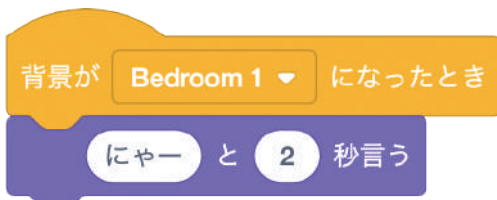




01 最初の画面にもどったとき、「にゃー」と表示するようにしよう



のプログラム



ネコに「にゃー」と言わせるので、ネコのプログラムです。

最初の画面は、背景が Bedroom1 なので、背景が Bedroom1 になったらにゃーと言うようにすればOKです。

02 最初の画面にもどったとき、「にゃー」と音が鳴るようにしよう



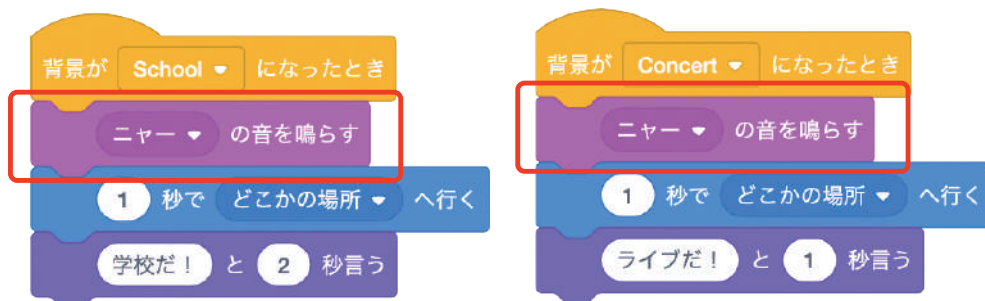
のプログラム

ニャーの音を鳴らすブロックを下につなげましょう。

03 矢印をクリックするたびに、「にゃー」と音が鳴ってから移動するようにしよう



のプログラム



ニャーの音を鳴らすブロックを、それぞれの背景が切りかわったときのブロックの下につなげましょう。「にゃー」と音が鳴ってからなので、ネコが移動する前に音を鳴らす必要があります。

04 ネコの移動スピードを速くしてみよう



のプログラム

0.5 や 0.2 のように、() 秒の数字を 1 より小さい数字にしましょう。

05 背景を 1 つ追加して絵本のページを増やして、ネコも動くようにしよう



のプログラム



ステージリスト下の背景追加ボタンをクリックして、背景を 1 つ追加。

ネコのプログラムで他のプログラムと同じようにブロックを組み合わせます。背景の名前だけ変更すれば OK です。

06 もう 1 つスプライトを増やしてみよう



スプライトリストにあるスプライト追加ボタンをクリックしてスプライトを追加。

スプライトは好きなもので構いません。

07 追加したスプライトに、背景が変わるごとにセリフを言わせよう



「追加したスプライト」のプログラム

追加したスプライトに、ネコと同じように背景が変わったらセリフを言うプログラムを追加します。左のブロックは背景が学校になったときのプログラムです。背景ごとにプログラムを作りましょう。

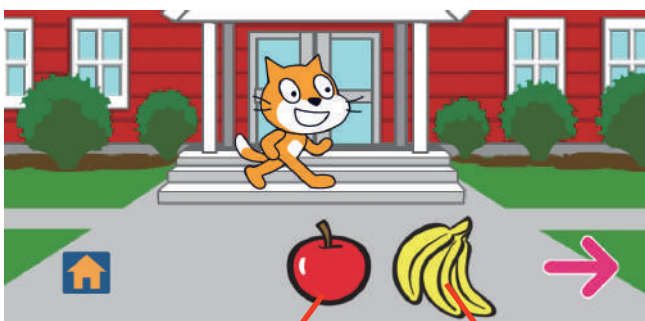
08 追加したスプライトを、背景が変わるたびに回転するようにしよう



「追加したスプライト」のプログラム

07 のプログラムに、「見た目」の「() 度回す」ブロックを追加しましょう。「() と () 秒言う」のうしろにつけてしまうと、セリフを言ったあとに回転するので、回転するブロックは前に置いておきましょう。

09 スプライトを追加して、2 ページ目、3 ページ目にもどるボタンを追加しよう



2 ページ目(学校)にもどるボタンとして「りんご」、3 ページ目(コンサート会場)にもどるボタンとして「バナナ」を追加しました。それぞれのスプライトに、クリックされたら背景を変更するプログラムを作ります。



10 自分でオリジナルのストーリーを作って絵本を作ってみよう (作ったらみんなに見せよう)

背景の変更やスプライトの追加ができるようになったので、オリジナルストーリーが作れますね。プログラムするより先にストーリー、登場人物をまずは考えましょう。いろいろな人と話し合って物語を作るのもいいかもしれません。場面ごとにいくつかボタンを用意して、押したボタンによって次に行く画面が変わり、ストーリーも変わっていく絵本にできるとゲーム性ができて楽しいですね！
完成したらみんなに見せて自慢してください。