

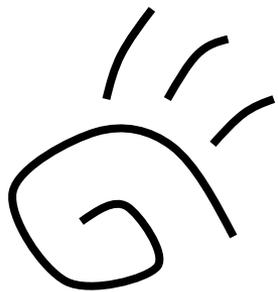


# スクラッチ検定 **16**級

---

楓プログラミングスタジオ



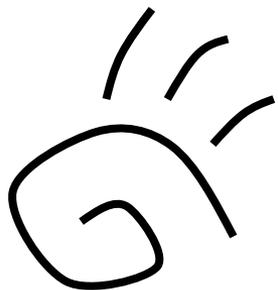


# 1 6 級のゴール

---

- 》 スプライトを自在にあやつる方法を学びます。
- 》 1 6 級は、向きを変えたり、回したりするプログラムを作ります。





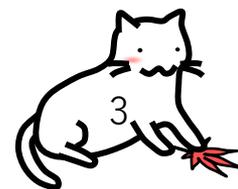
# 16級 練習1

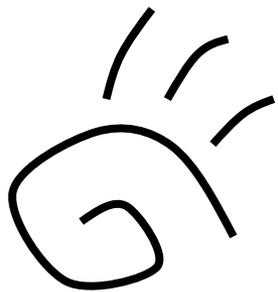
---

## 》練習1 バナナに向かって

ねこのスプライトがバナナに向かって歩くプログラムを作ります。完成したらクローンのスプライトを作り、同じようにバナナに向かって歩かせよう。

次のページに続く。





# 16級 練習1

がクリックされたとき

クローンされたとき

x座標を **-240** から **240** までの乱数、y座標を **-180** から **180** までの乱数 にする

クローンしたとき  
も同じプログラム

バナナに向かって  
歩かせる

がクリックされたとき

ずっと

もし **Bananas** に触れた なら

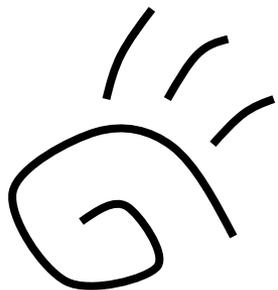
100 回繰り返す

自分自身 のクローンを作る

5 秒待つ

すべて を止める





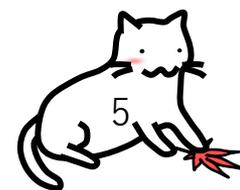
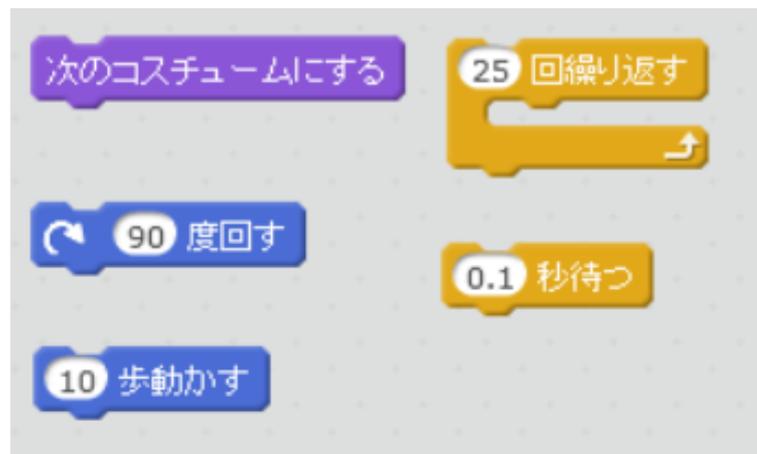
# 16級 練習2

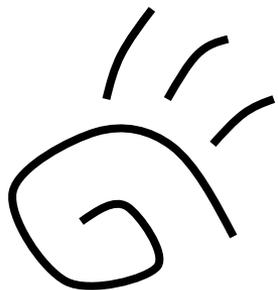
## 》練習2 スペース押して方向転換

スペースを押したら歩いて方向転換するプログラムを作ろう。少なくとも下記のブロックを使うこと。



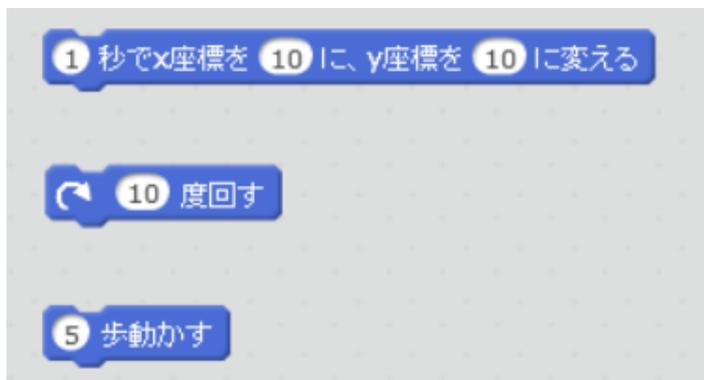
歩いた後に  
方向転換

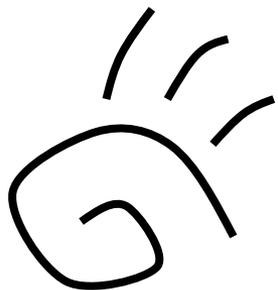




# 16級 練習3

》練習3 ペンを下したまま回転する  
スプライトをクリックすると**ペンを下したまま**ずっ  
と回転するプログラムを作ろう。少なくとも下記の  
ブロックを使うこと。

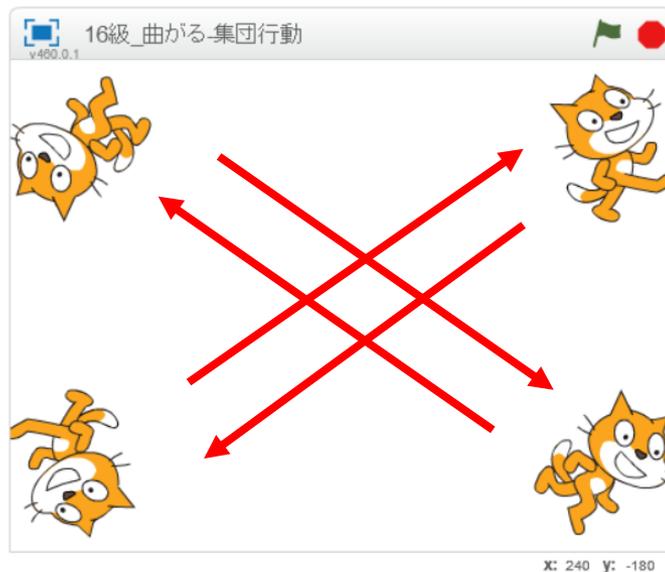


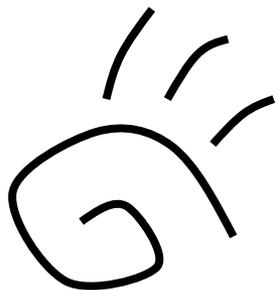


# 16級 練習4

## 》練習4 集団行動

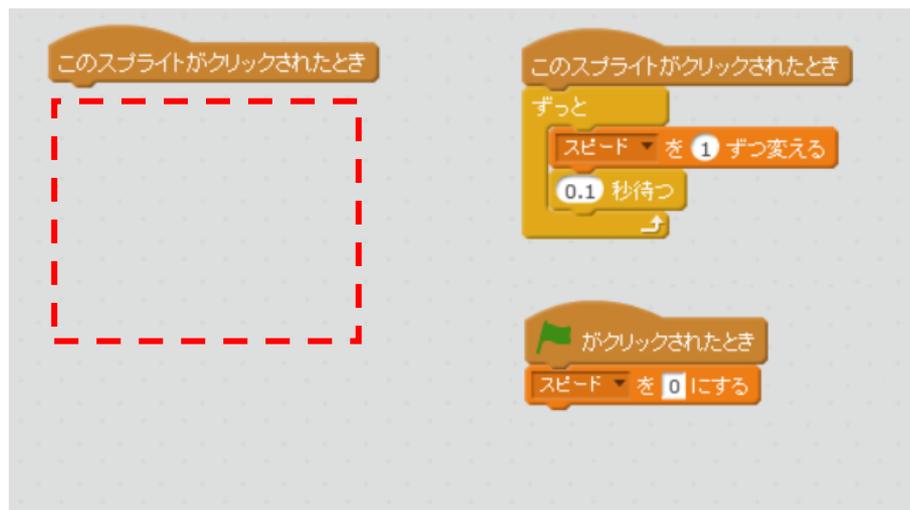
スタートを押すと、4人のねこのスプライトが位置に着いて、スペースキーを押すと一斉にすれ違うプログラムを作ろう。





# 16級 検定テスト1

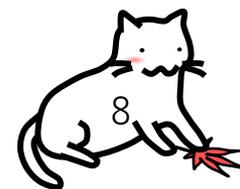
》 テスト ずっとマウスに向かって走る  
ずっとマウスに向かって走るプログラムを作ります。  
だんだんとスピードアップしていくよ。

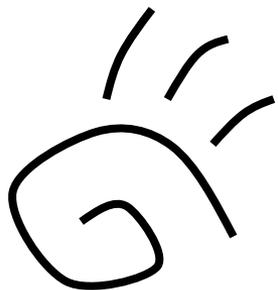


マウスに向かって歩く



スピードアップ！





# 16級 検定テスト2

---

》テスト 四角にまわる  
ずっと四角にまわるプログラムを作ろう。

