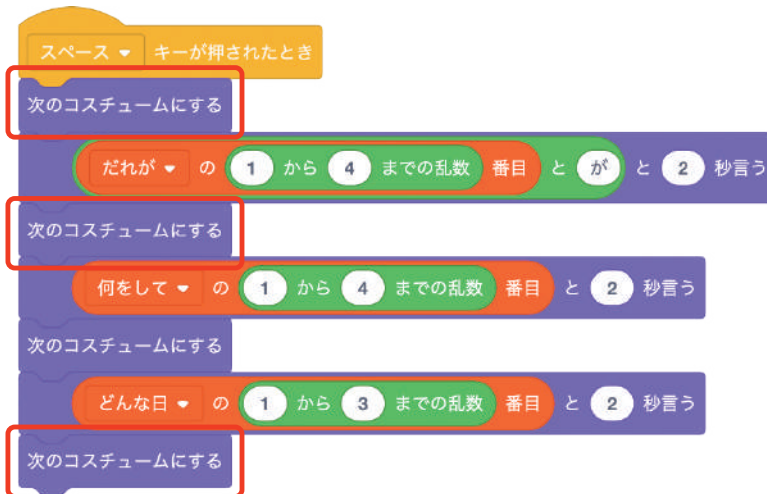


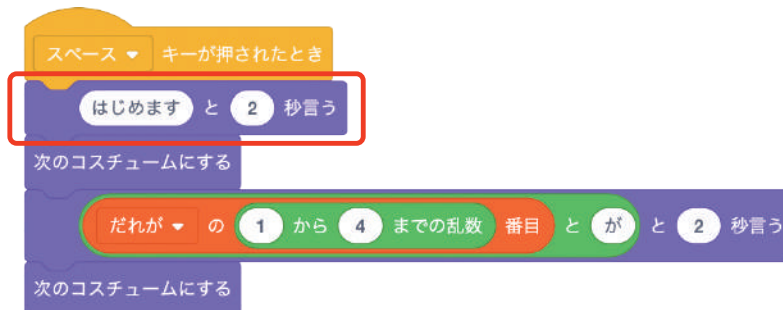


01 ケンタウロスがセリフを言うたびにコスチュームが変わるようにしよう



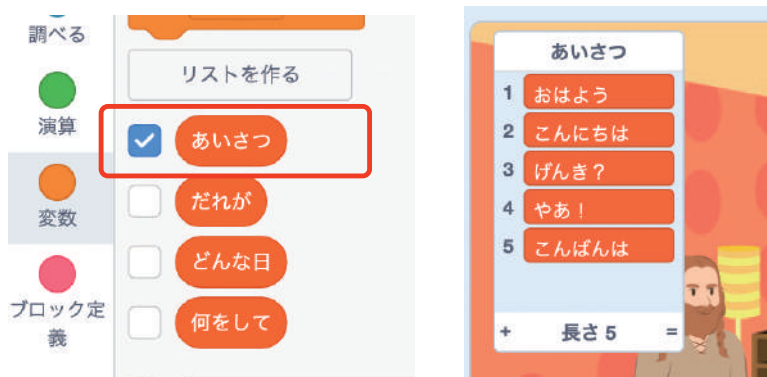
「次のコスチュームにする」ブロックをセリフが言う前後に入れましょう。

02 最初に「はじめます」と2秒セリフを言うようにしよう



最初に「はじめます」と言うので、スペースキーを押したらずぐに実行する位置にブロックを入れましょう。

03 「あいさつ」というリストを作って、あいさつを5つ入れよう



変数カテゴリの「リストを作る」ボタンをクリックして「あいさつ」リストを作ってあいさつを入れましょう。

04

「a」キーを押したらあいさつをランダムに表示するようにしよう



新しくプログラムを作りましょう。

イベントカテゴリの「() キーが押されたとき」ブロックを使って、キーには「a」を指定します。

05

「クイズ」というリストを作って、クイズを3つ入れよう



変数カテゴリの「リストを作る」ボタンをクリックして「クイズ」リストを作り、クイズを入れましょう。

06

ステージの右側にスプライトを追加して、「q」キーを押すと追加したスプライトがクイズをランダムに出すようにしよう

「新しく作ったスプライト」のプログラム

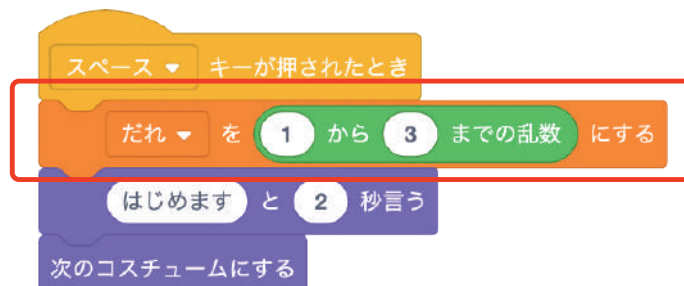


新しくスプライトを作って、プログラムを作りましょう。

イベントカテゴリの「() キーが押されたとき」ブロックを使って、キーには「q」を指定します。「クイズ」リストは3つあるので、乱数は1から3にしておきます。

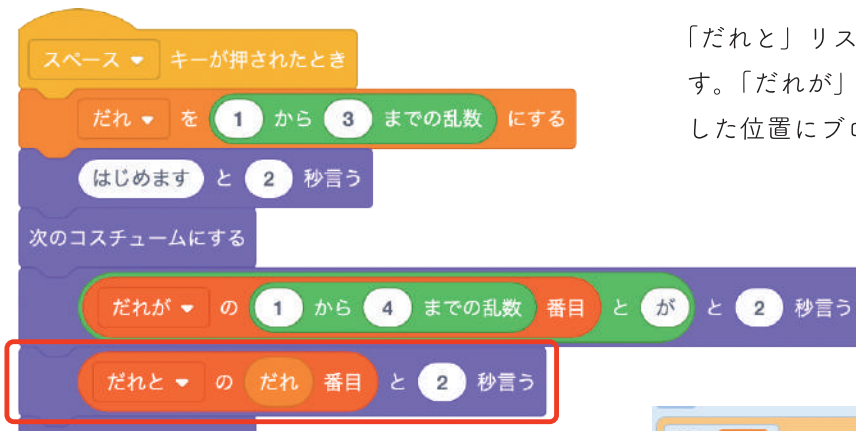


- 07 「だれ」という変数を作って、スペースキーを押したあと、変数「だれ」に1～3の乱数を入れるようにしよう（ヒント：ケンタウロスにプログラムする）



変数を作って、スペースキーが押されたときの次に、変数「だれ」に1から3までの乱数が入るようにします。

- 08 「だれと」というリスト（名前だけ入れる）を作って、変数に入った番号のセリフを、「だれが」リストを表示したあとに出すようにしよう



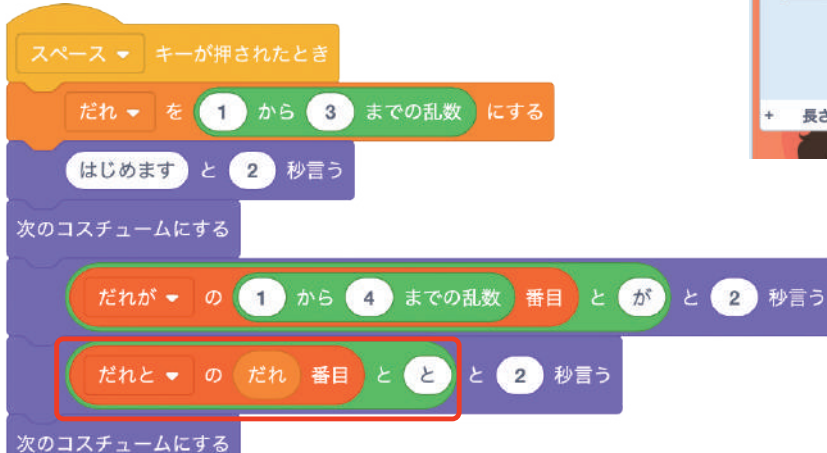
「だれと」リストを作って文字を入れておきます。「だれが」を表示したあとなので上図で示した位置にブロックを入れます。

今回は、上のほうで、乱数を入れた「だれ」変数を使うので、() 番目のところに「だれ」変数を入れて「だれ」番目 となるようにしています。




09 「だれと」リストの中身と、文字「と」をプログラムでくっつけて、「(名前)と」
と表示されるようにしよう

のプログラム



The code blocks are as follows:

- スペース キーが押されたとき
- だれ を 1 から 3 までの乱数 にする
- はじめます と 2 秒言う
- 次のコスチュームにする
- だれが の 1 から 4 までの乱数 番目 と が と 2 秒言う
- だれと の だれ 番目 と と と 2 秒言う
- 次のコスチュームにする



The screenshot shows a character with a beard and braids. On the left, a list titled 'だれと' contains three items: 1 くまがい, 2 さとう, 3 やまだ. Below the list is a field '長さ 3'. A speech bubble above the character says 'やまだと'.

「演算」カテゴリの「() と ()」という文字と文字をくっつけるブロックを使って、「(だれと) の (だれ) 番目」と 文字の「と」をくっつけます。

10 リストを使った新しい作品・ゲームを作ろう

1 から新しいプログラムを作りましょう。

占いや漫画、アニメーションなど文字を使ったセリフを言うものは作品にしやすいですね。

画面を切りかえたりアニメーションしたり、今までやったことを組み合わせて作ってみましょう。

作品のアイデアは自分で考えるだけではなく、他の人にアイデアをもらって、それをプログラムするのも勉強になります（プログラムの仕事は、「こんなの作って」と誰かに言われて作るのがほとんどです）。

作ったら周りの人にみせて自慢してくださいね。