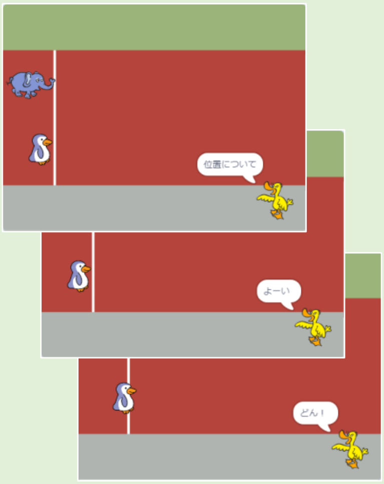
Entry　No.018

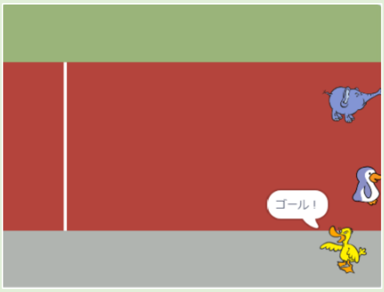
Scratch Ver.3

応用課題4

ミッション

「E018_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、「E018_mission_完成.sb3」として保存しましょう。「E018_mission_おてほんムービー.mp4」を観て動きを確認してください。





●アヒルの動作

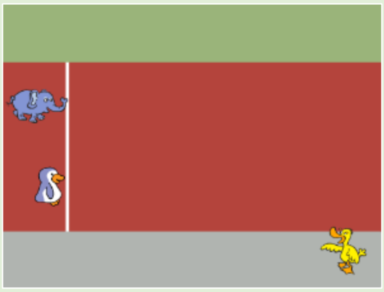
①旗がクリックされたとき、以下が動作する。

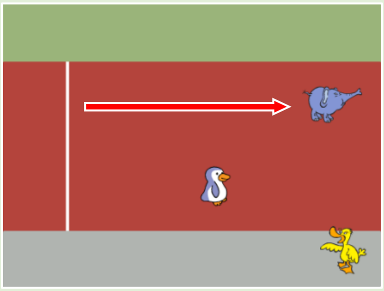
- 左（「-90」度）を向く。
- X座標が「190」、Y座標が「-130」になる。
- 見た目が左右しか向かなくなる。
- 大きさが「50」%になる。

②①の後、「位置について」と「2」秒言い、「よーい」と「2」秒言う。

③②の後、メッセージ「スタート」が送られ、「どん！」と「2」秒言う。

④メッセージ「ゴール」を受け取ったとき、「ゴール！」と「0.5」秒言う。





●ゾウの動作

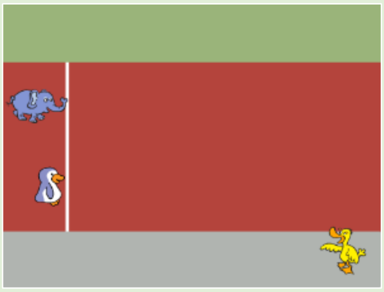
①旗がクリックされたとき、以下が動作する。

- x座標が「-195」、y座標が「60」になる。
- 大きさが「40」%になる。
- コスチュームが「elephant-a」になる。

②メッセージ「スタート」を受け取ったとき、ステージの端に触れるまで、繰り返し、「2」歩動く。

③②の後、メッセージ「ゴール」が送られ、④のコードが止まる。

④メッセージ「スタート」を受け取ったとき、ずっと、繰り返し、「0.1」秒ごとに次のコスチュームになる。



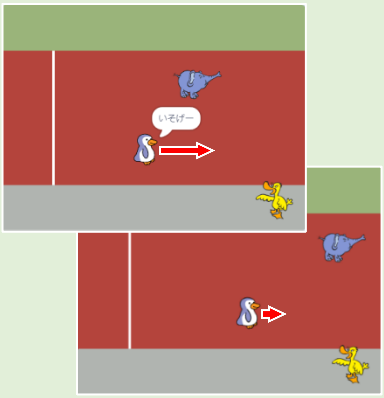
●ペンギンの動作

①旗がクリックされたとき、以下が動作する。

・x座標が「-180」、y座標が「-50」になる。

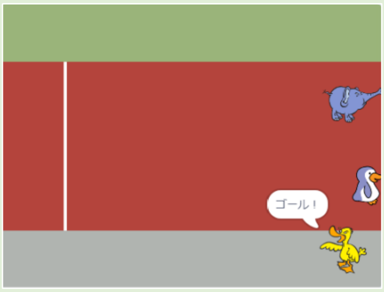
・大きさが「40」%になる。

・コスチュームが「penguin1-a」になる。



②メッセージ「スタート」を受け取ったとき、ステージの端に触れるまで、繰り返し、以下が動作する。

・マウスポインターに触れたとき、「いそげー」と言いながら「5」歩動く。そうでないとき、セリフが消え、「1」歩動く。



③②の後、セリフが消え、メッセージ「ゴール」が送られる。

④③の後、⑤のコードが止まる。

⑤「スタート」のメッセージを受け取ったとき、ずっと、繰り返し、「0.1」秒ごとに次のコスチュームになる。

●ポイント

・条件になるまで繰り返すブロックと、条件分岐のブロックを組み合わせてみましょう。
・ゴール後は、繰り返し動作しているコードを止めましょう。

アレンジ

完成したファイル「E018_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。