

ぐるぐるすごろくを作ろう

1

サンプル

きょう もくひょう

今日の目標

- マイナスの^{すうじ}数字^{つか}を使おう！
- 向き^む（^{かくど}角度）をマスターしよう！



プログラミングでマイナスの数字を使ってみよう！

プログラムでは、1歩が小さいので 100歩動かすよ！

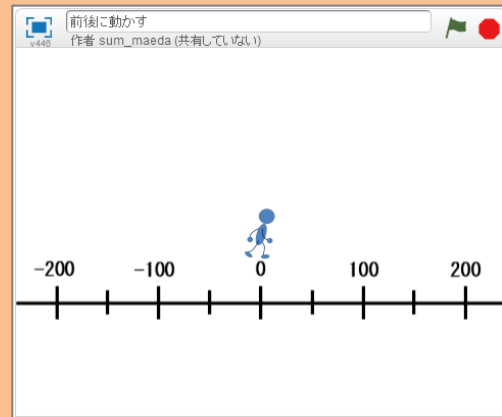
プログラム！

ファイル



手元のコンピュータからアップロード

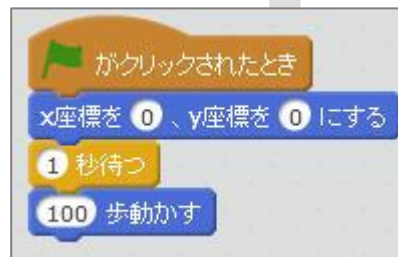
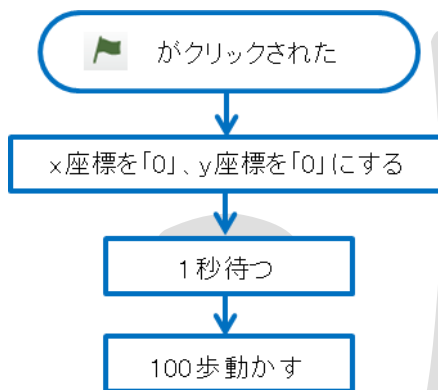
「前後に動かす」



問題

0にいる人を、

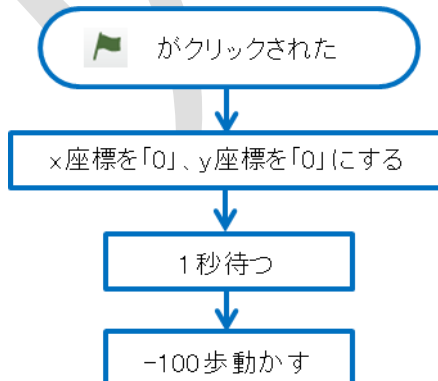
前に 100歩動かそう (1秒待つを間に入れて作ってね！)



問題

0にいる人を、

後ろに 100歩動かそう (前のプログラムを変えて作ってね！)



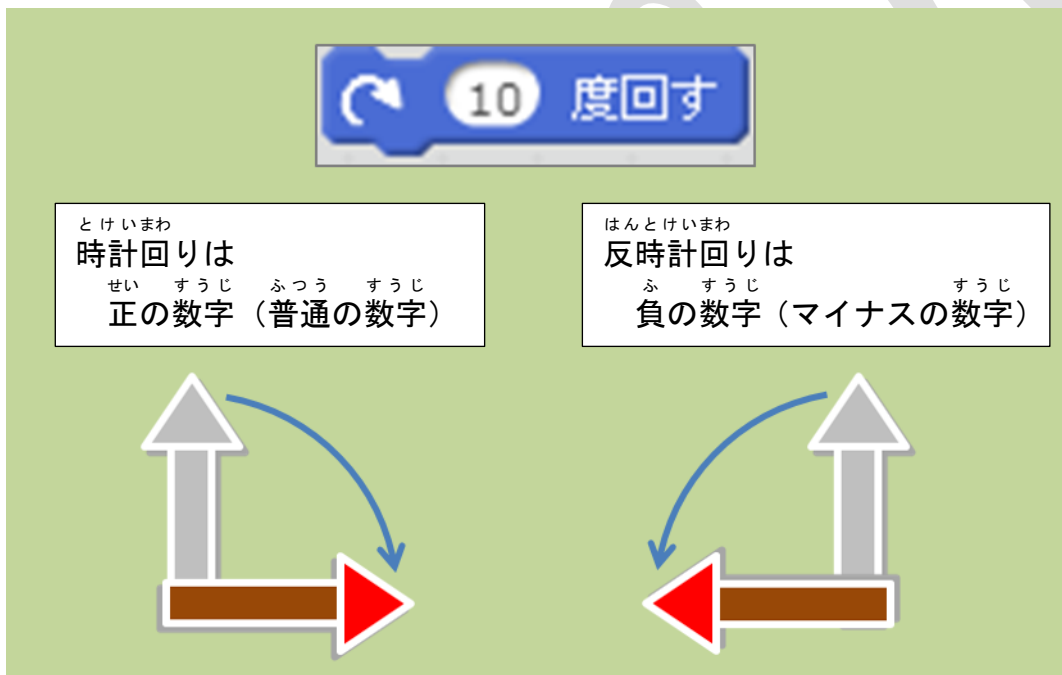
かいてん
くるくる回転させてみよう！

お とけいまわ お はんときいまわ まわ
Xキーを押したら時計回り、Zキーを押したら反時計回りに回るようにしてみよう！



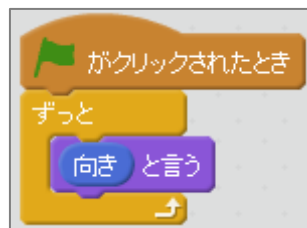
まえ
前ページのプログラムは
のこ
残しておいてね！

かいお どうご お かいてん
X、Zキーを1回押すと10度動く、押したままだとくるくる回転するよ！



む かくだ
向き(角度)がわかるようにプログラムしよう！

いまなんど
今何度なのかわかるようにしてみよう！



まえ
前のプログラムは残
しておいてね！

ぐるぐるすごろくを作ろう

2

きょう もくひょう

今日の目標

- 「●●●へ行く」を使った移動をマスターしよう！
- 後ろに隠れたスプライトを前に出してみよう！
- スプライトの名前を変えてみよう！

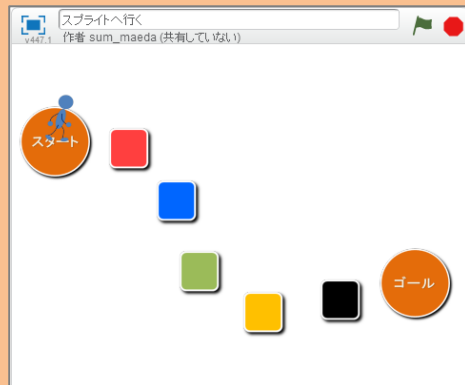


「●●●へ行く」を使って移動させよう！

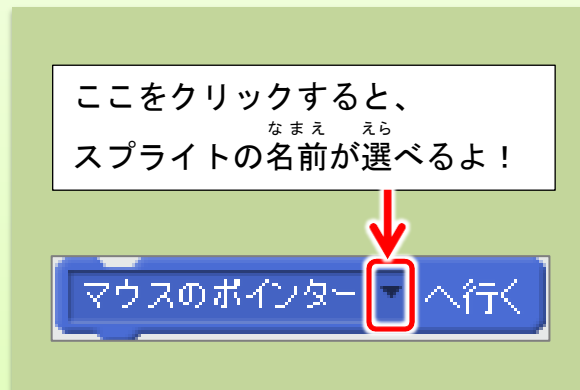
プログラミング！

ファイル
↓
もと
手元のコンピュータからアップロード

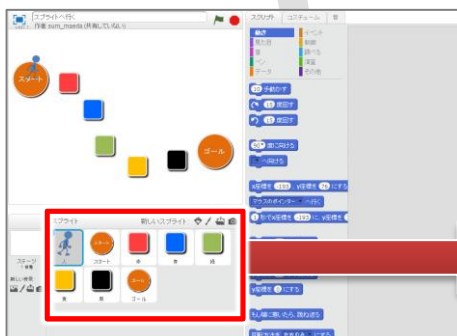
「スプライトへ行く」



スプライトの名前を使って、
「スタート」から「ゴール」まで「人」が動くプログラムを作ってみよう！



スプライトの名前はスプライトの一覧を見ればわかるよ！



スプライトの名前

すす もど 「進む」と「戻る」を使えるようにしましょう！

すまえ すうじ ぜんかい すず もど つか
スプライトの名前を数字にすると、前回やった「+1で進む、-1で戻る」が使えるよ！

すまえ か スプライトの名前を変えよう！

すまえ か
「スタート」～「ゴール」の名前を「0」～「6」に変えてみよう！



すまえ か えら
① 名前を変えたいスプライトをクリックして選ぶ



② iのマークをクリック



すまえ か
③ 名前が変えられるよ！
スタートを消して0にしよう！

※注意!!
数字はテンキーで
入力してね！



すまえ もど
④ スプライトの一覧に戻るときはここをクリック