



01 ネコをクリックしたら「イテっ」と表示するようにしよう

このスプライトが押されたとき

にゃー と 0.5 秒言う

イテっ と 0.5 秒言う

「見た目」のブロックをそのまま下にくっつけばOKです。あまり時間が長いと連続してクリックしたときにわかりにくいので、0.5秒など、短めの時間を設定しておきましょう。

02 ネコをクリックしたら「イテっ」と2回表示するようにしよう

このスプライトが押されたとき

にゃー と 0.5 秒言う

イテっ と 0.5 秒言う

イテっ と 0.5 秒言う

このスプライトが押されたとき

にゃー と 0.5 秒言う

イテっ と 0.5 秒言う

0.2 秒待つ

イテっ と 0.5 秒言う

「イテっ と 0.5 秒言う」を2つ並べると、2回言いますが、同じ言葉なので1回しか言っていないように見えます。

そういうときは「制御」の「() 秒待つ」を入れると一回途切れるので、2回言っているように見えます。

03 ネコをクリックしたら「うーん・・・」と考えるようにしよう

このスプライトが押されたとき

うーん... と 0.5 秒考える

「見た目」カテゴリーの「() と () 秒考える」ブロックを使いましょう。何か考えているようなふきだしのデザインになります。

04 ネコをクリックするたびに大きくなるようにしよう

このスプライトが押されたとき

大きさを 10 ずつ変える

「見た目」カテゴリーの大きさを変えるブロックを使います。

大きさの数字を－（マイナス）記号をつけて、たとえば「-10」にするとクリックするたびに小さくなっていきます。

05 ネコをクリックするたびに色を変えてみよう

このスプライトが押されたとき

色 ▾ の効果を 25 ずつ変える

「見た目」 カテゴリーは色も変えられます。
数字を変えていろいろ試してみてください。

06 ネコをクリックしたらかくれるようにしよう

このスプライトが押されたとき

隠す

スプライトは消すこともできます。
「見た目」 カテゴリーの「隠す」ブロックを使い
ましょう。
一回かくれると、「表示する」ブロックを使って
(クリックして) 再び表示するまでかくれたまま
になります。

07 旗マークをクリックされたとき、ネコが表示されて、大きさが100%、画像効果をなくすようにしよう

旗マークが押されたとき

表示する

大きさを 100 %にする

画像効果をなくす

ずっと

1 秒で どこかの場所 ▾ へ行く

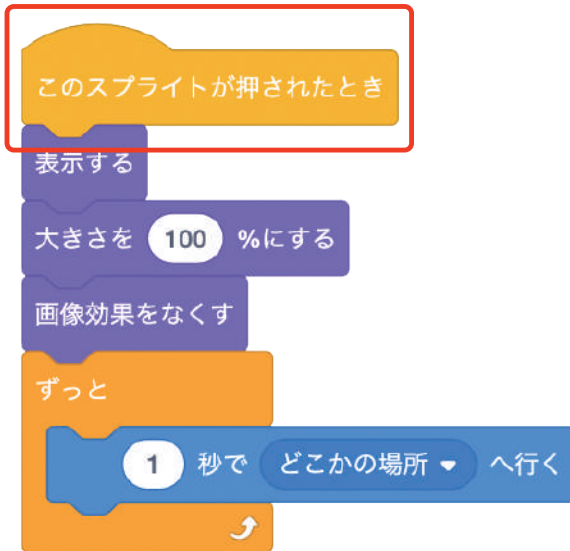
ゲームをスタートしたときに、最初の状態にも
どすことが必要になります。

これまでのチャレンジ問題をやっていくと、ス
プライトがかくれたり大きさが変わったりして
います。

旗マークが押されたとき、ネコが動く前に最初
の状態にもどすブロックを追加しておきましょ
う。

08

ネコをクリックしたとき、ゲームが始まるようにしよう

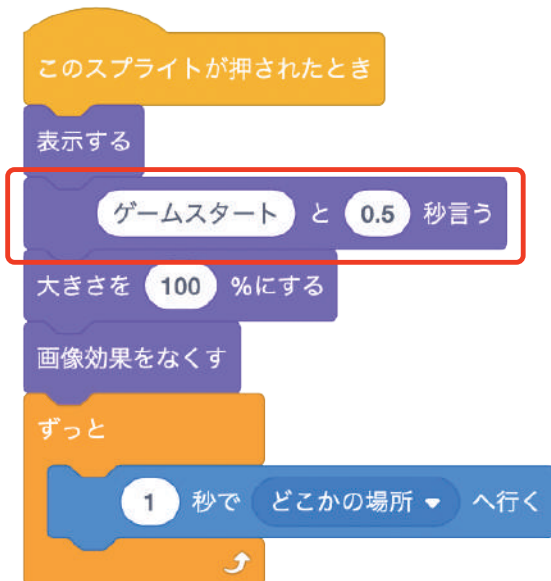


06のプログラムが残ったままだと、ネコをクリックできないので、06のプログラムの「隠す」ブロックを削除して、このプログラムを作っていきます。

旗マークのブロックの代わりに、「このスプライトが押されたとき」ブロックをつければゲームがスタートしますね。

09

旗マークをクリックされたらネコが「ゲームスタート」と言うようにしよう



ゲーム開始前に「ゲームスタート」というブロックをつければOKです。

ここで気をつけるポイントは、「表示する」ブロックの下に置いておくことです。

もしネコが消えたままだったら、「ゲームスタート」とネコが言っても見えないままです。なので1回表示してからネコに言わせましょう。プログラムは順番がとても重要です。

10

旗マークをクリックされたらネコが15度ずつ回転するようにしよう



見た目の「() 度回す」ブロックを使うと回転します。15という数字を入れて実行したあと、数字に－（マイナス）をつけてみましょう。回転する向きが変わりますよ。