

Scratch でつくるう！

テキスト No.4

「ステージ」について知ろう



StudioWaka

■このテキストの**もくひょう**

- ・ステージのきほん^しを知る
- ・ペイントエディタをつかう

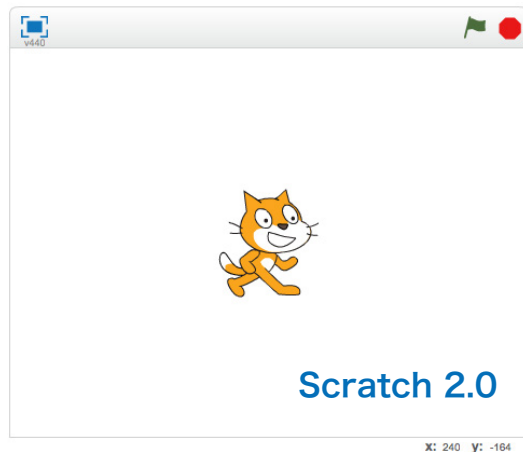
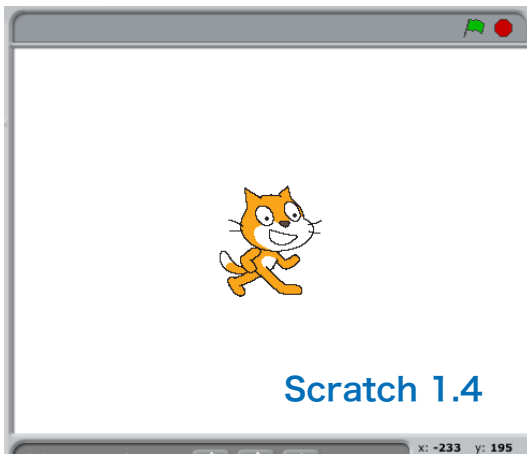
■このテキストでおぼえる**ブロック**

ステージ がクリックされたとき

いろ▼ のこうかを 25 ずつかえる

がぞうこうかをなくす

1 ステージってなんだろう

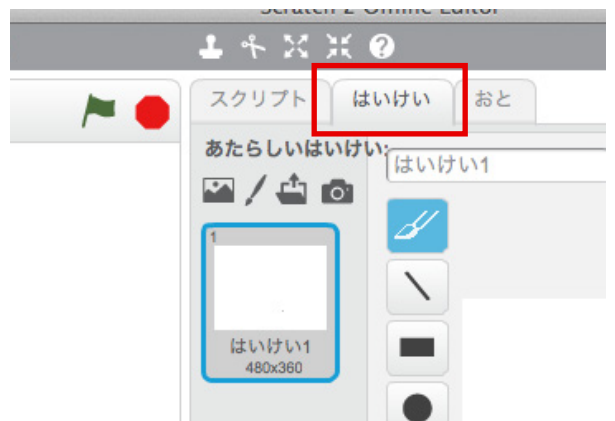
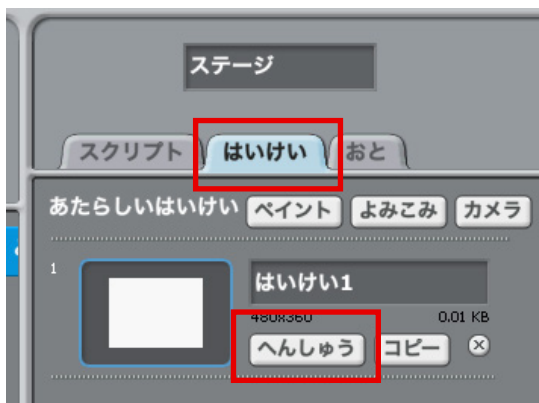
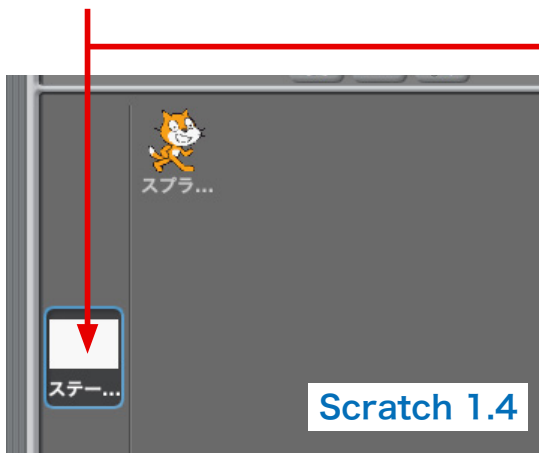


ネコがいるうしろの、^{しろ}白い^{ばしょ}場所がステージです。
ゲームのはいけいになります。

👉 やってみよう！

いまはステージがまっ白なので、なにか^え絵をかいてみよう。

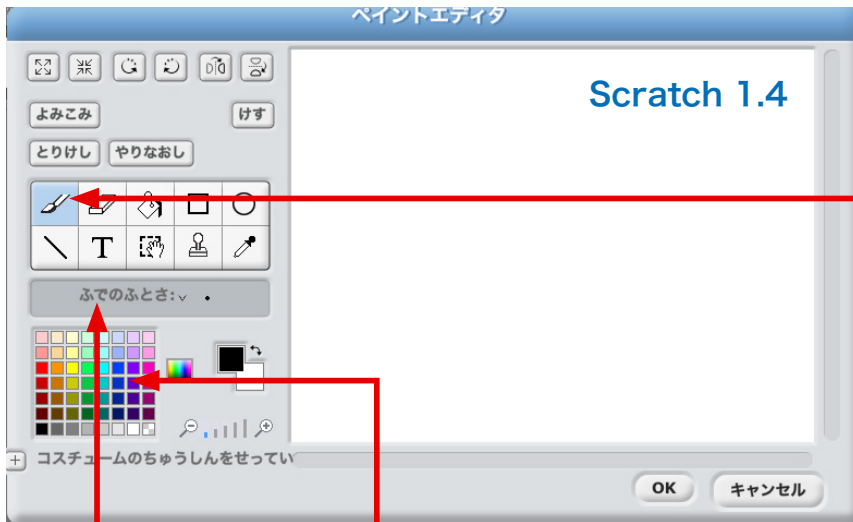
まず「ステージ」のところを、クリックしてえらんでから「はいけい」をクリック。



1.4 では、さらに「へんしゅう」をクリック。

👉 やってみよう！

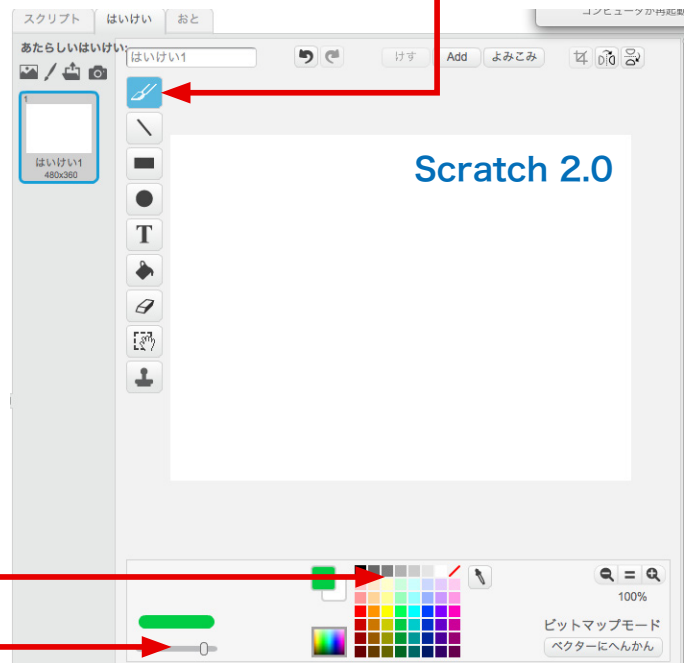
ペイントエディタ^{つか}を使って、いろいろためしてみよう！



じゆうにかける
「ふで」ツール

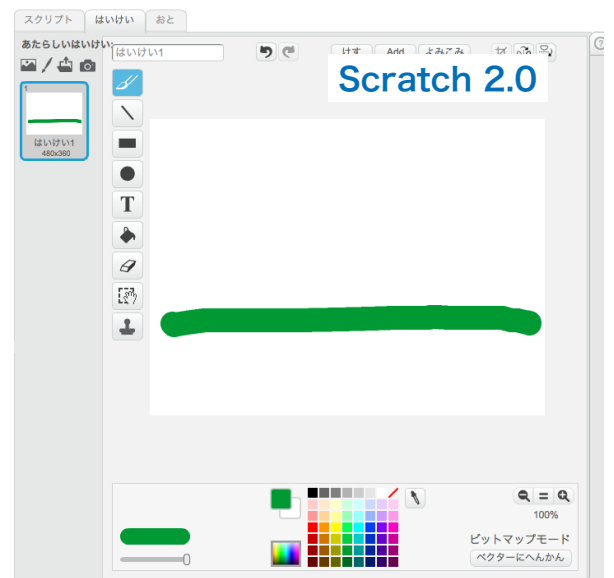
いろいろをえらぶ

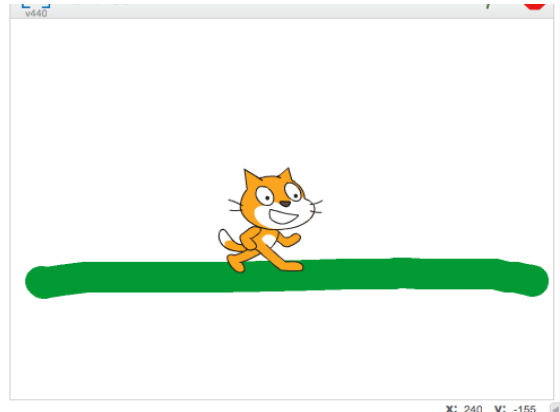
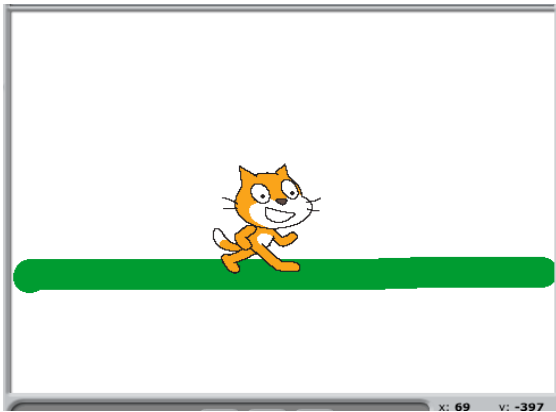
ふでのふとさをかえる



みどり色の、ふといせんをかいてみよう。

1.4 ではさいごに「OK」ボタンをクリック。





こんなかんじに、できたかな。

よくみるとみどり色のせんよりも、ネコのほうが重なりが上（手前）にいるのがわかるかな。

つぎは、スクリプトを作って動かそう。

ネコではなく、ステージのスクリプトです。



ちゅうい！



ステージがえらばれているか、かくにんしよう。



動かしてみよう！

ステージ（ネコいがいのばしょ）を、クリックするとどうなるかな？



かいぞうしてみよう！



ここには、いろいろな「こうか」があります。へんこうしてどんなふうになるか、しらべてみよう。

おぼえたブロック

ステージをクリックしたときに、
なにかをするときにつかう。

スプライトやステージに
いろいろな「こうか」をつける。

スプライトやステージに
ついた「こうか」をなくします。

ステージ がクリックされたとき

いろ のこうかを 25 ずつかえる

がそうこうかをなくす