



PKプログラム②

楽しんだ分だけそれぞれの成長がある。
egg(エッグ)-子どもプログラミング教室-



egg

Each growth has its own growth



●PKプログラム②

～初めに準備～

<https://scratch.mit.edu/projects/372203741/>

URLを入力したら**Enter(エンター)**のキーでページにアクセスをしよう。

上の**リミックス**をクリック！




～ロナウドのスタートの場所をきめよう～



ぼくの名前は**ロナウド**！
今回もよろしく！

STEP 1

「ロナウド」のSpriteをクリックして、「イベント」の中から「がおされたとき」のブロックをもってこよう。

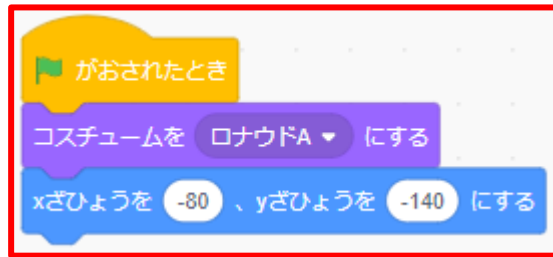
STEP 2

「みため」の中から「コスチュームを**ロナウドA**にする」のブロックをつなげてみよう。

STEP 3

さらに「うごき」の中から「xざひょうを**-80**、yざひょうを**-140**にする」のブロックを下につなげてみよう。

こうなれば正解！

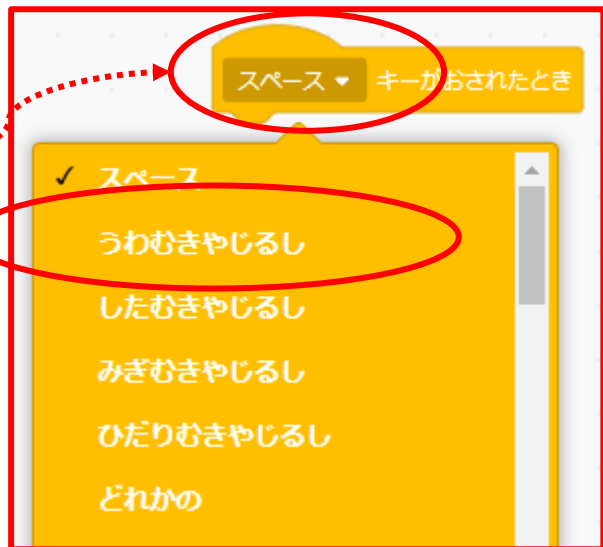


～ロナウドを動かそう～

STEP 1

「イベント」の中から
「**うわむきやじるし**キーがおされたとき」
のブロックをもってこよう。
※おくばしょはどこでもOK。

ここをクリックすると
出てくるよ！



●PKプログラム②

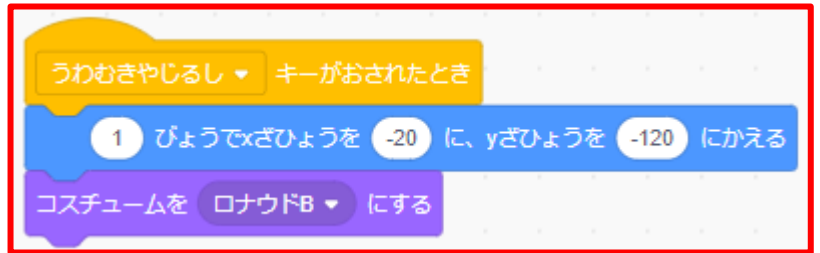
STEP 2

「うごき」の中から
「1びょうでxざひょうを-20に、yざひょうを-120にかえる」
をもってきて、つなげてみよう。

STEP 3

つぎに「みため」の中から
「コスチュームをロナウドBにする」
をもってきて、つなげてみよう。

こうなれば正解！



つぎに
「ひだりやじるしキーがおされたとき」
「みぎやじるしキーがおされたとき」
をつくってみよう。

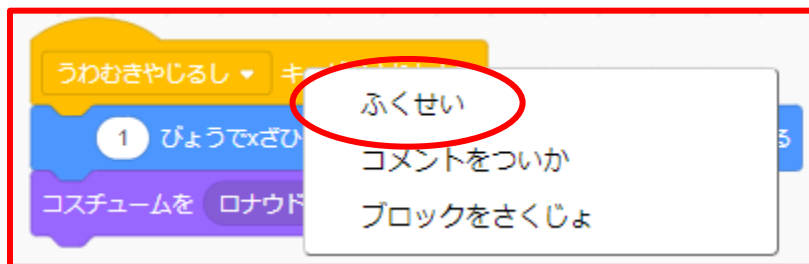


おなじブロックの組み合わせを
つくりたいときは「**ふくせい**」を
つかってコピーしてみよう！

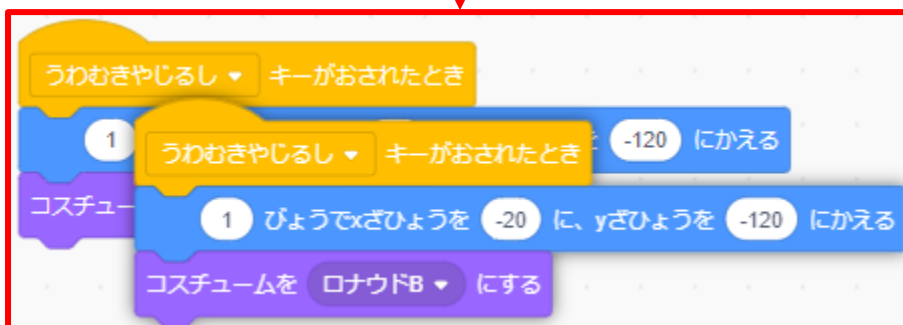
●PKプログラム②

STEP 4

まず「ふくせい」したいブロックにカーソルをもっていこう。
次に右クリックして、ふくせいをおしてみよう。



こうなれば正解！



STEP 5

あともう1回「ふくせい」をして、
それぞれさいしょの「うわむきやじるし」を
「ひだりやじるし」
「みぎやじるし」
にかえてみよう。

●PKプログラム②

こうなれば正解！

The image shows three identical examples of Scratch code blocks, each enclosed in a red box. Each example consists of three blocks:

- A yellow block: うわむきやじるし ▼ キーがおされたとき
- A blue block: 1 びょうでxざひょうを -20 に、yざひょうを -120 にかえる
- A purple block: コスチュームを ロナウドB ▼ にする

The same structure is repeated for the middle and bottom examples, with the first block text changed to 'ひだりむきやじるし ▼' and 'みぎむきやじるし ▼' respectively.

●PKプログラム②

～ボールをスタートの場所をきめよう～

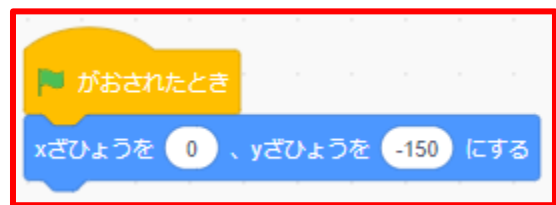
STEP 1

スプライトの「ボール」をクリックし、「イベント」の中から「**はたがおされたとき**」のブロックをもってこよう。

STEP 2

つぎに「うごき」の中から「xざひょうを**0**に、yざひょうを**-150**にする」をもってきて、つなげてみよう。

こうなれば正解！



～ボールを動かそう～

STEP 1

「イベント」の中から「**うわむきやじるし**キーがおされたとき」のブロックをもってこよう。

STEP 2

つぎに「せいぎょ」の中から「1びょうまつ」のブロックをもってきて、つなげてみよう。

STEP 3

「せいぎょ」の中の「**10**かいくりかえす」の数字を**20**に変えて、ブロックの下につなげてみよう。

●PKプログラム②

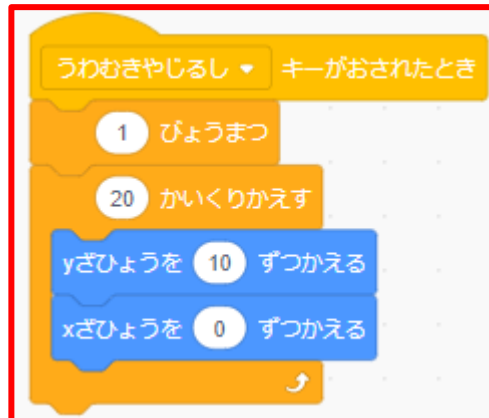
こうなれば正解！



STEP 4

「うごき」の中から
「yざひょうを**10**ずつかえる」
と
「xざひょうを**0**ずつかえる」
を
あいだにいれてみよう。

こうなれば正解！



●PKプログラム②

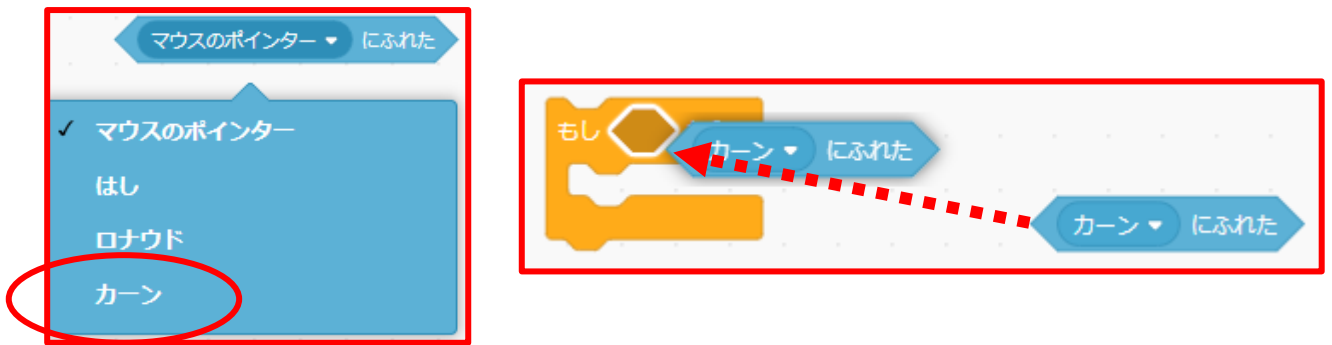
～ボールに条件をつけよう～

STEP 1

「せいぎょ」の中から「もし～なら」のブロックをもってください。
(※一度好きな場所において大丈夫だよ。)

STEP 2

「しらべる」の中から
「マウスのポインターにふれた」のブロックを
「カーン」にかえ、「もし～なら」のブロックの空いてるところに
はめてみよう。



STEP 3

次に、「せいぎょ」の中から「すべてをとめる」のブロックを
あいだにはめてみよう。

STEP 4

できあがったブロックをさっき作ったブロックの
「xざひょうを0ずつかえる」の下にいれてみよう。

●PKプログラム②

こうなれば正解！

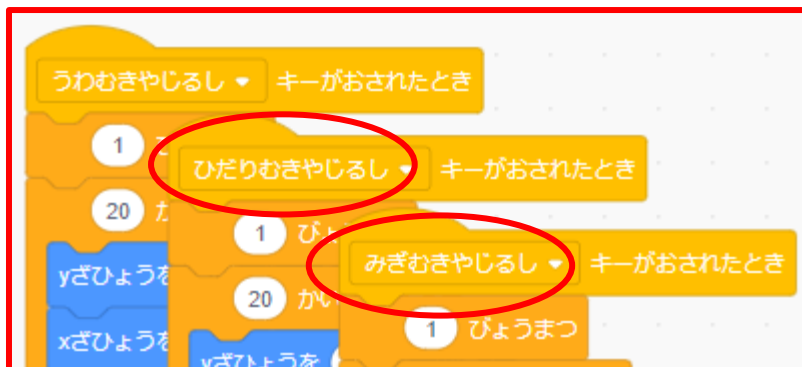


これで、キーボードの「↑」をおすと
ボールが1びょうごに、まっすぐ進んで、
カーンにあたったら、ボールが止まるという
プログラムができあがったよ！

～「ふくせい」で左右もつくってみよう～

STEP 1

↑でつくったブロックを2回「ふくせい」して、一番上を
「ひだりむきやじるし」、「みぎむきやじるし」に変えてみよう。
(※「ふくせい」はさっきやったね。)



●PKプログラム②

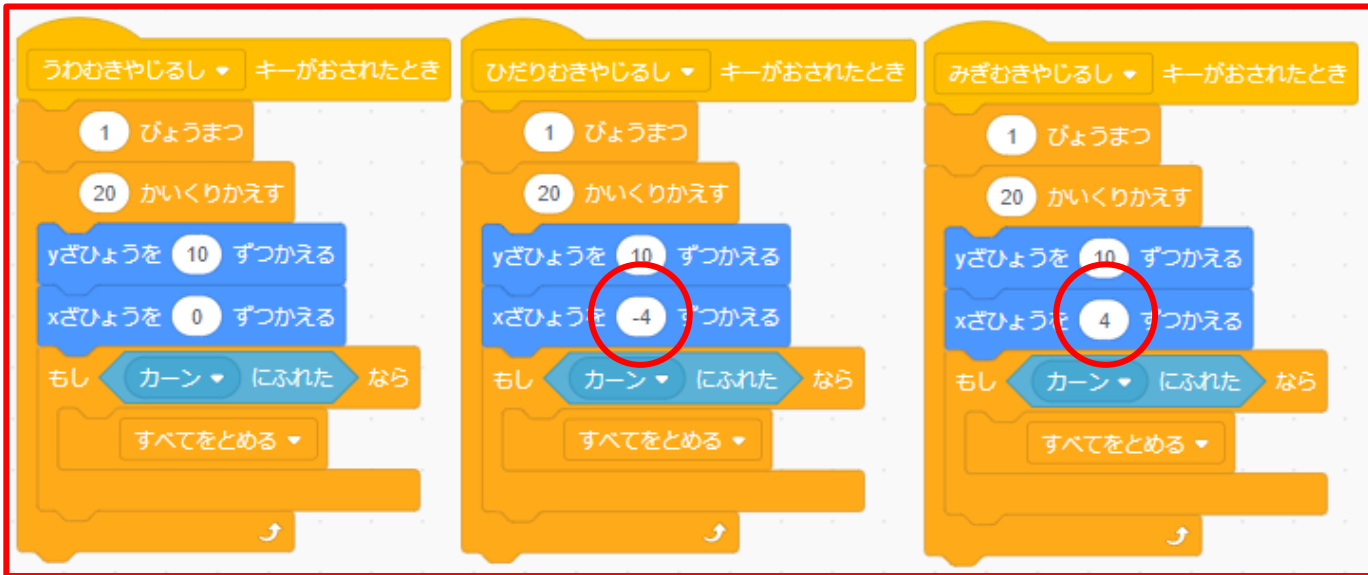
STEP 2

一番上を

「ひだりむきやじるし」に変えたブロックは
「xざひょうを0ずつかえる」の数字を→「-4」に

「みぎむきやじるし」に変えたブロックは
「xざひょうを0ずつかえる」の数字を→「4」に

かえてみよう。下の図になれば正解だよ！



グリーンフラッグをおしてから、十字キーの上、左、右を
おして
まっすぐ、左方向、右方向にボールが行けば成功だよ！

●PKプログラム②

～カーンのスタートの場所をきめよう～



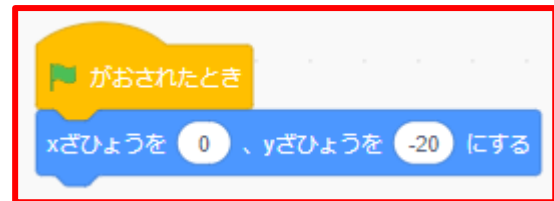
STEP 1

「カーン」のスプライトをクリックし、「イベント」の中から「はたがおされたとき」のブロックをもってこよう。

STEP 2

「うごき」の中から「xざひょうを0、yざひょうを-20にする」のブロックを下につなげてみよう。

こうなれば正解！



～カーンを動かそう～

STEP 1

「せいぎょ」の中から「ずっと」のブロックを下につなげてみよう。

STEP 2

「うごき」の中から
「0.5びょうでxざひょうを-65に、yざひょうを-20にかえる」と
「0.5びょうでxざひょうを65に、yざひょうを-20にかえる」
をもってきて

「ずっと」のあいだにいれてみよう。

●PKプログラム②

こうなれば正解！



グリーンフラッグをおして、キーパーのカーンが左右に動けば成功だよ！

