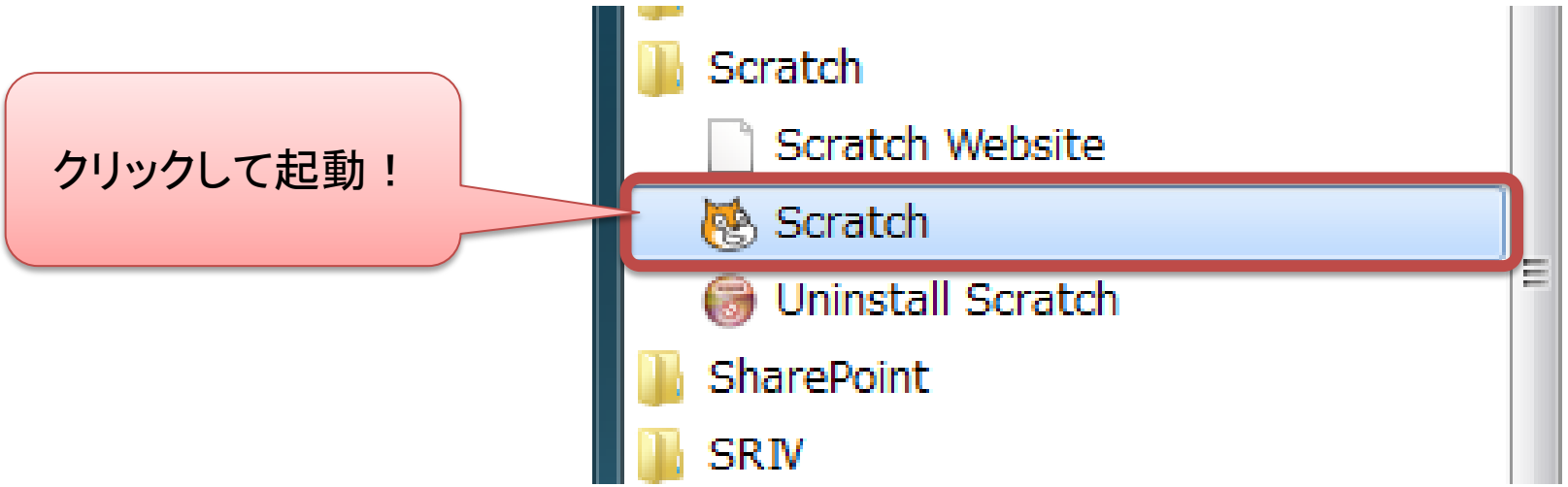
Scratchを使ってみる

Scratchの起動

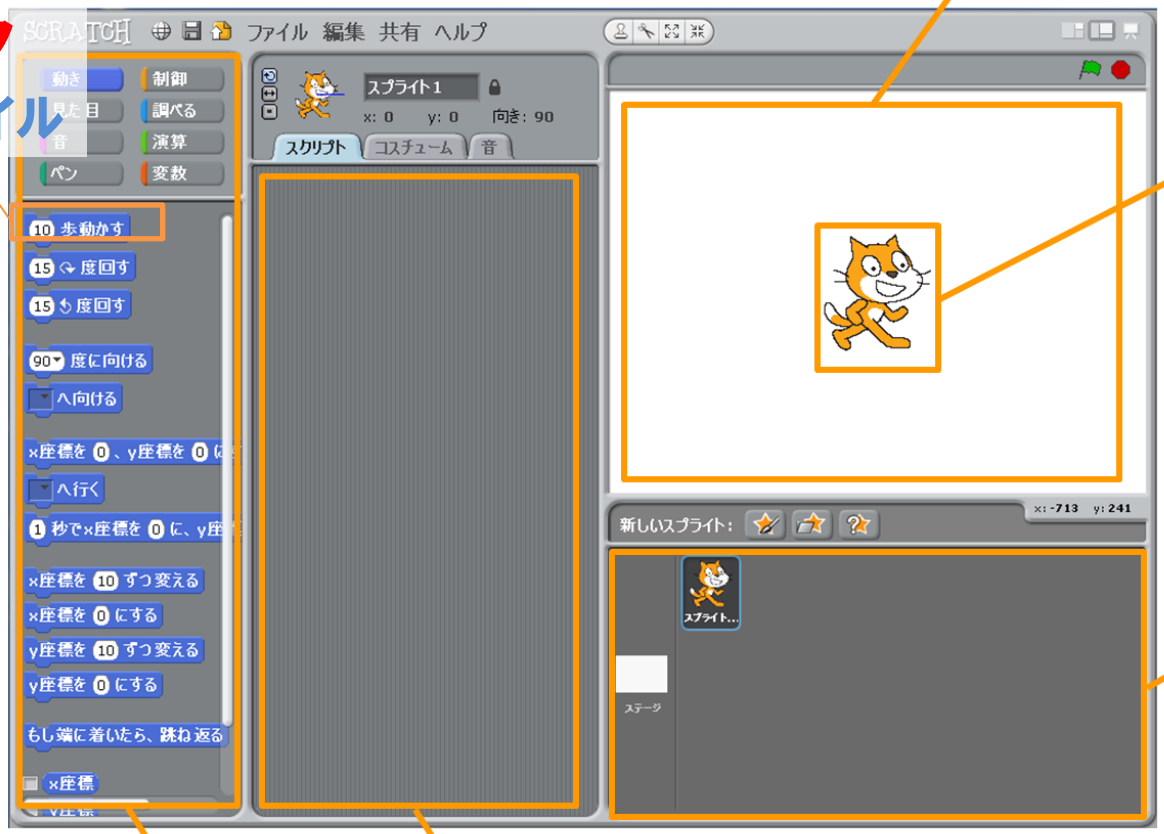
コンピュータ

→すべてのプログラム

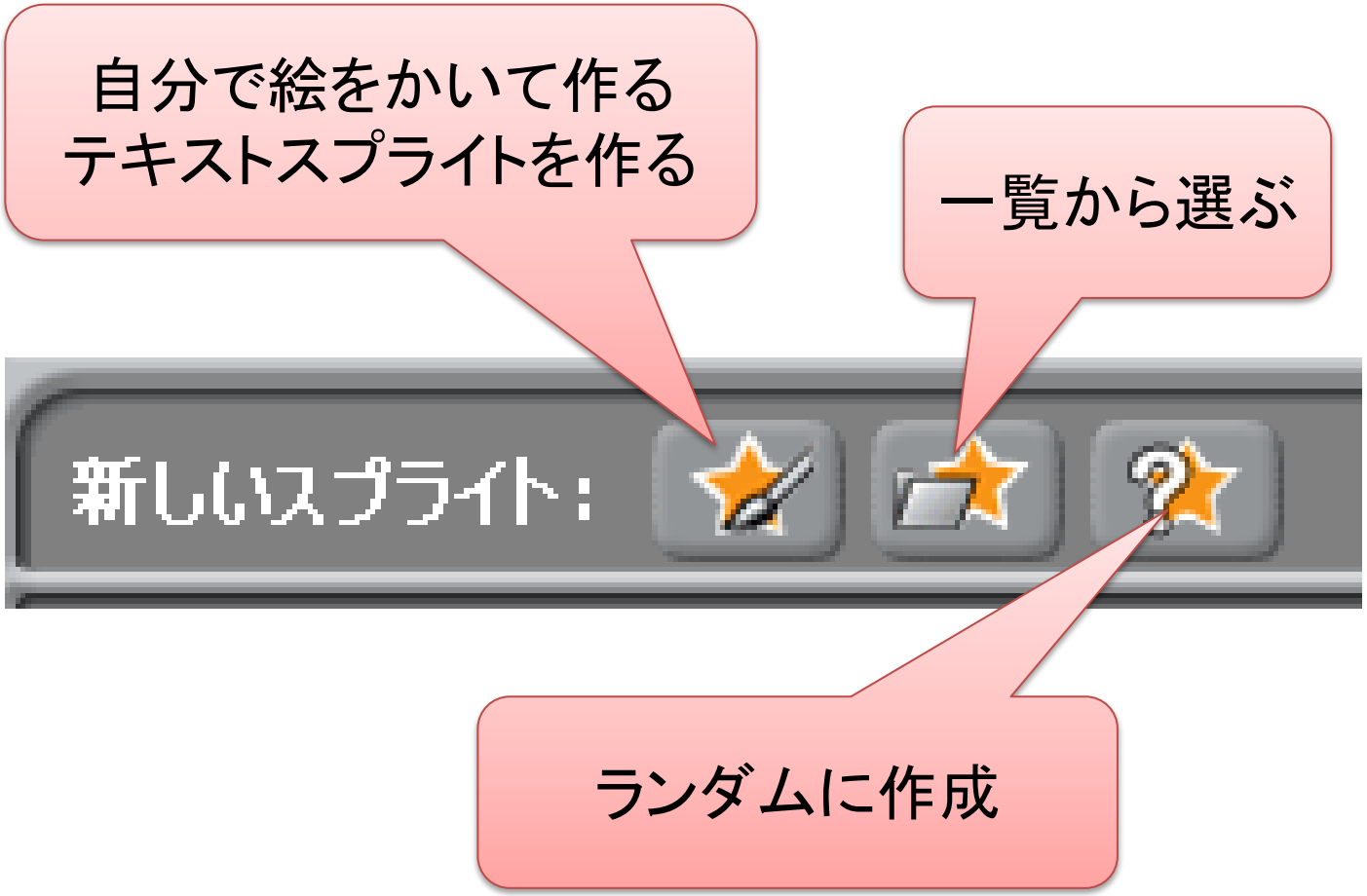
→Scratch



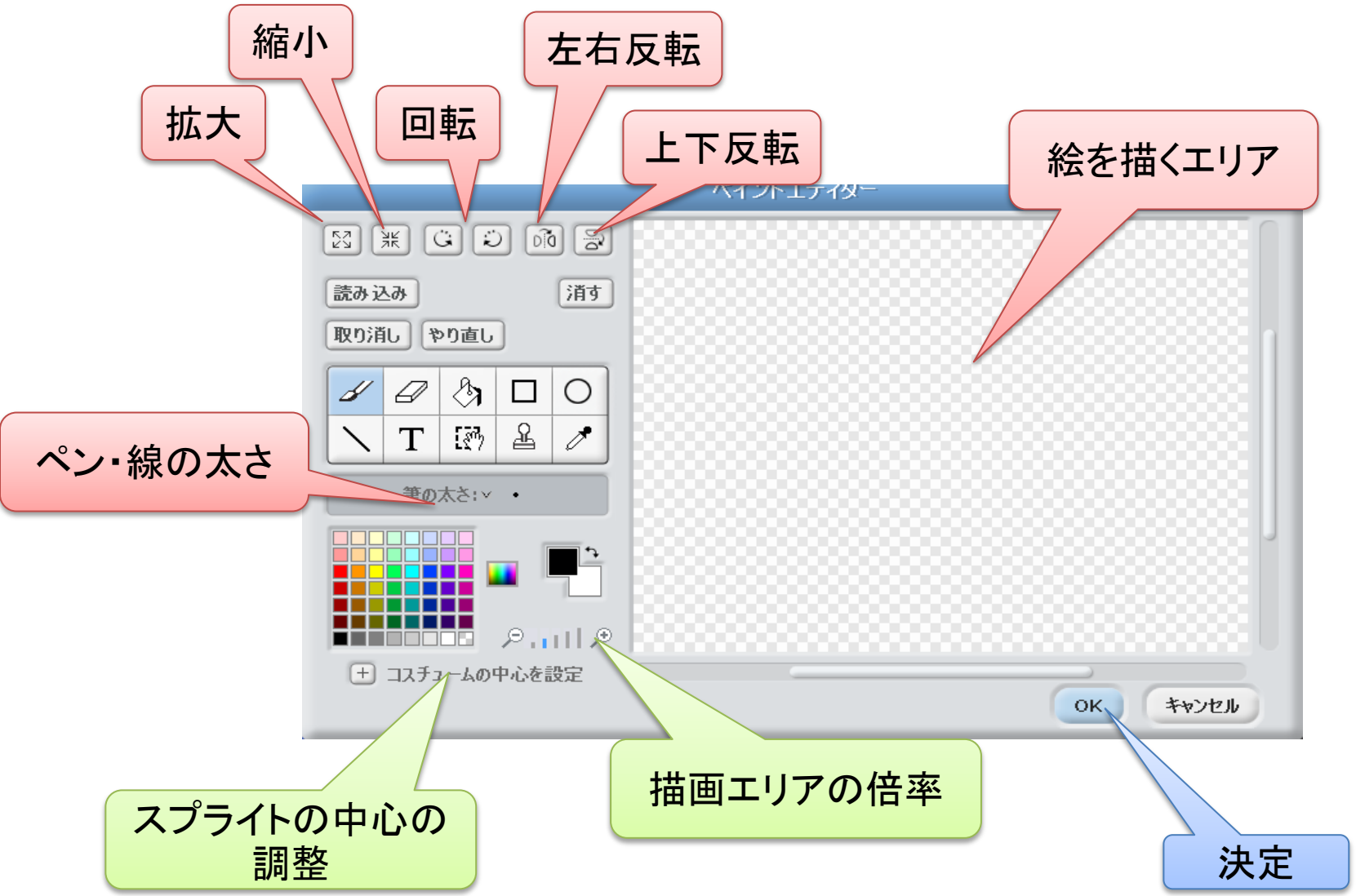
Scratchの画面


ステージ＝完成画面
ブロック
＝命令タイル
スプライト
＝オブジェクト
スプライト一覧
＝ビューワのタブ
ブロックパレット
＝ビューワ
スクリプトエリア
＝スクリプタ
SCRATCH
ファイル 編集 共有 ヘルプ
動き
制御
調べる
演算
ペン
変数
スプライト1
x: 0 y: 0 向き: 90
スクリプト
コスチューム
音
10 歩動かす
15 度回す
15 度回す
90 度に向ける
へ向ける
へ行く
x座標を 10 ずつ変える
x座標を 0 にする
y座標を 10 ずつ変える
y座標を 0 にする
もし端に着いたら、跳ね返る
x座標
新しいスプライト:
x: -713 y: 241
スプライト...
ステージ

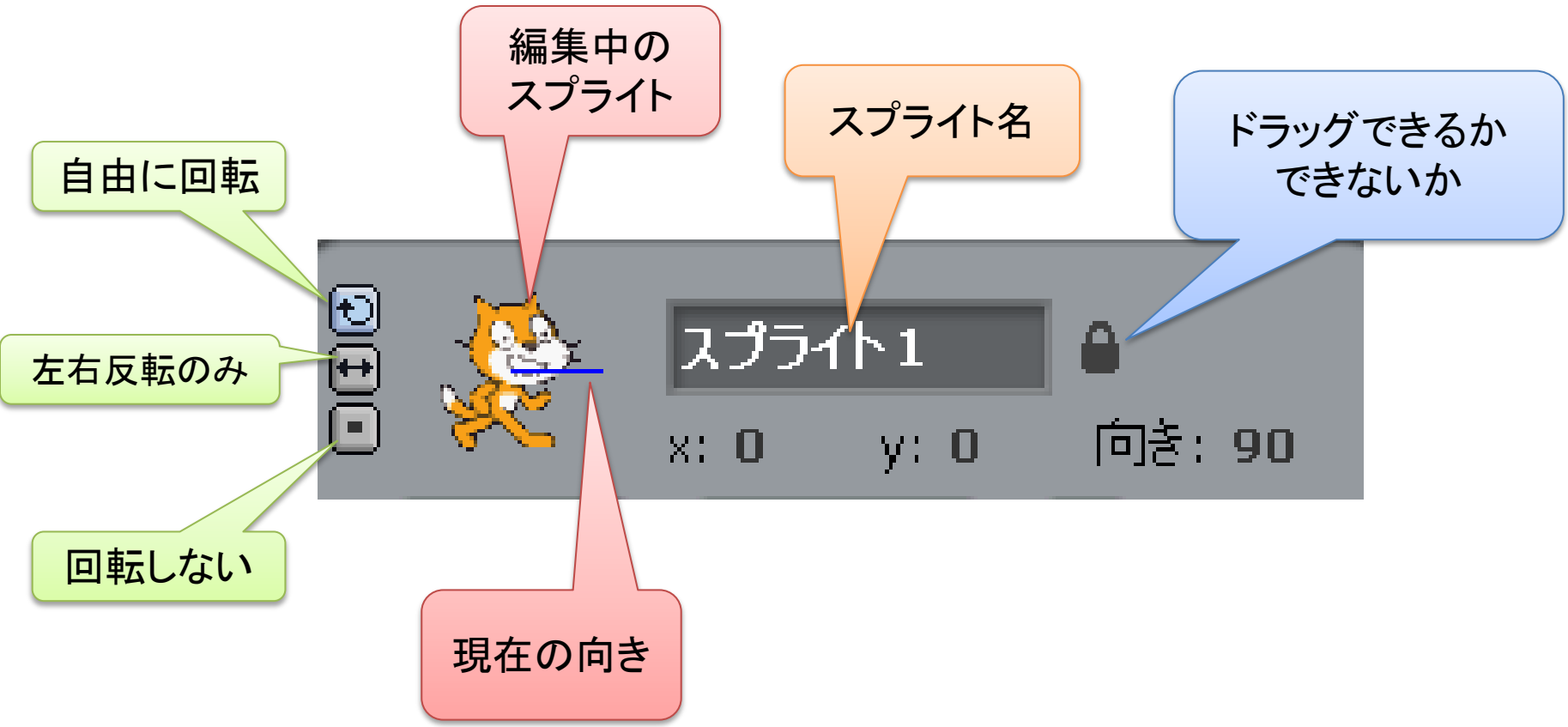
スプライトの追加



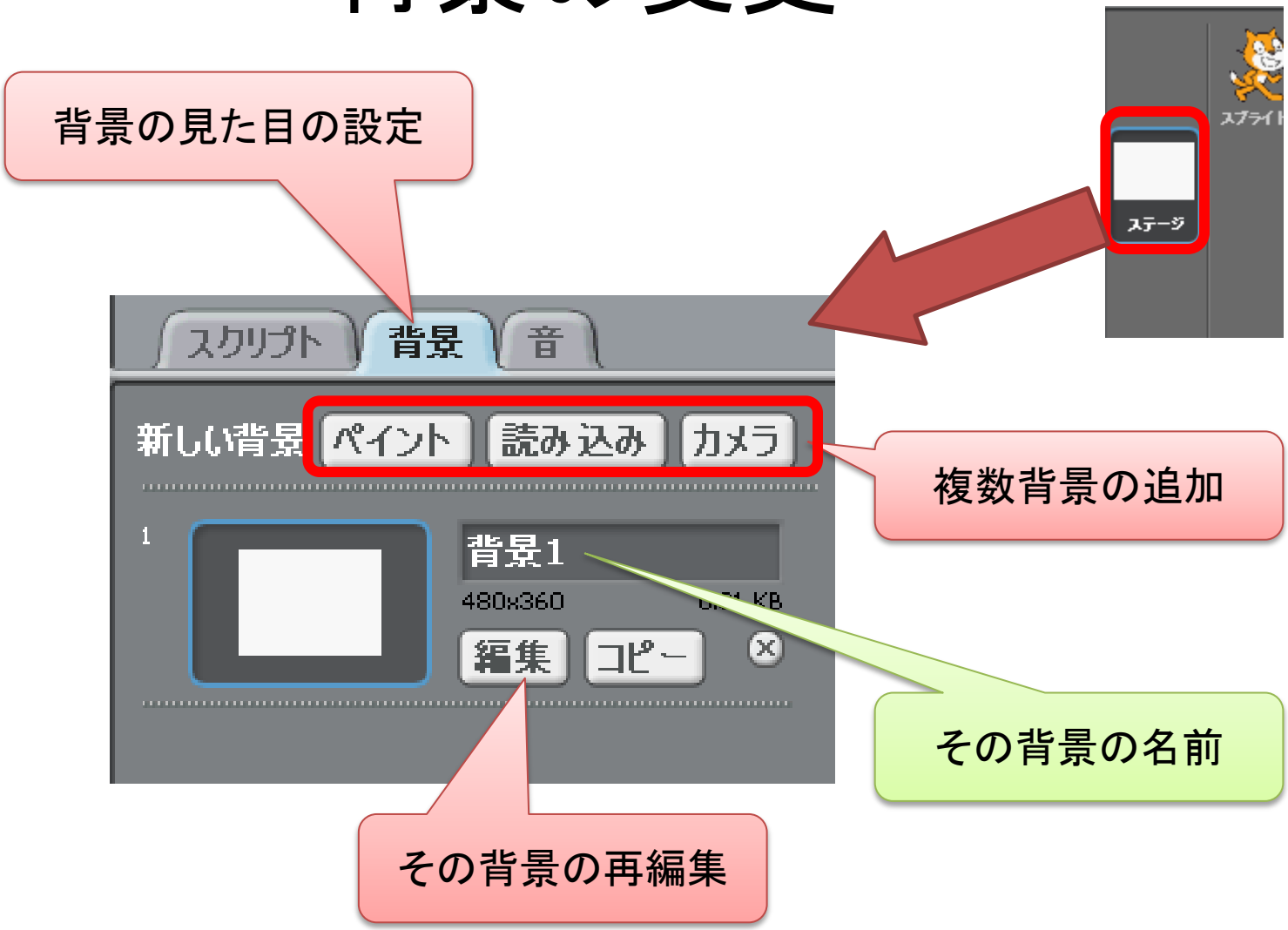
スプライトを描く


縮小
左右反転
拡大
回転
上下反転
絵を描くエリア
ペン・線の太さ
読み込み
消す
取り消し
やり直し
筆の太さ:
コスチュームの中心を設定
OK
キャンセル
スプライトの中心の調整
描画エリアの倍率
決定

スプライトの調整

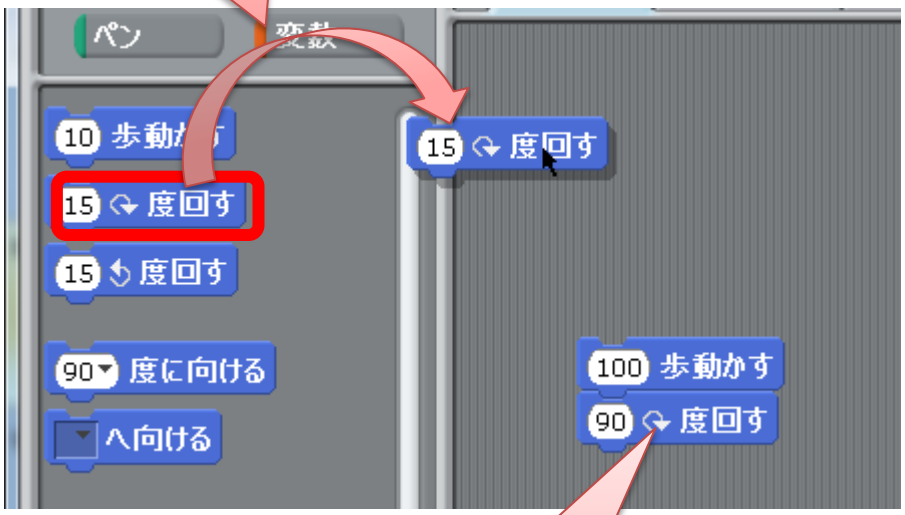

編集中の
スプライト
スプライト名
ドラッグできるか
できないか
自由に回転
左右反転のみ
回転しない
現在の向き
スプライト1
x: 0
y: 0
向き: 90

背景の変更

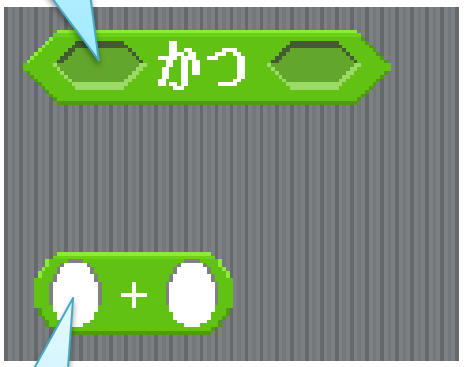

背景の見た目の設定
スプライト
ステージ
スクリプト
背景
音
新しい背景
ペイント
読み込み
カメラ
複数背景の追加
1
背景1
480x360
編集
コピー
その背景の名前
その背景の再編集

スクリプトを組む

スクリプトエリアに引っ張り出す



六角形ブロックが入る

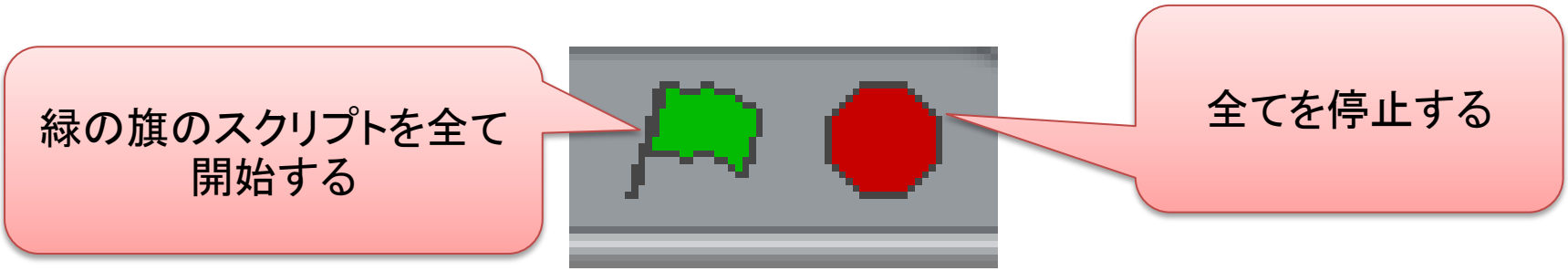


角丸ブロックが入る

ほかのブロックとくっつける

Etoysとの違い

- 完成画面とスクリプティングエリアが分割
- １つのブロックは１回しか実行されない
- “チクタク”状態は「ずっと」を使う
- ブロックをダブルクリックして実行
- テキストオブジェクトはない(画像として使う)
- 旗を使うと一斉にスタートできる

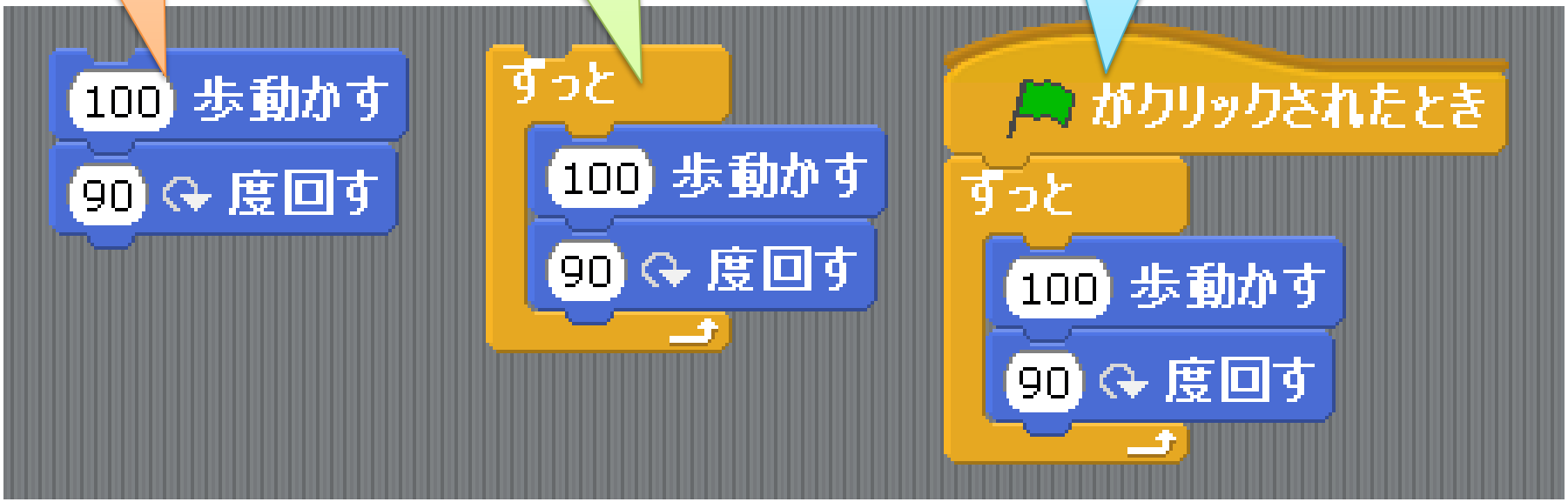


スクリプティングのヒント

一回だけ実行
↓
ただ積み上げる

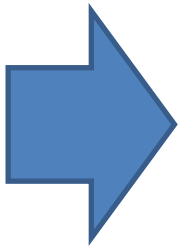
繰り返して実行
↓
サンドイッチする

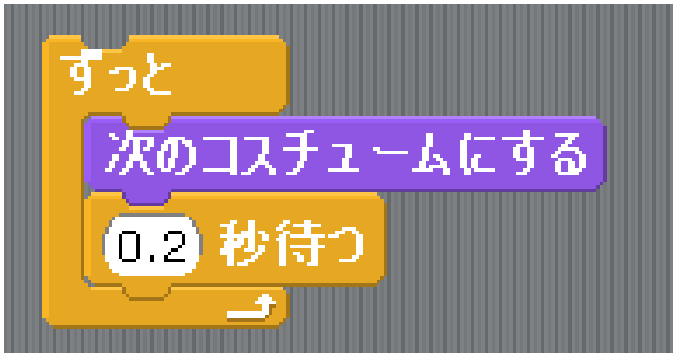
タイミングを指定して実行
↓
帽子をかぶせる



スプライトのアニメーション

①複数のコスチュームを作成
②右下のようなスクリプトを組む
③実行する





今日の課題

- 去年、Etoysで作った作品をScratchで作り直してみよう！

＊アクアリウム
＊学校紹介アプリ

＊いろんな模様を描く
＊教材アプリ

＊宅原のEtoys辞書の作品例