

# Scratch でつくるう！

テキスト No. **5**

「ふれた」について知ろう<sup>し</sup>



**StudioWaka**

## ■このテキストの**もくひょう**

- ・「ふれた」について知る<sup>し</sup>
- ・「ふれた」を調<sup>しら</sup>べる

## ■このテキストでおぼえる**ブロック**



# 1 「ふれた」って何？

どんなゲームでも「ふれた」を、調べるひつようがあります。

たとえば・・・

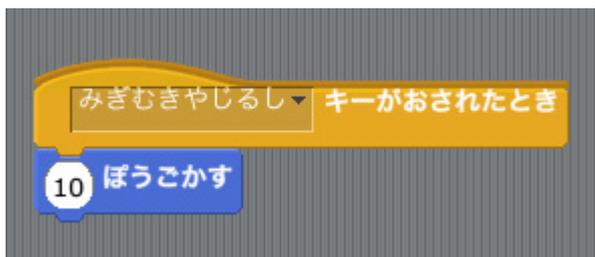
- ・かべにぶつかった
- ・ボールをうった
- ・ビームにあたった
- ・たからものにさわった

などなど

なにかがなにかに「ぶつかった、あたった」  
ことを「ふれた」とよびます。

あたら  
新しいファイルではじめます。

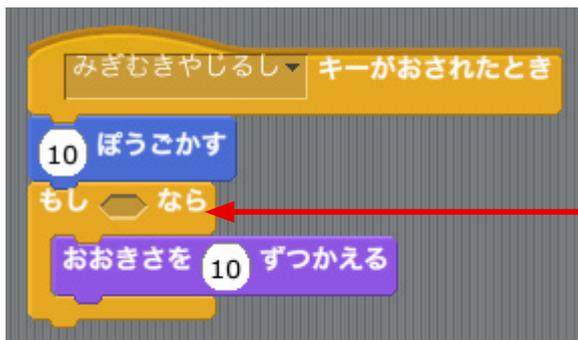
まずは、**右向き**に**いどう**するスクリプト。



ボールにふれた！



あたら  
つぎに**新しいブロック**を追加します。



よく似たブロックがあるからちゅうい！

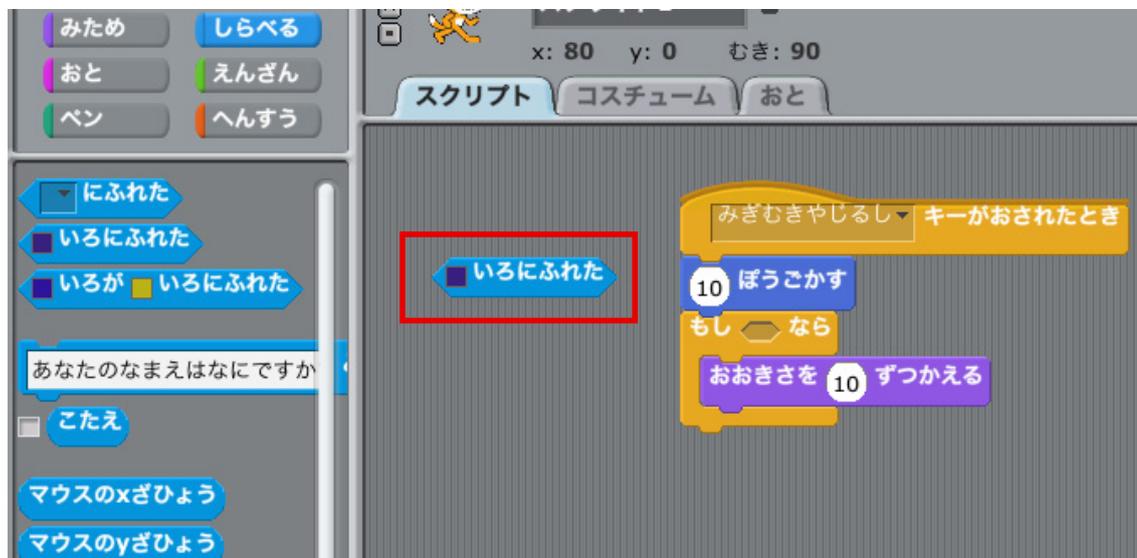
**動かしてみよう！**

みぎむきやじるしキーをおすと、どうなるかな？

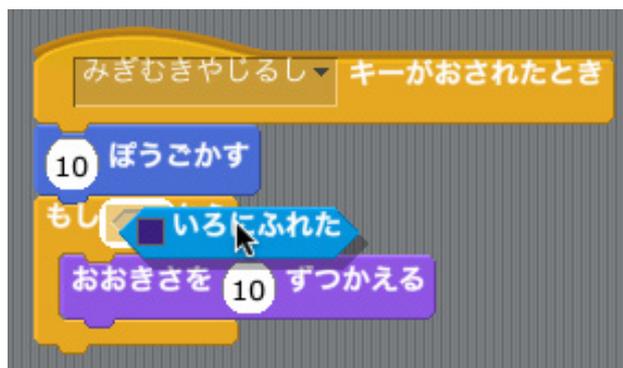


## 2 「ふれた」を調べる<sup>しら</sup>

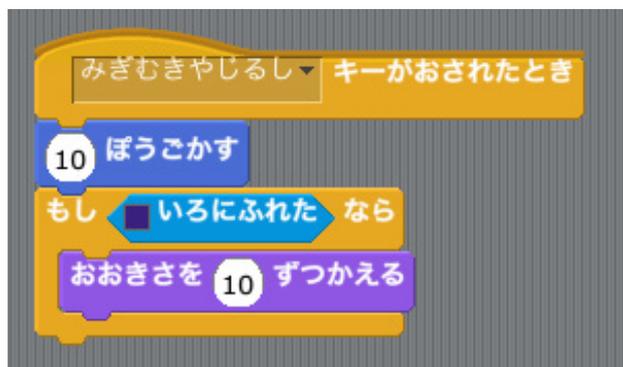
さっきの**スクリプト**のままでは、まだ「ふれた」の「じょうけん」が<sup>はい</sup>入っていないので、ネコが<sup>うご</sup>動くだけです。



あたらしいブロック「いろいろにふれた」をつかいます。



「いろいろにふれた」ブロックを「もし」のとなりにドラッグすると、白く色が<sup>しろ</sup>変わって・・・



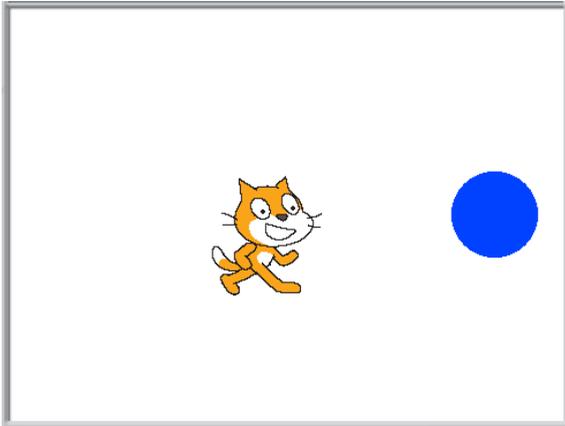
ピタッとはまります。

これで、何かの「いろいろにふれた」を<sup>しら</sup>調べる<sup>なに</sup>ことができます。

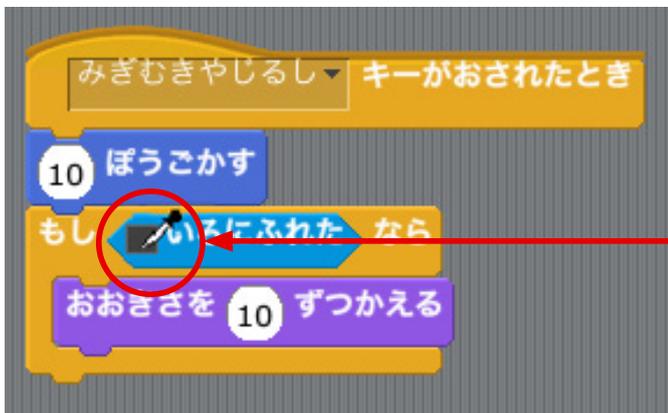
「ふれた」を調べる<sup>しら</sup>ことを、  
「<sup>あ</sup>あたりはんてい」ともよびます。

### 3 「ふれた」をやってみる

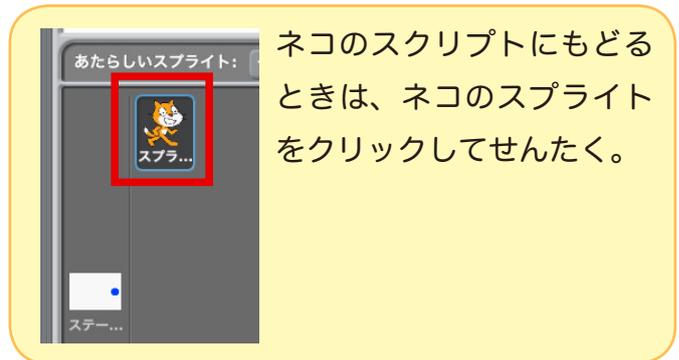
まず、ステージの右はしに「青い丸」をかきます。



ネコのスクリプトにもどります。

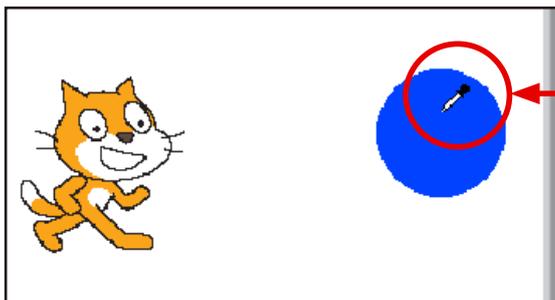


ステージに絵をかく方法は、  
テキスト No.4  
「ステージ」について知ろう  
を見てね。

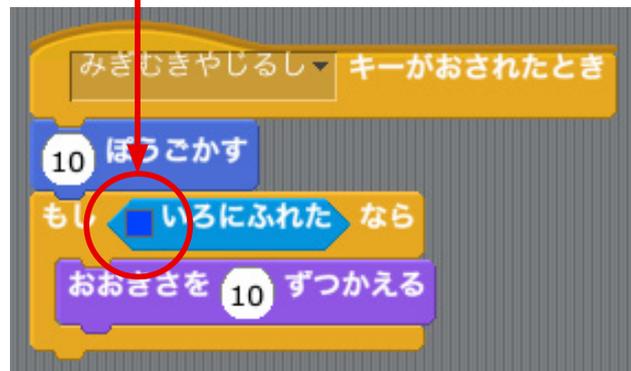


ネコのスクリプトにもどるときは、ネコのsprayををクリックしてせんたく。

「いろにふれた」のよこの■をクリックすると、  
スポイトのマークになるので、



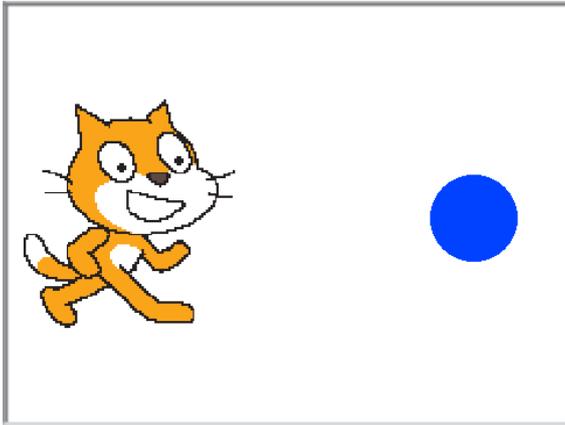
がめんの青い丸をクリックすると、  
■が青色にかわります。



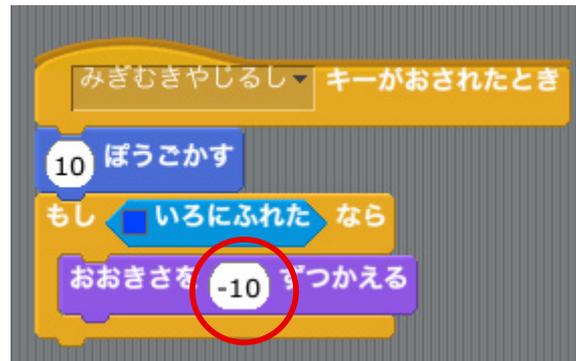
**動かしてみよう！**

みぎむきやじるしキーをおして、ネコと青い丸がふれると、どうなるかな？





ネコのスプライトを、左はしにドラッグして  
 こんどは、おおきさのところを「-10」にしよう。



## 🚩 動かしてみよう！

みぎむきやじるしキーをおして、ネコと青い丸がふれると、どうなるかな？



## 🔧 かいぞうしてみよう！



ここの数を、いろいろ変えて  
 動かしてみよう。



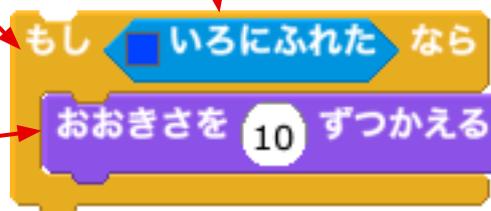
ここに、いろんなブロックを入れて、  
 どうなるかためしてみよう。

# おぼえたブロック

してい  
指定された、いろいろな  
「じょうけん」によって、  
なか  
中のブロックを<sup>じっこう</sup>実行する。

スプライトが「いろ」にふれた  
「じょうけん」を<sup>してい</sup>指定する。

スプライトの<sup>おお</sup>大きさを<sup>か</sup>変える。



ここには、いろいろなしゅるいの  
「じょうけん」を<sup>い</sup>入れて、  
しら  
調べることができる。

