

Scratch でつくるう！

テキスト No. **5**

「ふれた」について知ろう



StudioWaka

■このテキストのもくひょう

- ・「ふれた」について知る^し
- ・「ふれた」を調べる^{しら}

■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・・・

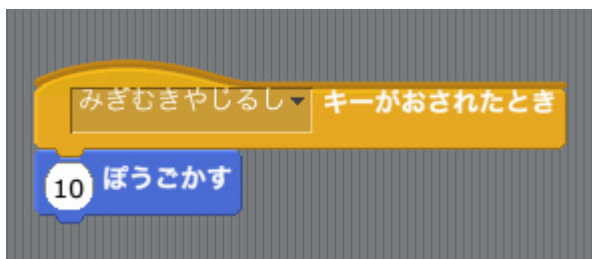
- ・かべにぶつかった
- ・ボールをうった
- ・ビームにあたった
- ・たからものにさわった

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。

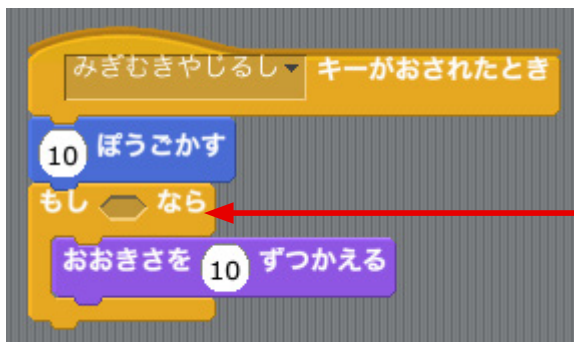
まずは、**右向き**に**いどう**するスクリプト。



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！

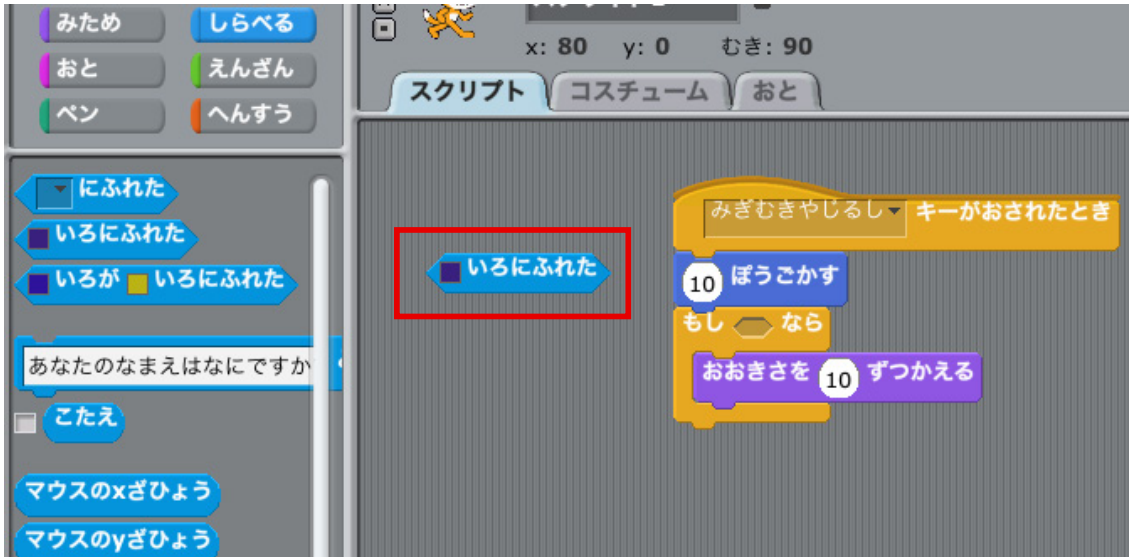
動かしてみよう！

みぎむきやじるしキーをおすと、どうなるかな？

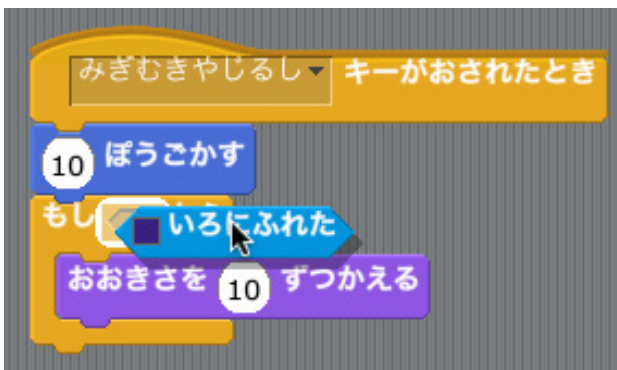


2 「ふれた」を調べる^{しら}

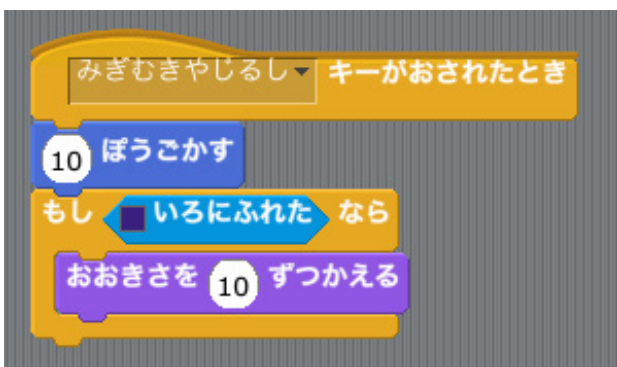
さっきの**スクリプト**のままでは、まだ「ふれた」の「じょうけん」が^{はい}入っていないので、ネコが^{うご}動くだけです。



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^{しろ}変わって・・・



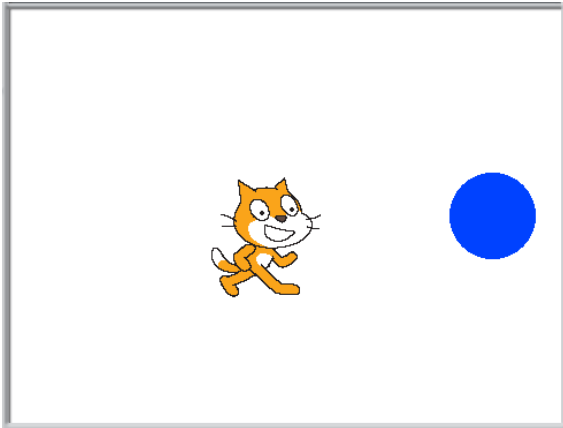
ピタッとはまります。

これで、何かの「いろいろにふれた」を^{しら}調べる^{なに}ことができます。

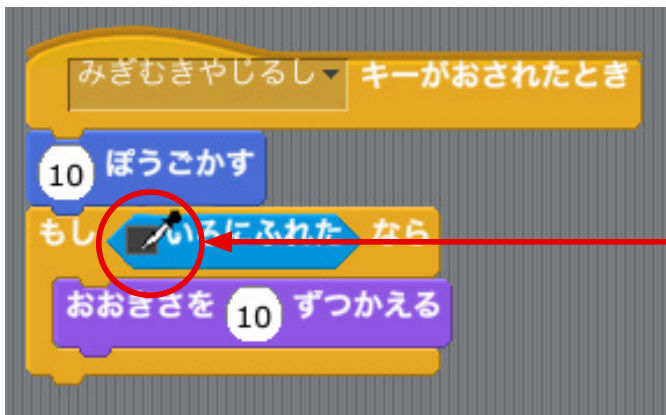
「ふれた」を調べる^{しら}ことを、
「^ああたりはんてい」ともよびます。

3 「ふれた」をやってみる

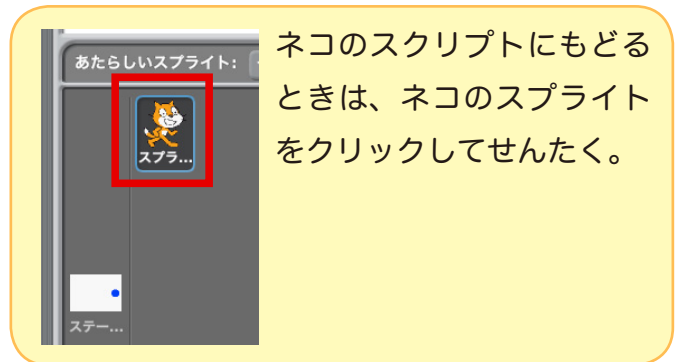
まず、ステージの右はしに「青い丸」をかきます。



ネコのスクリプトにもどります。

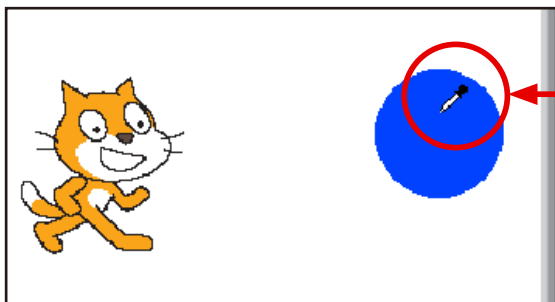


ステージに絵をかく方法は、
テキスト No.4
「ステージ」について知ろう
を見てね。

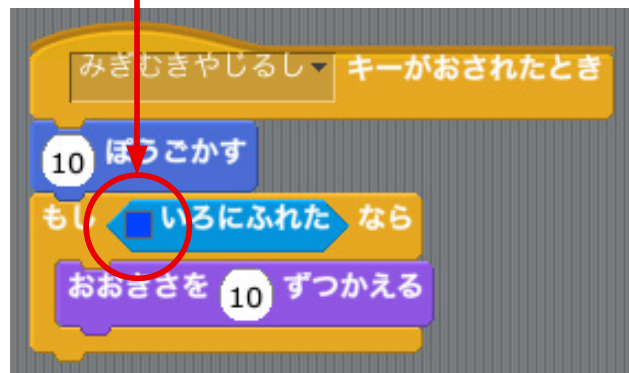


ネコのスクリプトにもどるときは、ネコのspraitをクリックしてせんたく。

「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、



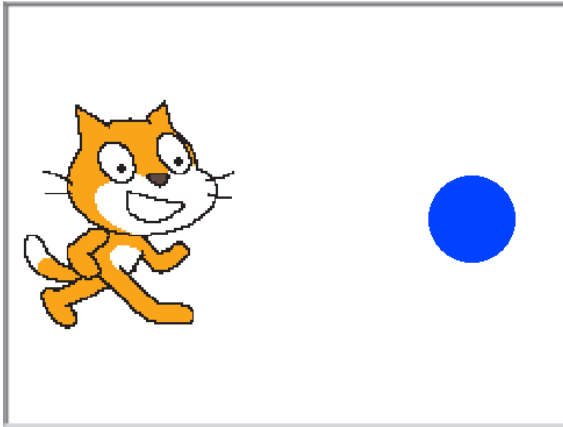
がめんの青い丸をクリックすると、
■が青色にかわります。



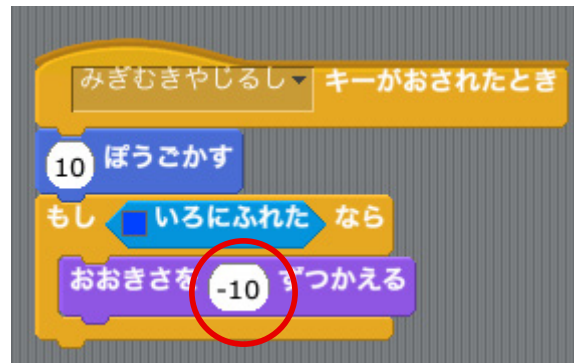
動かしてみよう！

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。

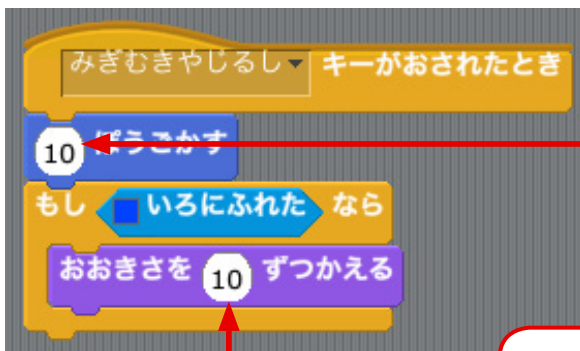


🚩 動かしてみよう！

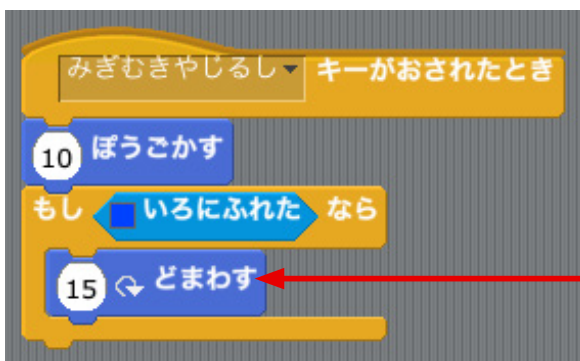
みぎむきやじるしキーをおして、ネコと青い丸がふれると、どうなるかな？



🌀 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。



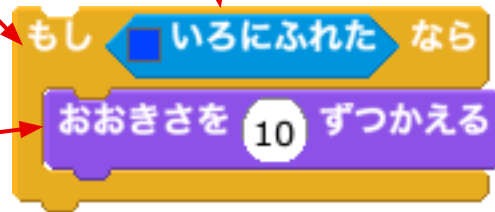
ここに、いろんなブロックを入れて、
 どうなるかためしてみよう。

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^{じっこう}実行する。

スプライトが「いろ」にふれた
「じょうけん」を^{してい}指定する。

スプライトの^{おお}大きさを^か変える。



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

