

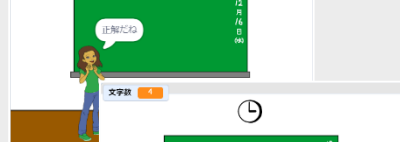
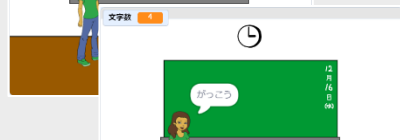
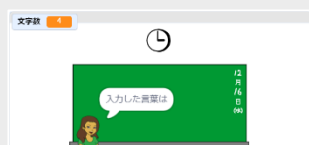
変数1

ミッション 1

「S001_mission1_素材.sb3」を開き、下の動作に合うようにスクリプトを作りましょう。「S001_mission1_素材.sb3」ファイルには、あらかじめスクリプトエリアに完成しているスクリプトが配置されています。このスクリプトは変更しないでください。「S001_mission1_おてほんムービー.mp4」を観て動きを確認してください。

完成後、「S001_mission1_完成.sb3」として保存しましょう。

● 女の子の動作



①旗がクリックされたとき、以下が動作する。

- ・x座標が「-110」、y座標が「-60」になる。
- ・コスチュームが「abby-a」になる。
- ・大きさが「75」%になる。
- ・変数「文字数」が「1」から「10」までのランダムな値になる。

②①の後、「〇〇文字の言葉を入力してね」と聞いて、入力エリアが表示される（〇〇には変数「文字数」の値が入る）。

③②の後、「入力した言葉は」と「2」秒言う。

④③の後、「〇〇」と「2」秒言う（〇〇には変数「答え」の値が入る）。

⑤④の後、「〇〇は△△文字だよ」と「2」秒言う（〇〇には変数「答え」の値、△△には変数「答え」の長さ（文字数）が入る）。

⑥⑤の後、変数「文字数」の値が変数「答え」の長さと同じなら、音「clapping」が鳴り、コスチュームが「abby-c」になった後、「正解だね」と「2」秒言う。

そうでないなら、音「cough-female」が鳴り、コスチュームが「abby-d」になった後、「不正解だね」と「2」秒言う。

⑦⑥の後、すべての動作が止まる。

● ポイント

- ・「答え」ブロックと「変数の長さ」ブロックとを組み合わせ、入力した値の長さを調べてみましょう。

※ブロックの説明はテキスト「Scratch で楽しむレッツ！プログラミング」のP.80～P.84、P.121～P.124、P.166 にあります。