

アルゴリズムを理解する【3限目】

# Scratch でプログラミングに挑戦！

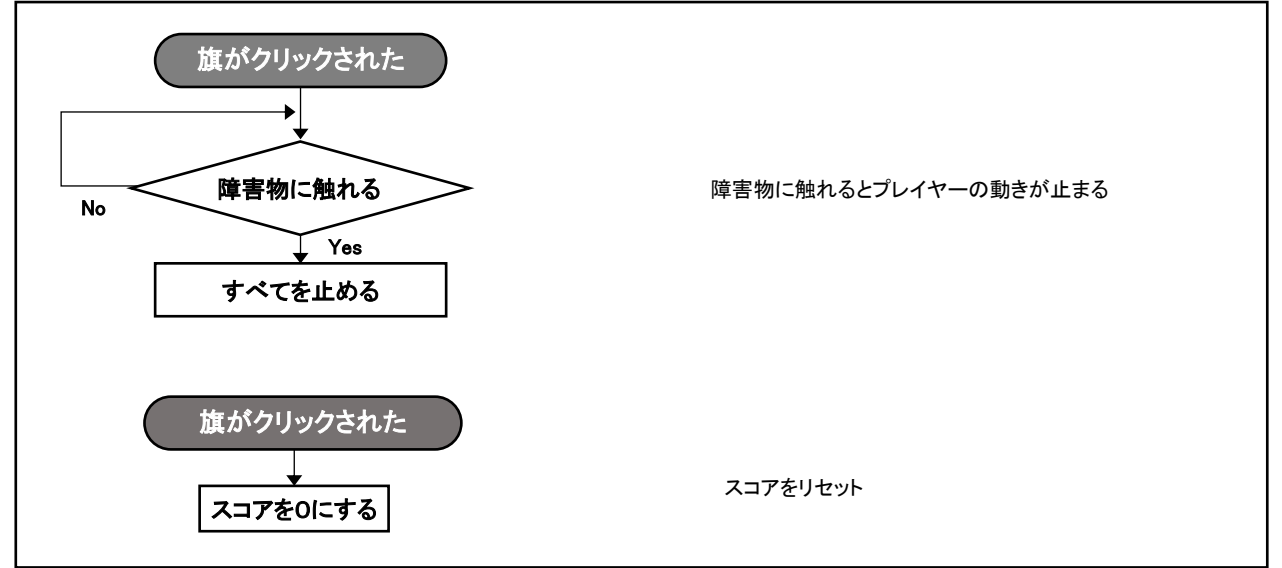
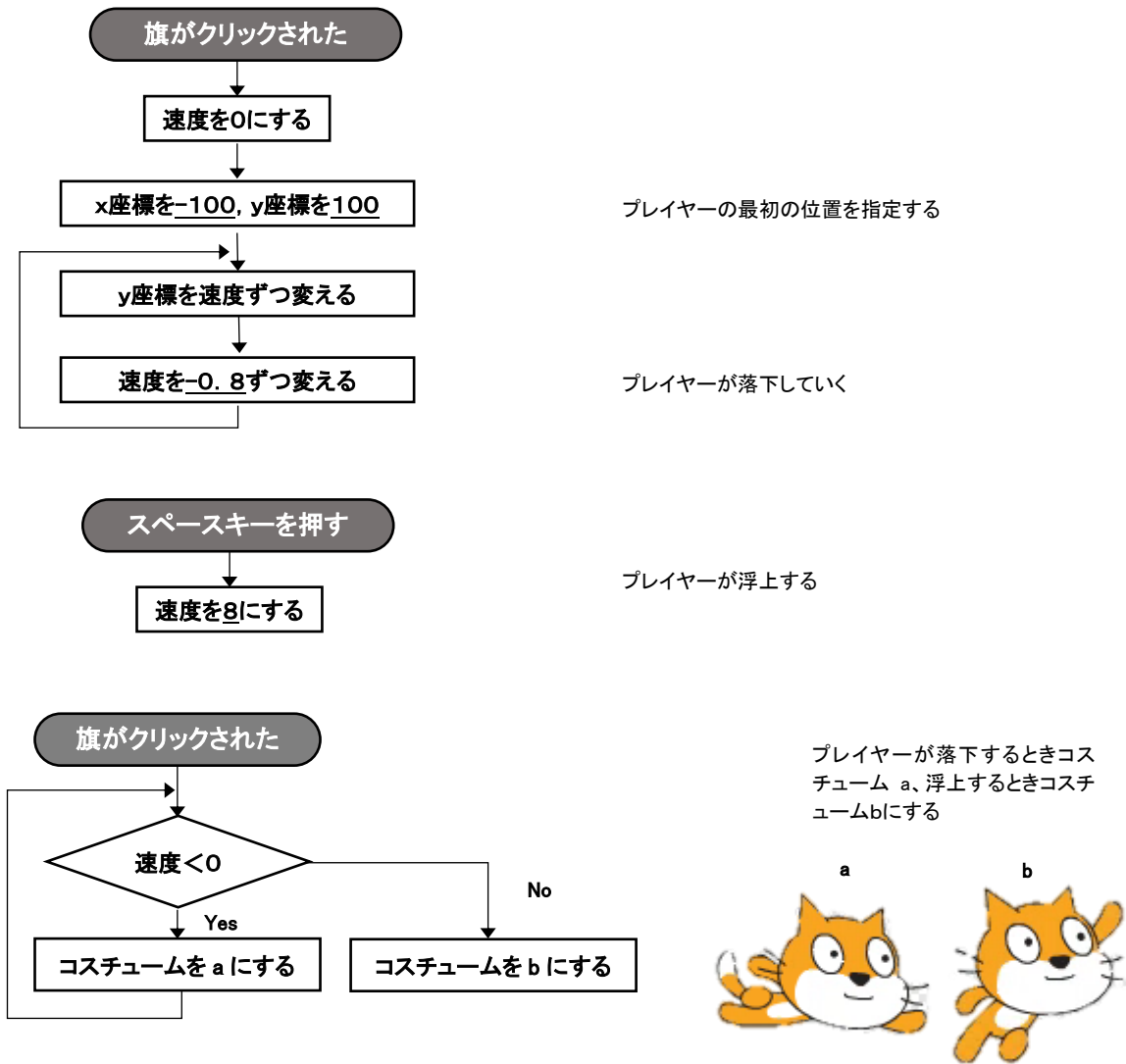
## ◆ Scratch (スクラッチ) とは

アメリカのマサチューセッツ工科大学にあるメディアラボという研究所で開発された学習用のプログラミング言語。マウスを使ってカラフルなブロックにより命令を組み立てていく方式(ビジュアル言語)。

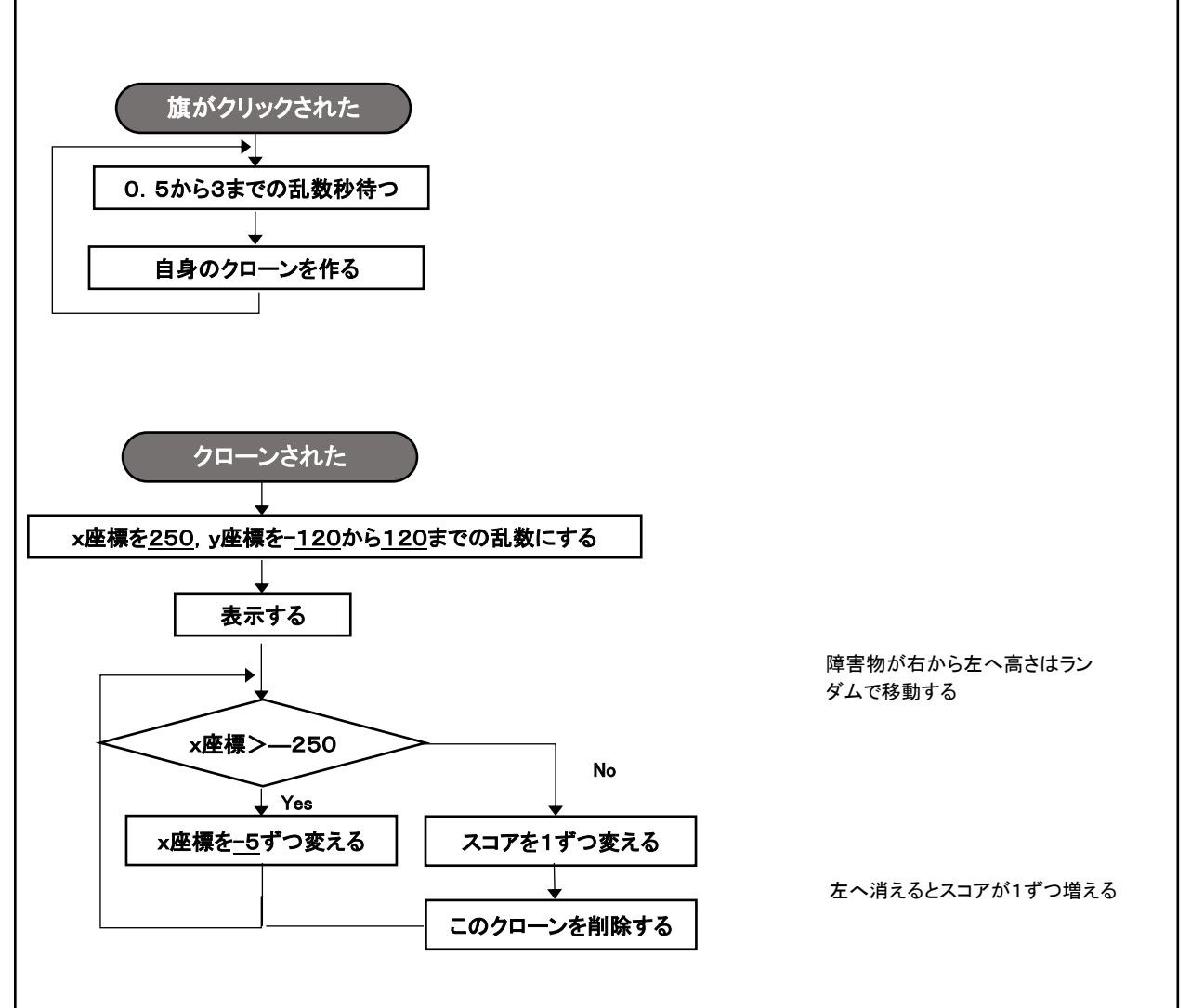


～フローチャートを参考に Scratch のブロックを組み立ててみよう～

### 【プレイヤー】



### 【障害物】



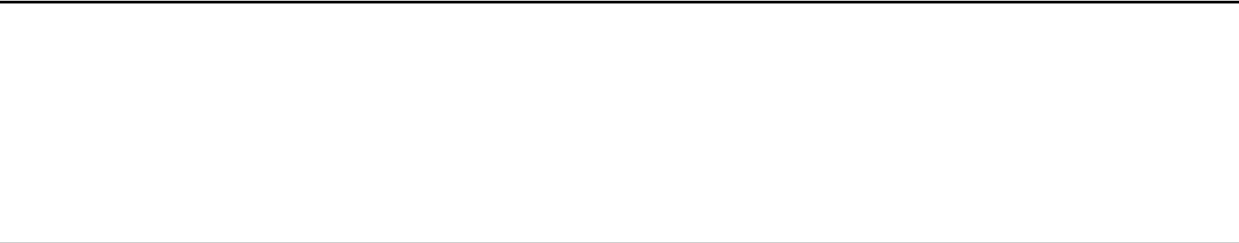
アルゴリズムを理解する【4・5限目】

# Scratchでオリジナルゲームを作ろう！

## STEP1 構想を練る

3限目で作成したゲームを参考に、ゲームの構想を練ってみよう！

(例) 上から降ってくる〇〇を拾う。〇〇は〇点。〇〇は減点。制限時間は〇秒。...

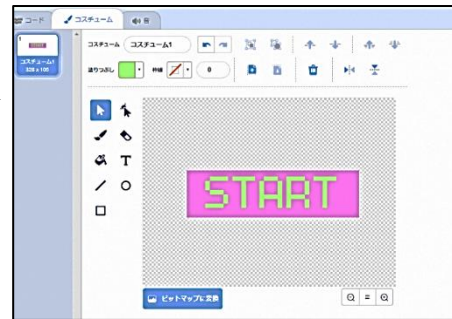


## STEP2 フローチャートを参考に、必要なプログラムを組む

### 【スタートボタン・リトライボタンを作る】

① 「描く」を使って新しいスプライトを作る。  
「スタート」「リトライ」

② 新しいメッセージ「開始」と「終了」を作る。



### 【リトライボタン】

旗がクリックされた

隠す

「終了」を受け取ったとき

表示する

このスプライトが押されたとき

「開始」を送る

隠す

### 【スタートボタン】

旗がクリックされた

表示する

このスプライトが押されたとき

「開始」を送る

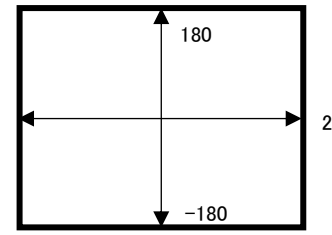
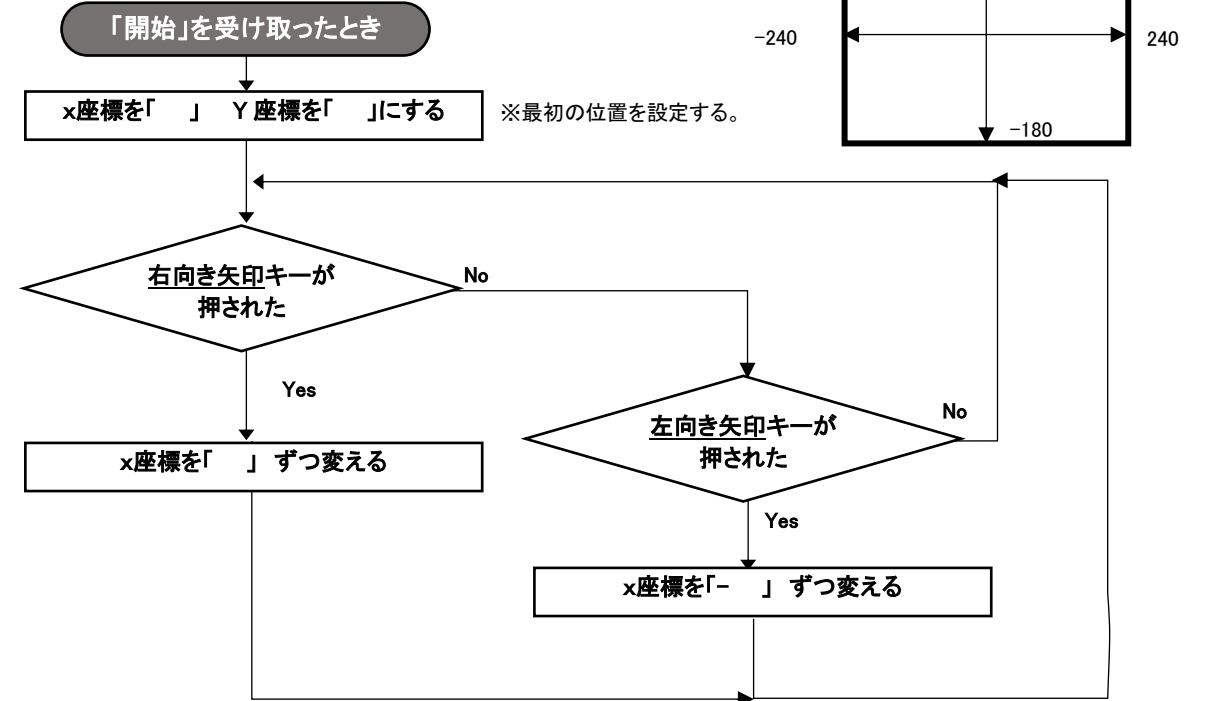
隠す

## ブロックをコピーするには？ バックパック

Scratch 画面下部のスペースに使いまわしたいブロックを保存しよう

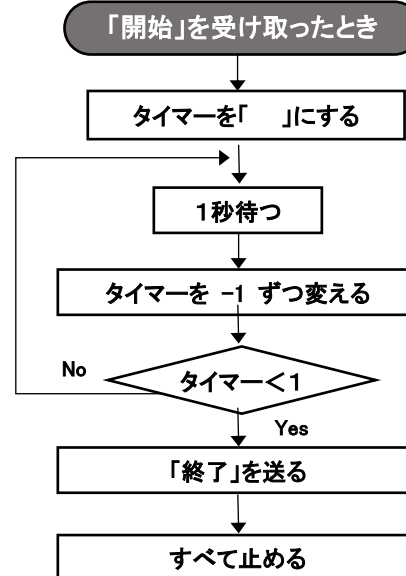


### 【キー操作】



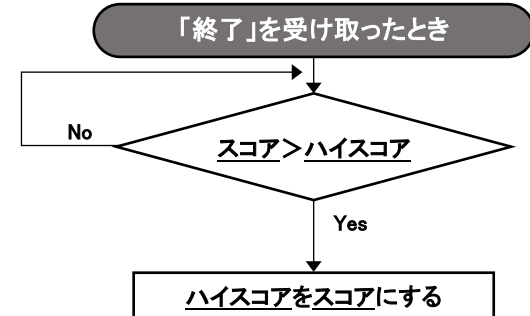
### 【タイマー】

変数「タイマー」を作成



### 【ハイスコア】

変数「ハイスコア」を作成



### 【保存方法】

「ファイル」→「コンピュータに保存する」 ※詳しくは授業で説明します。

「名前を付けて保存する」→個人フォルダに保存する ※名前は「1000 作品タイトル」