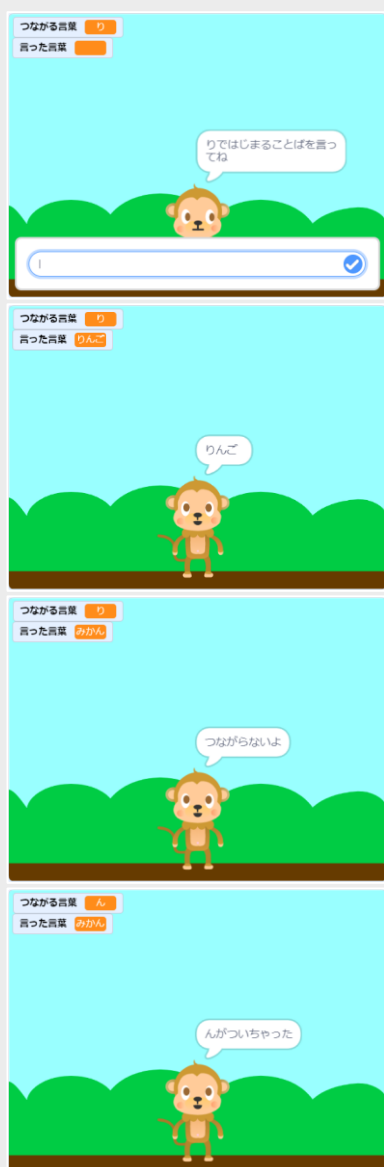


変数1

ミッション 2

「S001_mission2_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_mission2_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_mission2_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_mission2_完成.sb3」として保存しましょう。



●サルの動作

①旗がクリックされたとき、以下が動作する。

- ・x座標が「0」、y座標が「-110」になる。
- ・コスチュームが「monkey2-c」になる。
- ・大きさが「75」%になる。
- ・変数「つながる言葉」が「り」になる。

②①の後、ずっと、繰り返し、以下のa～fの順に動作する。

- コスチュームが「monkey2-c」になる。
- 「〇〇ではじまることを言っ てね」と聞いて、入力エリアが表示される（〇〇には変数「つながる言葉」の値が入る）。
- 変数「言った言葉」が変数「答え」の値になる。
- コスチュームが「monkey2-b」になる。
- 「〇〇」と「1」秒言う（〇〇には変数「言った言葉」の値が入る）。
- 変数「つながる言葉」の値が、変数「言った言葉」の値の「1」番目の文字と同じなら、③が動作する。そうでないなら、「つながらないよ」と「1」秒言う。

③以下のa、bの順に動作する。

- 変数「つながる言葉」の値が、変数「言った言葉」の値の最後の文字になる。
- 変数「つながる言葉」の値が「ん」のとき、「んがついちゃった」と「2」秒言い、すべての動作が止まる。

●ポイント

- ・「りんご」の「1」番目の文字ブロックは文字列中の指定の位置の文字が何かを調べます。変数の値の特定の文字を調べてみましょう。
- ・文字列が何文字になるか、最後の文字は文字列の先頭から何番目になるかを考えてみましょう。

※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。