

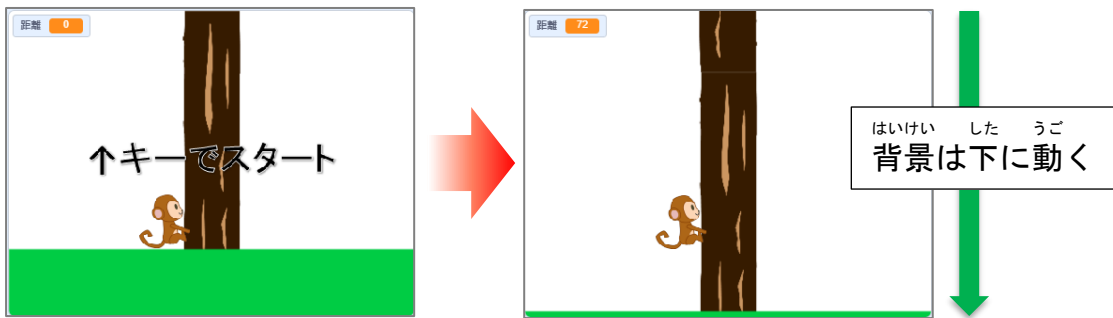


# 矢印キーで上下に背景を動かすプログラム

## やってみよう!

↑キーを押したら背景が下へ動くプログラムを作ろう。

前のページのプログラムで「距離」を Y座標に入れているので、距離の数字が大きくなると背景は下に動いていくよ。



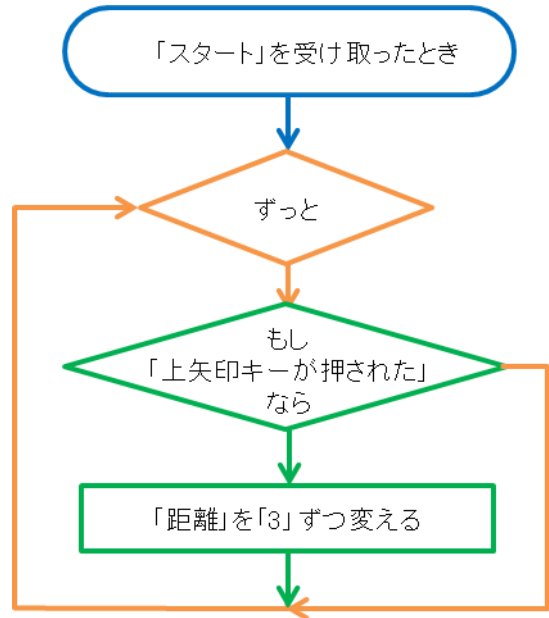
つかうブロック (Useful Blocks)

イベント (Event): スタートを受け取ったとき (When started)

制御 (Control): ずっと (Forever loop), もしなら (If-then)

調べる (Check): 上向き矢印 キーが押された (Up arrow key pressed)

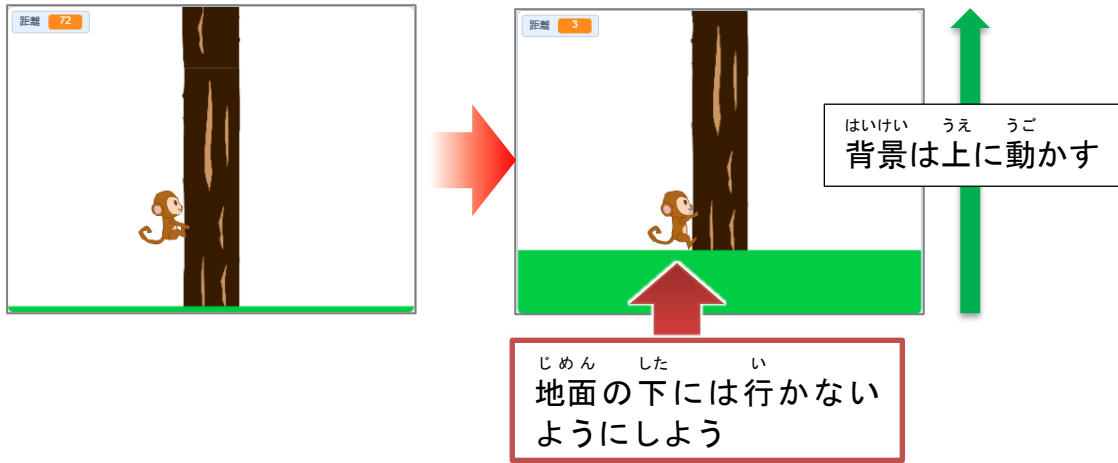
変数 (Variable): 距離を 3 ずつ変える (Increase distance by 3)



🚩 をクリックして動きを確かめよう。

# やってみよう!

お はいけい うえ うご つく  
↓キーを押したら背景が上へ動くプログラムを作ろう。



じめん した い きより おお  
地面の下にまで行ってしまうとおかしくなるので、距離が 3 より大きいときだけ-3するようにしよう。

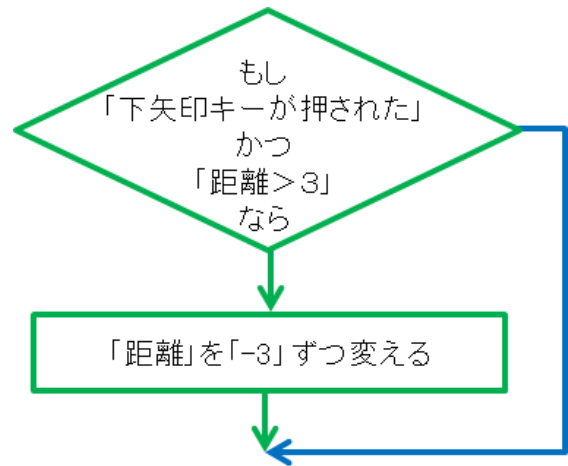
つか  
追加するブロック

えんざん  
演算

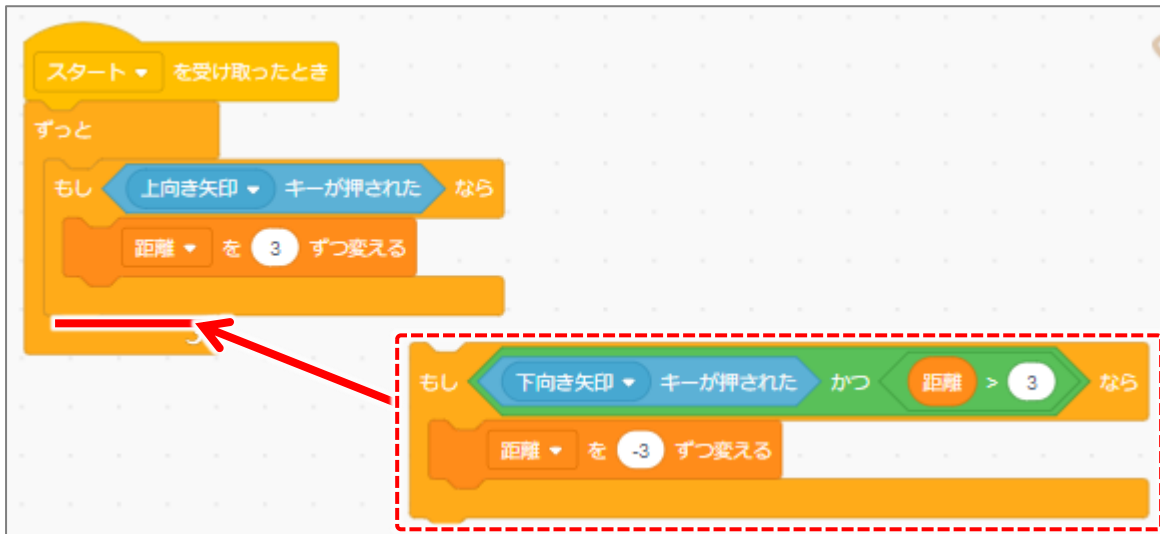
へんすう  
変数


これ以外のブロックは前ページのプログラムから複製して使おう。

The block palette shows three blocks: a green 'かつ' (AND) block, a green '>' (greater than) block with the number 3, and an orange '距離' (Distance) variable block.

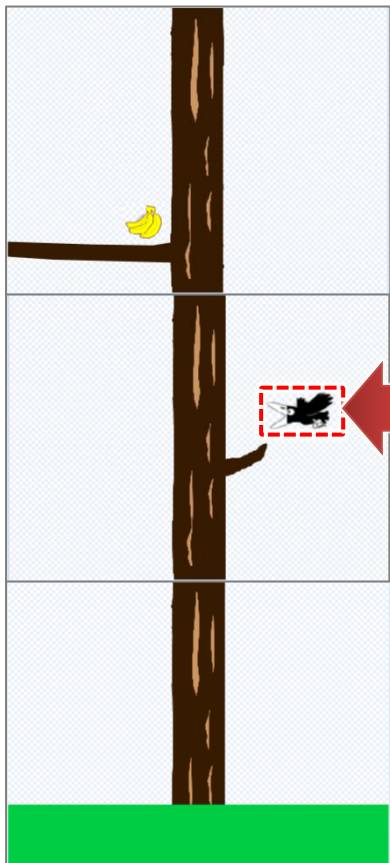


まえ がつたい  
前のプログラムと合体させたらできあがり。



 うご たし  
をクリックして動きを確かめよう。

## き いち で しょうがいぶつ つく 決められた位置に出てくる障害物を作ろう



ここにカラスがでてくるよう  
にしてみよう

はいけい おな  
プログラムは背景と同じ。  
ざひょう すうじ へんこう いち き  
座標の数字を変更して位置を決めるよ。