

Scratch でつくるう！

テキスト No.3

「^{かくど}角度」について^し知ろう



StudioWaka

■このテキストのもくひょう

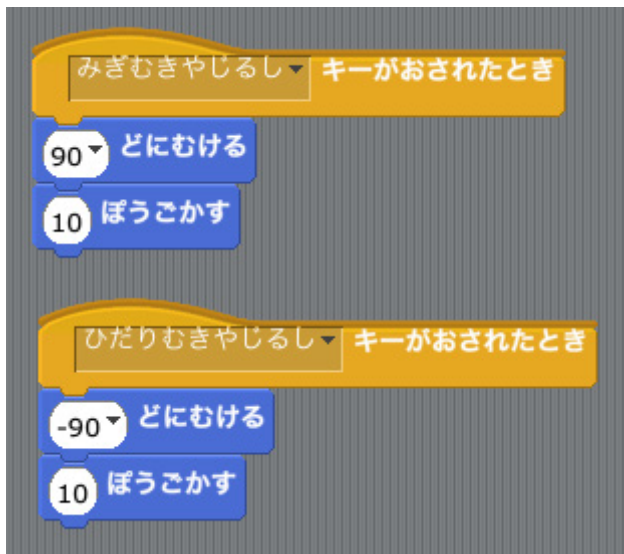
- ・ スプライトの^{かくど}角度^しを知る
- ・ スプライトの^{かいてん}回転^しを知る

■このテキストでおぼえるブロック

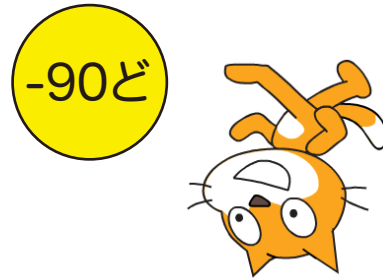


1 スプライトの^{かくど}角度

かくどってなんだろう？



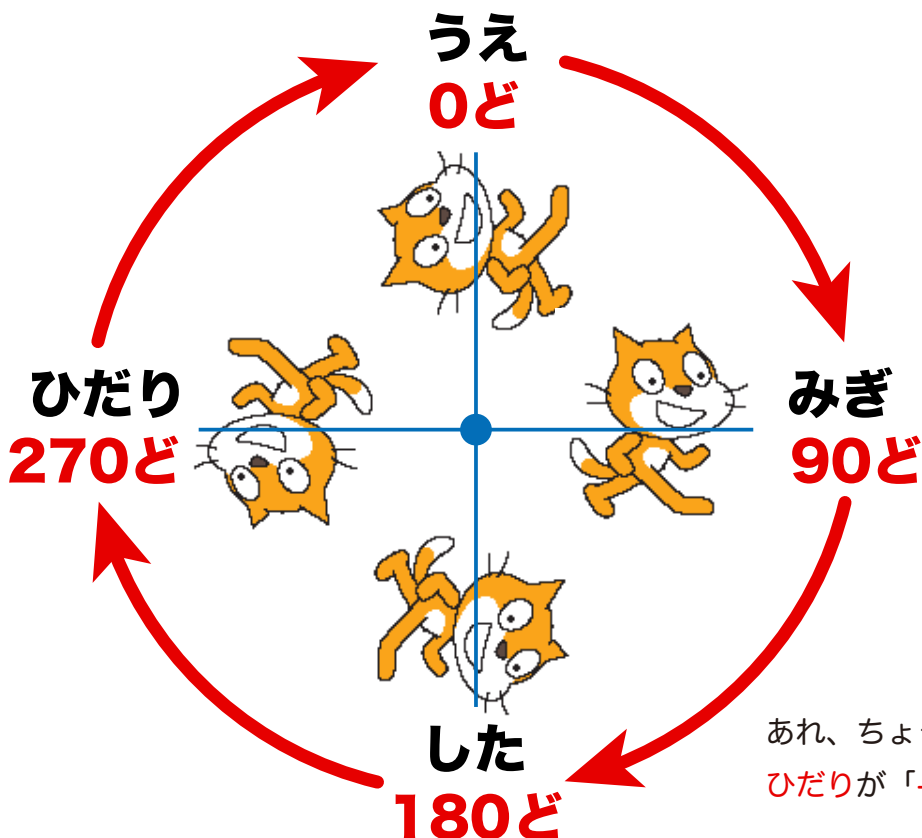
「テキスト No.1」でつけたスクリプトでは、「-90 度にむける」ブロックをつかうと、



こんなふうに、ネコが^{ひだりむ}左向きになっていたよね。スプライトの^む向きを「角度（かくど）」といいます。

スプライトの^{かくど}角度は、^{した}下の絵のようになっています。

うえがスタートの「0 度」。そこから、^{とけい}時計と^{おな}同じ^む向きに^{かいてん}回転させると、「みぎで 90 度」「したで 180 度」のように、^{まわ}じゅんばんに回ります。

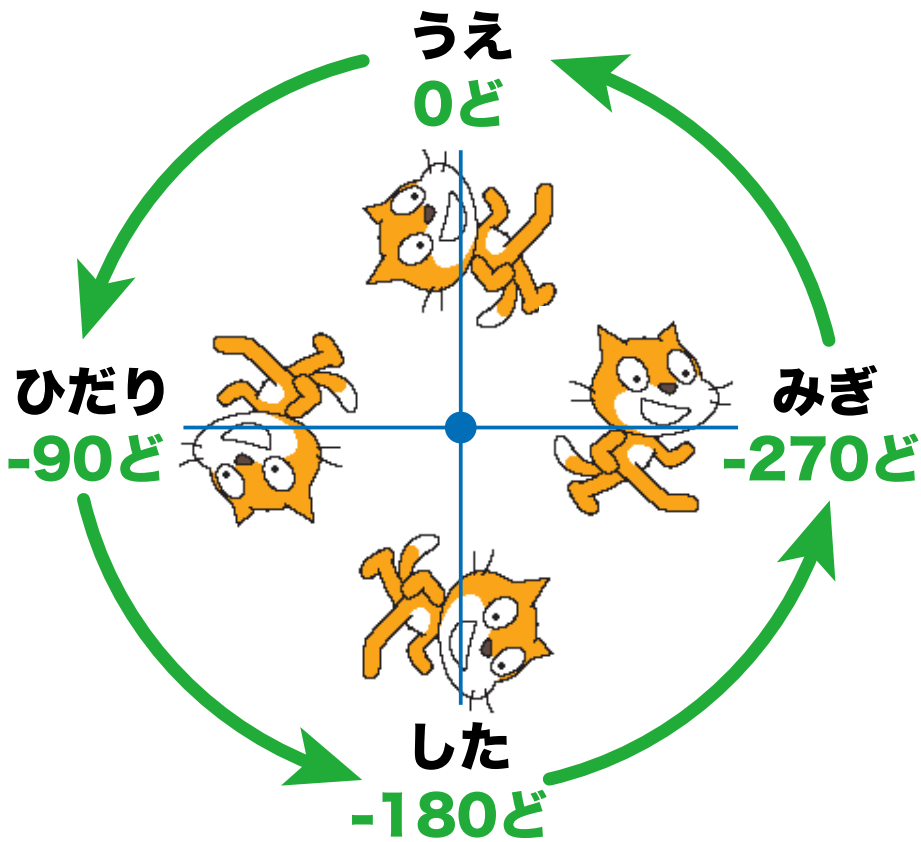


あれ、ちょっとおかしいぞ。
ひだりが「-90 度」じゃないぞ？

こんどは時計とはんたい向きに回転させると・・・

はんたい向きに回転するときは、ぜんぶに「- (マイナス)」がつきます。

こんどは、ひだりが「-90ど」になった。



回転する方向で、マイナスがついたり、つかなかったりするけど、「270ど」と「-90ど」は、同じ角度の事です。

動かしてみよう！

それぞれのスクリプトを作って動かしてみよう、どうなるかな？

ブロックの回っている向きをよく見て！



「1」にせっていします。



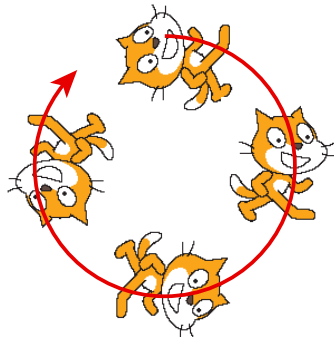
「-1」にせっていします。



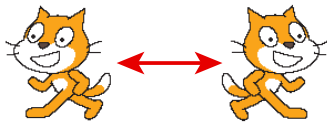
「1」にせっていします。

2 かくど 角度をせいげんする

ゲームによっても変わりますが、ひだりむ スプライトが左向き (-90 度) になったときに、じょうげ 上下さかさまになっていると、みめ 見た目がおかしいばあいもあります。



がめん 画面のまん中の上のほうにある、
む スプライトの向きをせいげんするボタンをつ
 かえば、かくど スプライトの角度をよこ向きだけや、
みぎむ 右向きだけなどにできるよ。



やってみよう！

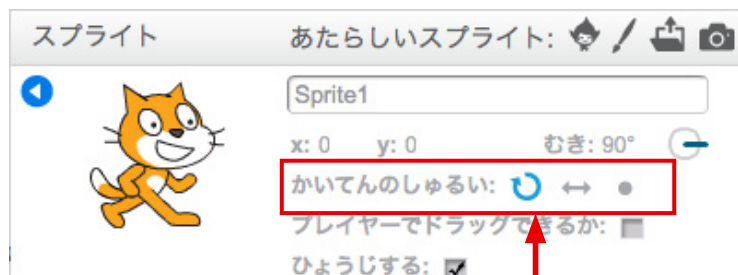
む スプライトの向きをせいげんするボタンをつ
 かって、さっきのスク립トを動かした
うご ときにどうなるか、いろいろためしてみよ
 う。



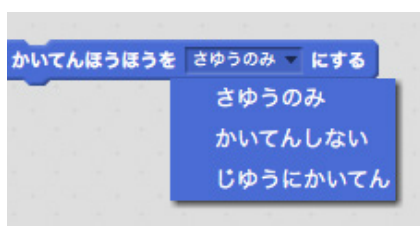
Scratch2.0 では・・・



ここをクリックして・・・



このボタンで同じように
 せていできます。



プログラムブロックをつかって、
 せていできます。

おぼえたブロック



スプライトが、^{とけいまわ}時計回りに、
かいてん回転する。
 (マイナスのすうじだと、**はんたい**)



スプライトが、^{とけい}時計と^{まわ}はんたい回りに、
かいてん回転する。
 (マイナスのすうじだと、^{とけいまわ}時計回り)