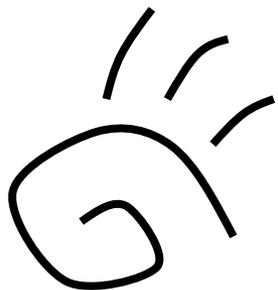


スクラッチ検定 **15級**

楓プログラミングスタジオ

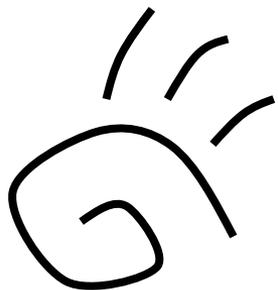




1 5 級のゴール

- 》 1 5 級では、“もし”を使った条件分岐を理解します。
- 》 “もし”を使うことで、いつも同じパターンで動いていたプログラムに変化が加わります。

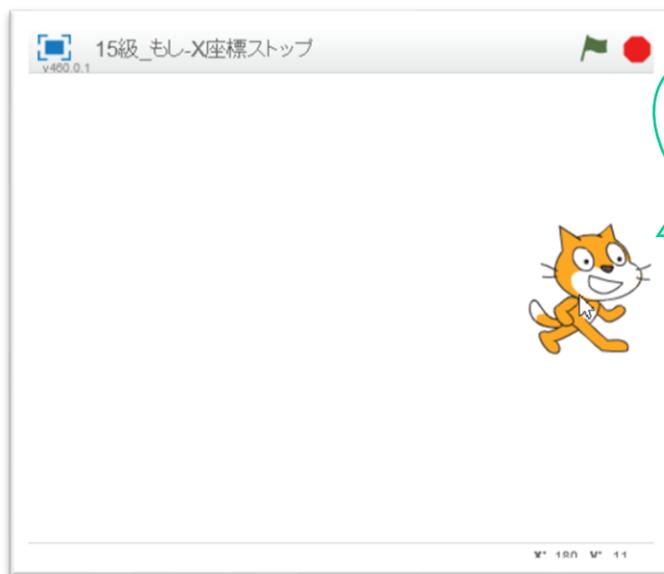




15級 練習1

》練習1 ここでストップ！

ねこのスプライトを歩かせて、X座標が180まで来たたらピタッとストップするプログラムにしましょう。



X=180で
止まるよ

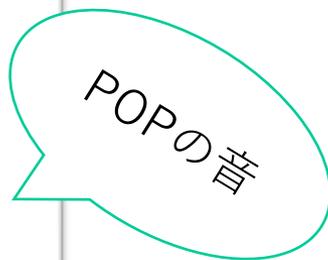


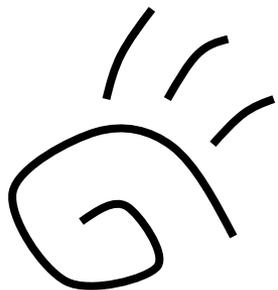


15級 練習2

》練習2 無限ぴんぽん

ボールがステージの中をずっとはね返るプログラムを作ります。もしはしに当たったら、POPの音が鳴るようにします。下記ブロックを使うよ。

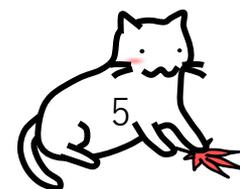
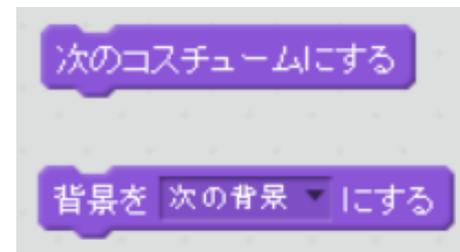


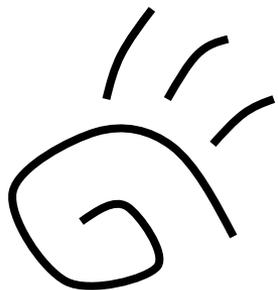


15級 練習3

》練習3 バレリーナ背景切り替え

バレリーナがステージの上でダンスをしています。マウスをクリックすると背景が切り替わるようにプログラムを組みましょう。背景は5個準備します。下記ブロックを使うよ。



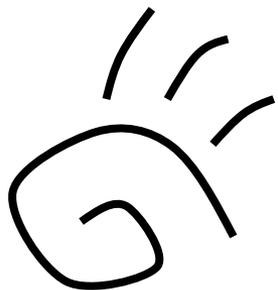


15級 練習4

》練習4 水色でブクブク

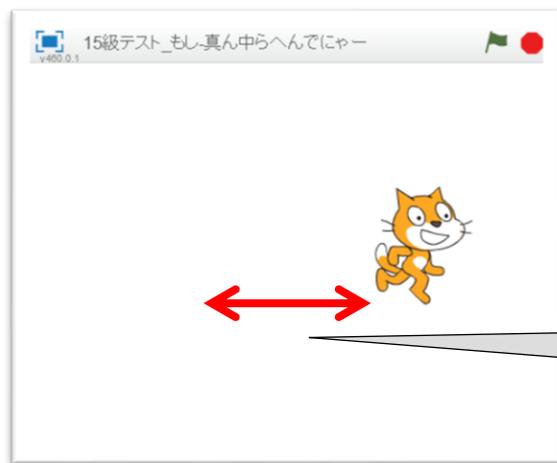
ねこのスプライトがマウスにくっついて動きます。水の中にもぐると、ねこがブクブクと言います。自ら上がるともうしゃべりません。下記のブロックを使います。





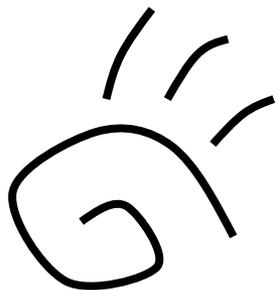
15級 検定テスト 1

- 》テスト 真ん中らへんでにゃー
ねこを歩かせます。X座標が「-20~20」の間に来た
ときだけ「にゃー」と鳴くように作りましょう。



X座標: -20~20 だけ鳴くよ





15級 検定テスト2

- 》 テスト ボールの色がマウスで変化
練習2の応用です。ボールがステージの中をずっと
はね返るプログラムを作ります。はしに当たったら、
POPの音が鳴ります。もし、ボールにマウスがさ
わったら次々と色が変わるプログラムにします。

