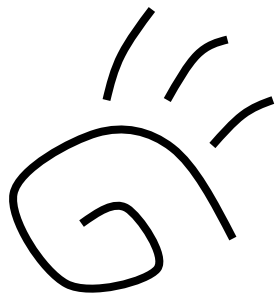


スクラッチ検定**19**級

楓プログラミングスタジオ

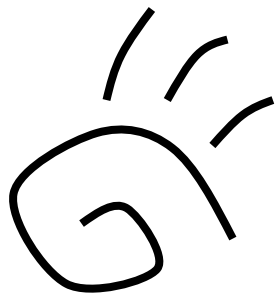




19級のゴール

- 》 スプライトを自在にあやつる方法を学びます。
- 》 19級は、ずっとのくり返しを使って、スプライトを動かしたり、音を鳴らせるプログラムを作ります。
- 》 どの練習も検定テストもスタートボタンで開始します。

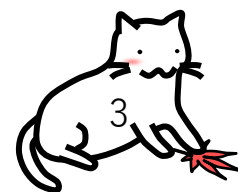
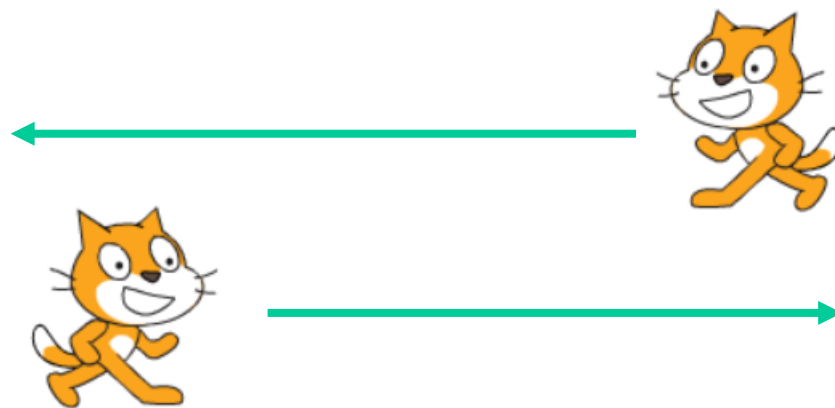
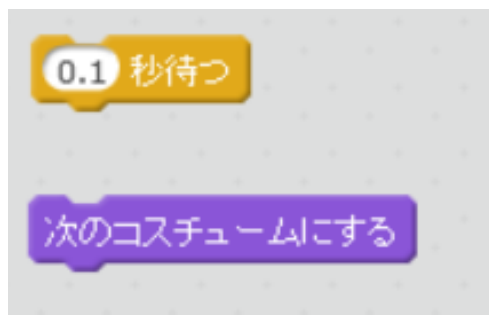


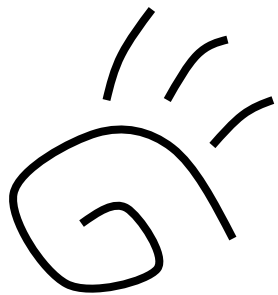


19級 練習1

》練習1 ずっーと歩く

ずっとのくり返しを使って、ねこのスプライトを歩かせましょう。少なくとも、下記のブロックを使うこと。

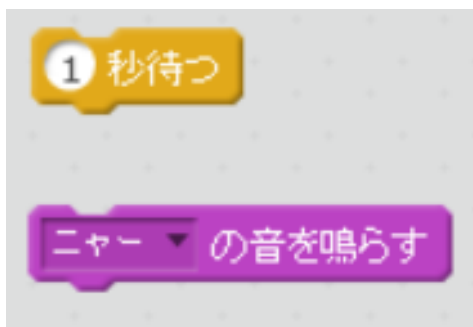


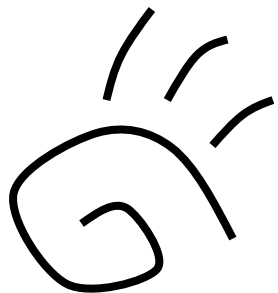


19級 練習2

》練習2 ずっーと鳴く

ずっとのくり返しを使って、ねこのスプライトを「にゃー」と鳴かせましょう。少なくとも、下記のブロックを使うこと。

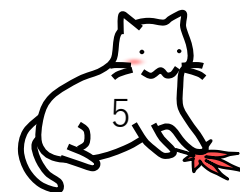
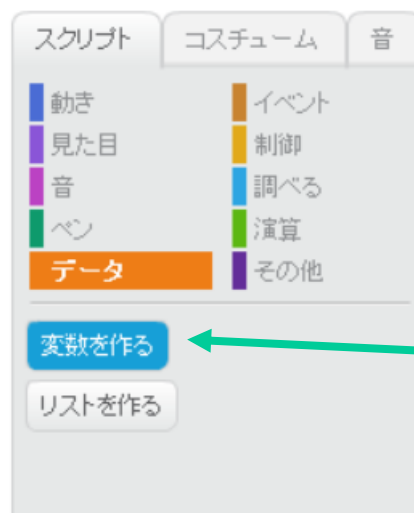


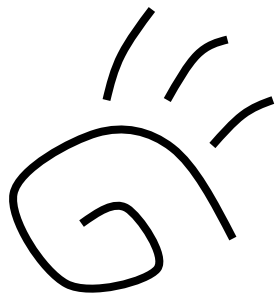


19級 練習3

》練習3 ずっーと数える

ずっとのくり返しを使って、ねこのスプライトがずっと数える（1,2,3…と言う）プログラムを作しましょう。少なくとも、下記のブロックを使うこと。（カウント）変数を作ります。



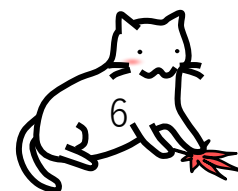


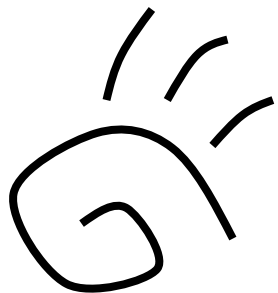
19級 練習4

》練習4 ずっーとマウスに付いてくる
ずっとのくり返しを使って、ねこのスプライトがマウスに付いてくるプログラムを作しましょう。



付いてくる

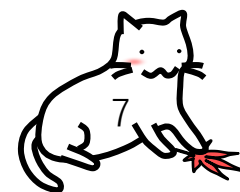
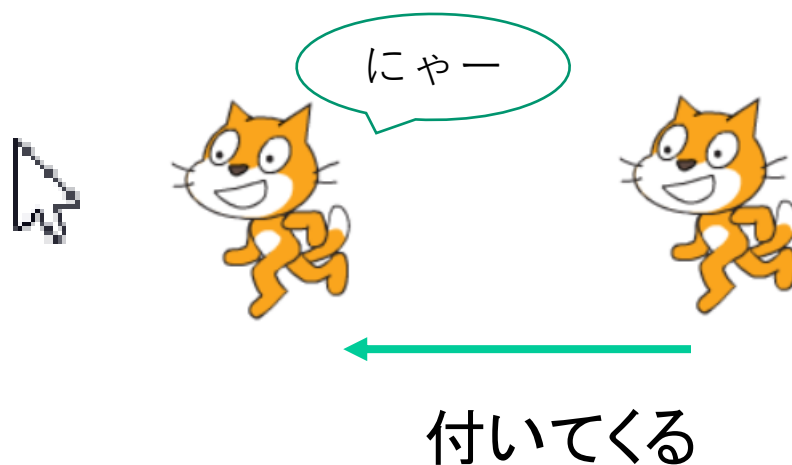


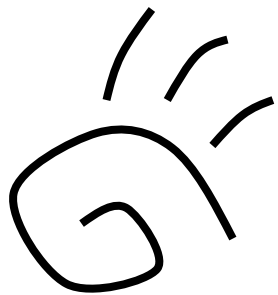


19級 練習5

》練習5 たまににゃー

練習4のつづきです。ずっとのくり返しを使って、ねこのスプライトがマウスに付いてきて、たまに「にゃー」と言うプログラムを作りましょう。





19級 検定テスト

》 テスト ねこそその場で行進

ねこのスプライトがずっとその場で行進するプログラムを作りましょう。

歩きながら、「1」，「2」，「1」，「2」と言います。

