のa～dの順に動作する。

- 「さわるなー」と言う。
- 「20」回だけ、「色」の効果が「25」ずつ変わる。
- 画像効果がなくなる。
- セリフが消える。



④ ③の後、「2」歩動き、ステージの端に着いたら跳ね返る。

⑤ 旗がクリックされたとき、ずっと、繰り返し、「2」秒ごとに、反時計回り（左回り）に「30」度回る。

● ポイント

- ・回数のある繰り返し、回数のない繰り返しと条件分岐を組み合わせで作ってみましょう。
- ・「色」の効果は、画像効果をなくして元の色に戻しましょう。

アレンジ

完成したファイル「E016_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。