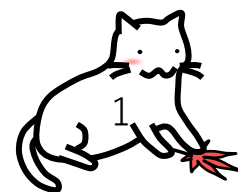
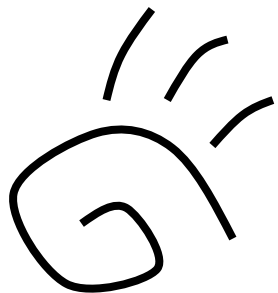


スクラッチ検定 **1 3 級**

楓プログラミングスタジオ

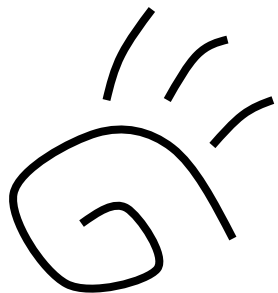




1 3 級のゴール

》 1 3 級では、自分でスプライトを描いたり、インターネットからダウンロードした画像をスプライトに使う練習をします。

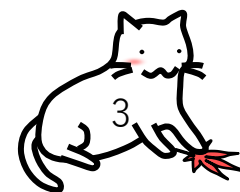
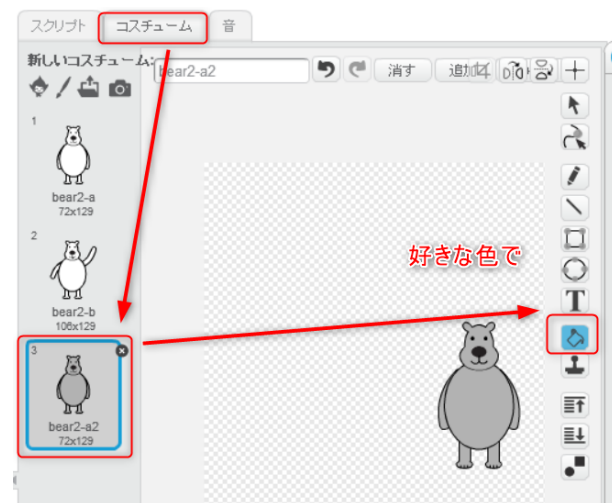
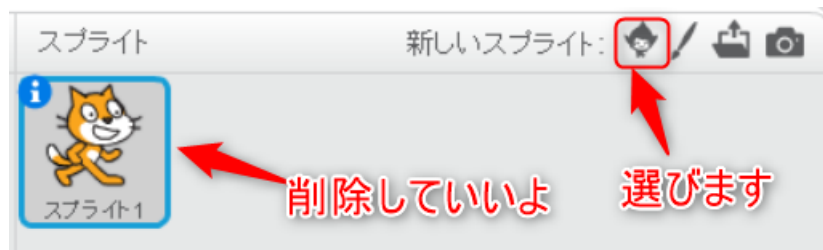


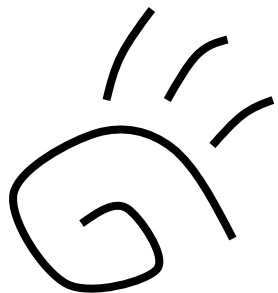


1 3 級 練習 1

》練習1 スプライトの色を変える

新しく白クマのスプライトを選びます。コスチュームをクリックして、複製を選びます。新しくコピーされた方を好きな色に変えます。



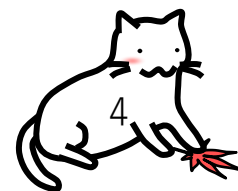


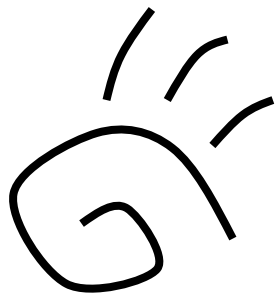
1 3 級 練習 1

続きです。動き回る白クマをマウスでクリックすると5秒間だけ色を変えるプログラムを作ろう。



5秒間だけ色が変わるよ。
好きな色に変えてね。

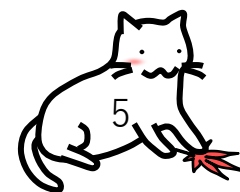
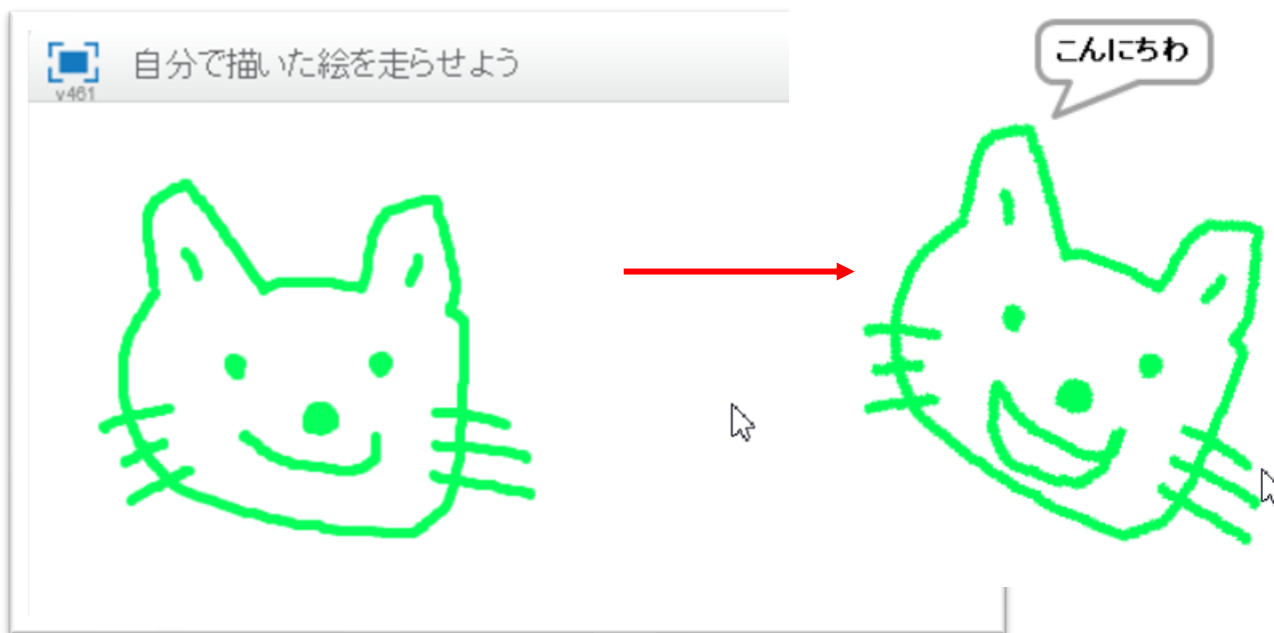


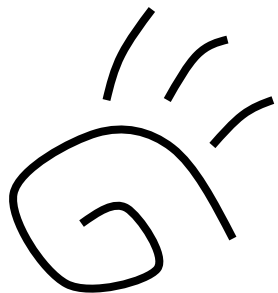


1 3 級 練習 2

》 練習 2 自分で絵を描こう

絵を描きます。コスチュームを2種類作ろう。スタートボタンを押すと、絵がマウスに向かって歩きます。コスチュームを切り替えて、動きを作ろう。

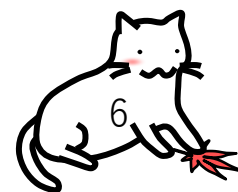


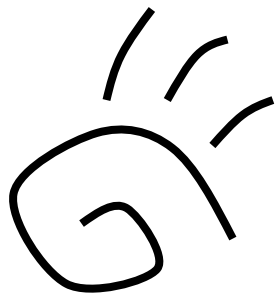


1 3 級 練習 3

》 練習 3 インターネットを使おう

インターネットから好きな画像を選んで、スプライトにしよう。スペースキーを押すとジャンプするプログラムを組みます。（画像を探す方法や背景を透明にする方法は先生に相談してください）

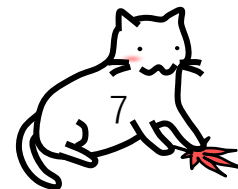


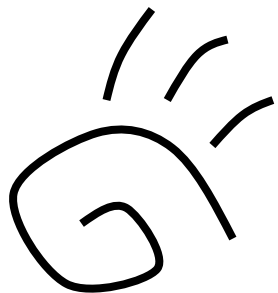


1 3 級 練習 4

》 練習 4 ゴールを作ろう

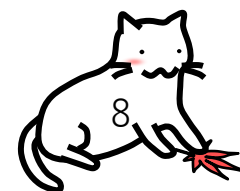
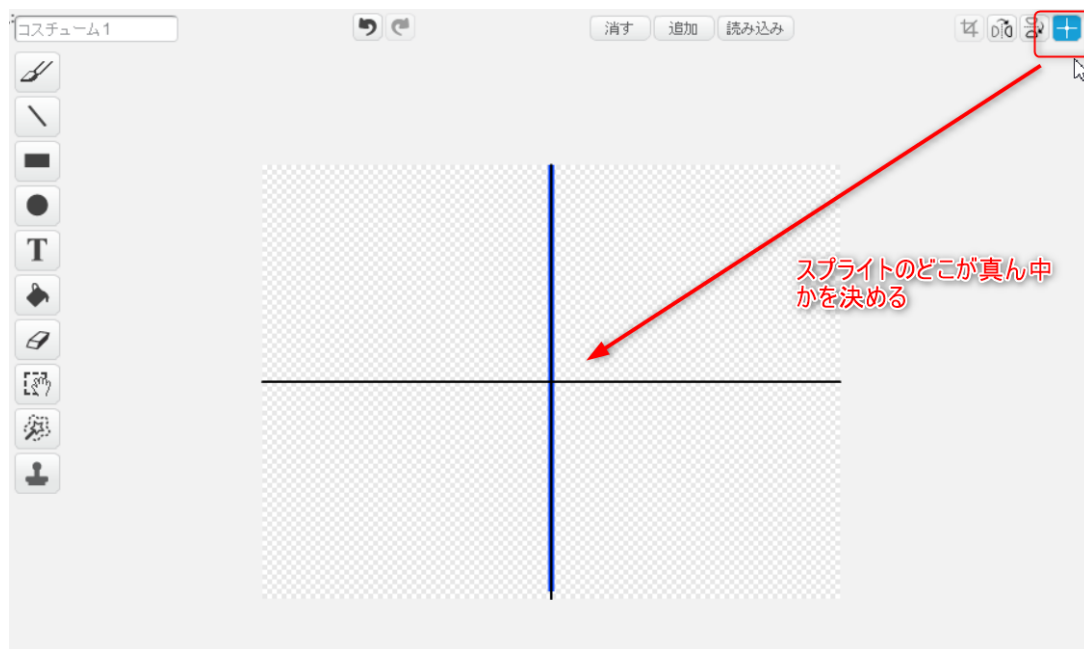
線を書いてゴールのSpriteを作るよ。スタートを押すとゴールのラインを**X=200**に配置します。ゆっくりと、**X=-200**まで動かします。

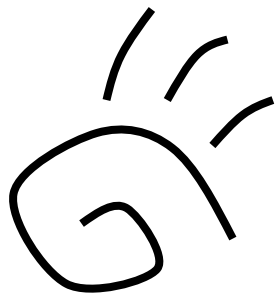




1 3 級 練習 4

続きです。自分でスプライトを作ったときのポイントはコスチュームの中心を設定することです。



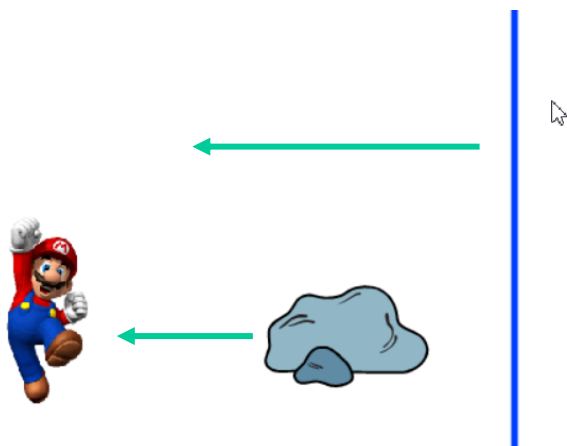


1 3 級 練習 5

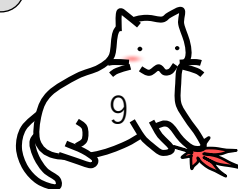
》 練習 5 ジャンプレース

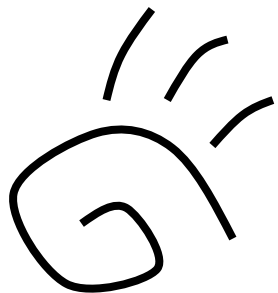
ゴールするまで障害物をジャンプするゲームを作ります。スタートボタンを押すと、障害物のX座標, Y座標をセットして、図のように移動させます。

X=-220まで来たら再度元の位置に戻り、障害物がくり返し移動するように作りましょう。



障害物がくり返し向かってくるので
ジャンプするよ。



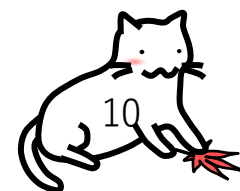


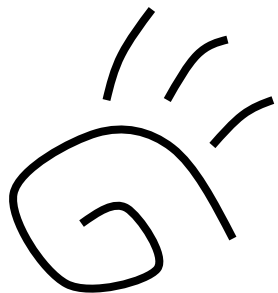
1 3 級 練習 6

》練習 6 ジャンプレースに効果付ける
ジャンプしたらpopの音を鳴らしましょう。次に障害物にぶつかったら背景を灰色に変えます。最後に、ゴールに着いたらfairy dustの音を鳴らしてプログラムをストップしましょう。



ジャンプやゴールで、音を鳴らそう。





1 3 級 練習 7

》 練習 7 アレンジ

ゴールしたら背景を変えたり、障害物を増やしたり、好きなようにアレンジしてみよう。

