



## 01 ロボットをクリックしたら声が「巨人」に変わるようにしよう

このスプライトが押されたとき

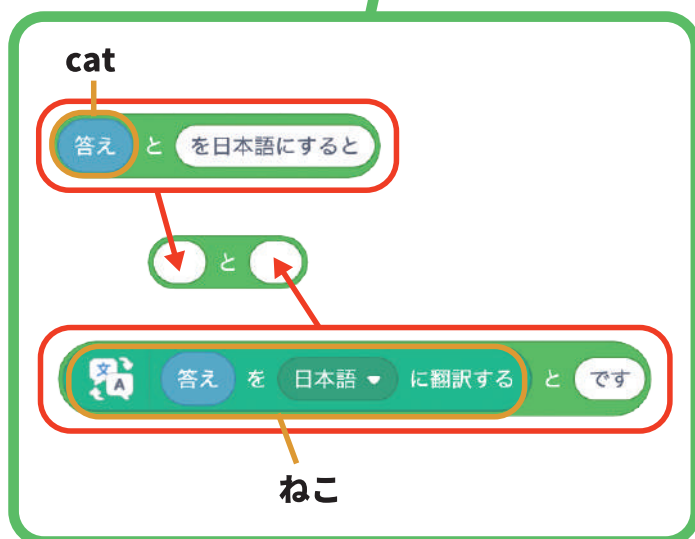
声を 巨人 にする

「ロボットをクリックされたら」なので、スプライトが押されたときのブロックを使います。声を変えるので、「音声合成」カテゴリの声を変えるブロックを使います。

## 02 「(入力した英語) を日本語にすると (翻訳された日本語) です」と表示するようにしよう (例: 「cat を日本語にすると猫です」)

旗が押されたとき

キーワードをいれてください と聞いて待つ

答え と を日本語にすると と  答え を 日本語 に翻訳する と です という

セリフを言うブロックを変えます。「演算」カテゴリの文字と文字をくっつける「() と ()」ブロックを使います。ちょっと複雑ですが、文字や変数をくっつけていきます。

### 03 02 の文字が音声で流れるようにしよう



02 で作ったブロックをそのまま音声合成のブロックに入れば完成です。

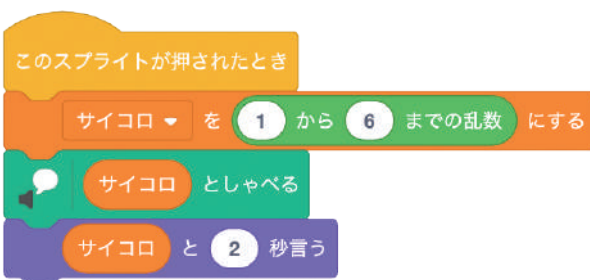
### 04 日本語を入力すると英語に翻訳するようにしよう



翻訳する言語を「英語」に変更しましょう。

### 05 新しくロボット（スプライト）を追加して、ロボットをクリックしたら1～6までのランダムな数字をロボットが音声と文字で話すようにしよう

「新しく追加したスプライト」のプログラム



乱数を音声で話して、セリフを言うので、乱数を変数に入れておく必要があります。変数「サイコロ」を作りましょう。そのサイコロに1～6までの乱数を入れて、そのサイコロに入った数字を音声で話して、セリフで言うようにしましょう。

06

スプライトを追加して、クリックしたら文字入力できるようにしよう  
(クリックしたときに「入力してください」とロボットに言わせる)

06で「新しく追加したスプライト」のプログラム

このスプライトが押されたとき

入力して下さい と聞いて待つ

「調べる」カテゴリの「() と聞いて待つ」ブロックを使いましょう。

07

06で追加したスプライトについて、入力した言葉をエストニア語にして表示して、音声で読み上げるようにしてみよう

このスプライトが押されたとき

入力して下さい と聞いて待つ

答え を エストニア語 に翻訳する と言う

答え を エストニア語 に翻訳する としゃべる

PROJECT11 でやったことの復習です。翻訳する言葉をエストニア語にするのを忘れないようにしましょう。

08

06で追加したスプライトについて、ボタンA,Bを作り、ボタンAをクリックしたら日本語に、ボタンBをクリックしたらフランス語に翻訳するようにしてみよう  
(ヒント：変数を使う)

「ボタンA」のプログラム

「ボタンB」のプログラム

このスプライトが押されたとき

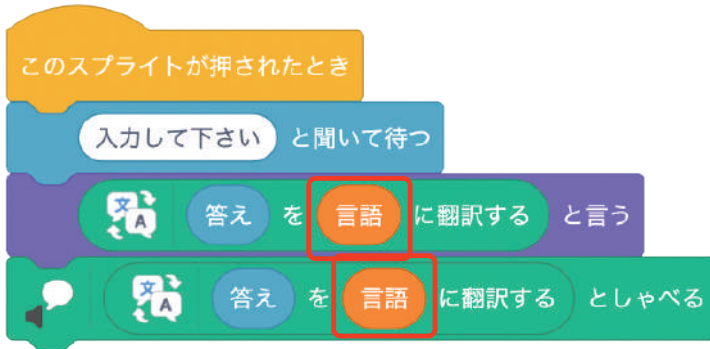
言語 を 日本語 にする

このスプライトが押されたとき

言語 を フランス語 にする

ボタンを押したときに、何言語にしてほしいのか、ロボットに伝える必要があります。メッセージという機能を使うこともできますが、ここでは変数を使います。変数に入った文字や数字は、他のスプライトでも使うことができるので、変数「言語」に入った文字をロボットのスプライトで使います。

## 06で「新しく追加したスプライト」のプログラム



言語を指定するところに、変数「言語」を入れます。こうすることで、ボタンを押したときに指定した言語で翻訳されるようになります。

- 09 リストを作り、押したキー（1、2、3）によって、06で作ったスプライトの翻訳言語が変わるようにしよう（1→英語 2→フランス語 3→イタリア語）

まずはリストを作ります。

あとは、キーを押したときにそれぞれのリストの中の文字を変数「言語」に入ればOKです。

## リスト「言語」



## 06で「新しく追加したスプライト」のプログラム



- 10 ボタンAをクリックするたびに日本語訳、英語訳が切りかわるようにしよう

クリックするたびに何かを切りかえるときは、スイッチを思い浮かべるといいでしょう。スイッチONのときは電気がつく、OFFのときは消すというように、変数「スイッチ」を作って、ONのときは日本語、OFFのときは英語というふうにプログラミングするといいです。

## 「ボタンA」のプログラム



ON を 1、OFF を 0 にしてプログラムを作っています。

もしスイッチが 1 なら日本語、0 なら英語にするというプログラムなので、「条件わけ」ブロックを使って、条件を「スイッチ = 1」にしています。こうするとスイッチによって言語を切りかえられます。

スイッチが 0 のときに押されたらスイッチを 1 に、スイッチが 1 のときは押されたら 0 にするというように、常にスイッチのオンオフを切りかえるところがポイントです。