

# Scratch でつくるう！

テキスト No. **2**

スプライトを、じどうで動かそう<sup>うご</sup>



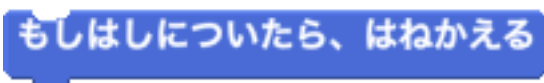
**StudioWaka**

## ■このテキストのもくひょう

スプライトをじどうで動かそう

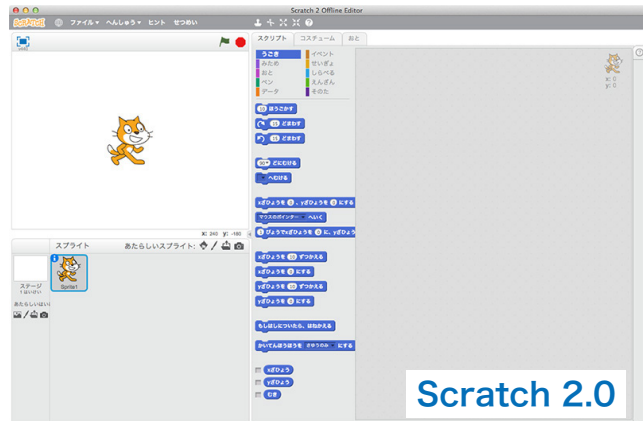
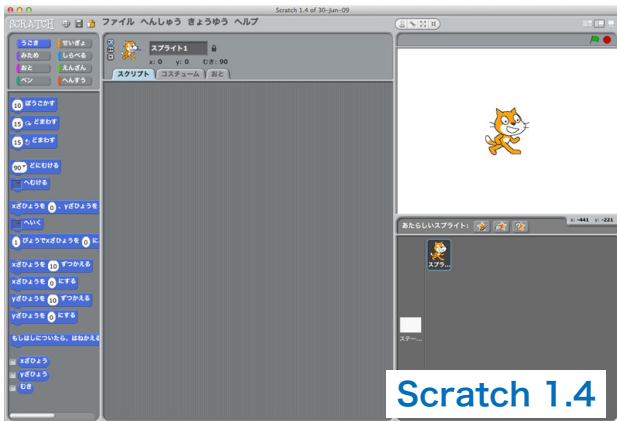
- ・よこに動かす
- ・たてに動かす
- ・いったりきたりさせる

## ■このテキストでおぼえるブロック

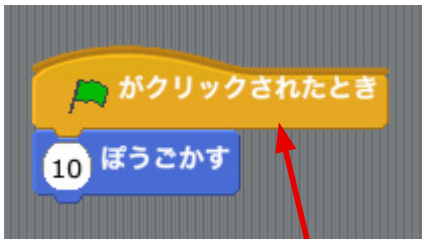


# 1 キーボードいがないで、動かそう

## スタートブロックをつかう



あたら  
新しいファイルではじめます。  
まず、このスクリプトを作ろう。



ちゅうい！

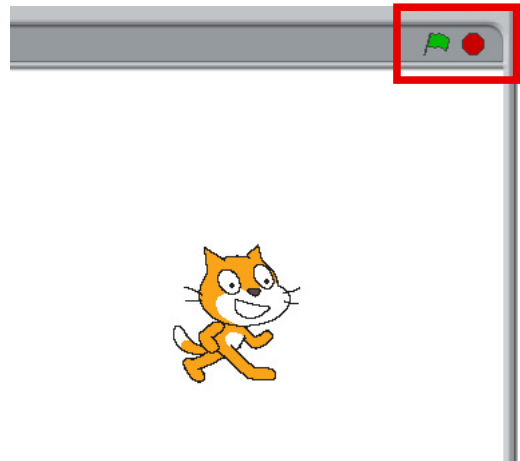


ネコのスプライトが  
えらばれているか、  
チェックしよう。

つく  
作ったスクリプトを動かすときは、  
このブロックをつかいます。

がめんの<sup>うえ</sup>にある、**みどり色**のはたを  
マウスで**クリック**すると、  
スクリプトが**動き**だします。

となりの**あか**いボタンをクリックすると、  
スクリプトは**と**まります。

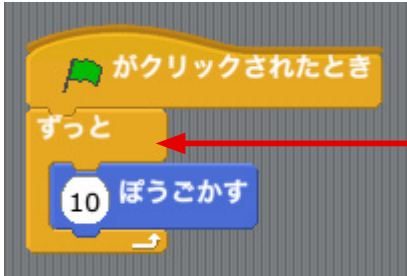


**動かしてみよう！**

**みどり色**のはたをクリックすると、どうなるかな？

## 2 ずっと動かそう

いまのままだと、1回<sup>かい</sup>ずつしか<sup>うご</sup>動かない。  
ずっと<sup>うご</sup>動かすためのブロックをつかおう。



このブロックをつかえば、  
「ずっと」<sup>うご</sup>動きそうだ。

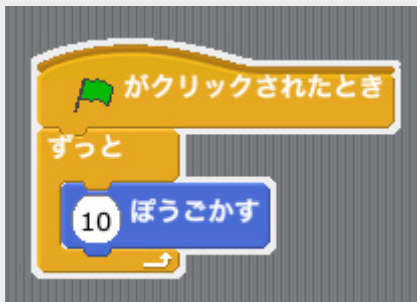
### 🚩 動かしてみよう！

みどり色<sup>いろ</sup>のはたをクリックすると、どうなるかな？

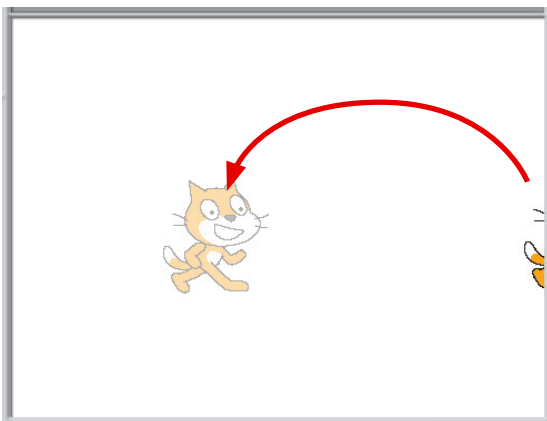


※止めるときは、<sup>あか</sup>赤いボタンをクリックしてね。

スクリプトが<sup>うご</sup>動いているときは、スクリプトブロックの<sup>しろ</sup>まわりが白く  
<sup>ひか</sup>光って<sup>み</sup>見えるようになっています。



「ずっと」ブロックをつかっているので、  
スクリプトは<sup>うご</sup>ずっと動いたままです。

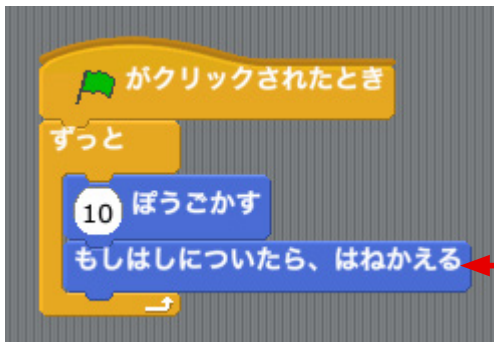


### 🚩 動かしてみよう！

スクリプトが<sup>うご</sup>動いたままのとき、  
<sup>いどう</sup>移動したネコを、マウスでドラッグして  
<sup>なか</sup>まん中までもっていくと、どうなるかな？

### 3 いったりきたりさせよう

はしっこまで動いたスプライトを、いったりきたりさせてみよう。



このブロックを入れよう

#### 動かしてみよう！

スプライトの動きかたは、どうなるかな？

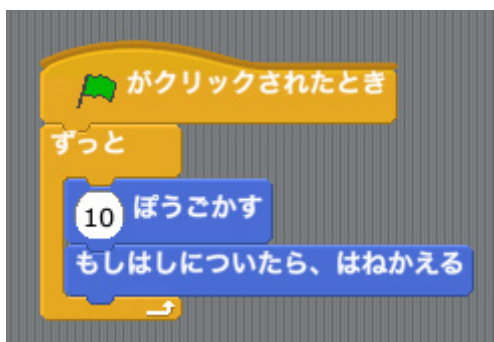
「ずっと」ブロックのように、  
同じスクリプトをくりかえして動かすことを

#### 「ループ」とよびます。

ループを使うことで同じことを自動で何度でも動かすことができるのが、プログラムが得意なことです。

#### ? かんがえよう！

たてほうこうも、おなじようにできるかな？



ヒント：このブロックを、どこかにいれてみよう。



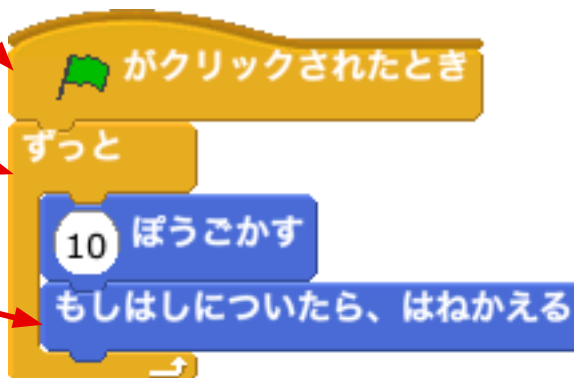
(こたえは、つぎのページ)

## おぼえたブロック

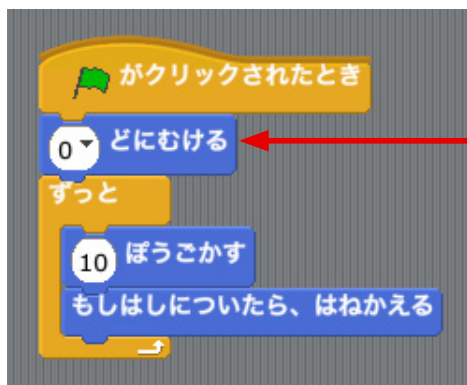
スクリプトをスタートさせる。

かこんだ<sup>なか</sup>中のスクリプトを  
ずっとくりかえす。

スプライトをいったり  
きたりさせる。



## かんがえよう！のこたえ



ここに入れると、はじめに1回だけ、  
むきをかえます。