

もくじ 目次

| | | | | |
|---------|----------|-----------------------|----------------|----|
| ステップ | しよきゆうへん | さくせい | | |
| Step 1. | 初級編 | インベーダーゲームを作成しよう! | 1 | |
| ▶ | スクラッチ | を起動して | 新しいプログラムを保存しよう | 1 |
| | Scratch | を起動しよう | | 1 |
| | スクラッチデータ | をUSBメモリに名前を付けて保存しよう | | 1 |
| | USBメモリ | をパソコンから安全に取り外そう | | 6 |
| | スクラッチデータ | をUSBメモリから開こう | | 8 |
| ステップ | しよきゆうへん | さくせい | | |
| Step 2. | 初級編 | プレイヤーを作成しよう! | 11 | |
| ▶ | プレイヤー | (スプライト)を作成して | プログラムで動かそう | 11 |
| | ペイントエディタ | で「プレイヤー」を作成しよう | | 11 |
| | ゲーム開始時 | の「プレイヤー」の位置を設定しよう | | 15 |
| | キーボード | の矢印キーで「プレイヤー」を左右に動かそう | | 18 |
| | 「プレイヤー」 | の完成プログラム | | 20 |
| ステップ | しよきゆうへん | さくせい | | |
| Step 3. | 初級編 | ショットを作成しよう! | 21 | |
| ▶ | ショット | (スプライト)を作成して | プログラムで動かそう | 21 |
| | ペイントエディタ | で「ショット」を作成しよう | | 21 |
| | 「ショット」 | の動きを作成しよう | | 23 |
| | 「ショット」 | が発射される時「おと」を鳴らそう | | 27 |
| | 「ショット」 | の完成プログラム | | 30 |
| ステップ | しよきゆうへん | はいけい | ようい | |
| Step 4. | 初級編 | インベーダーと背景を用意しよう! | 31 | |
| ▶ | インベーダー | と背景の画像 | をファイルから読み込もう | 31 |
| | 「インベーダー」 | の画像 | を読み込もう | 31 |
| | ステージ | の「背景」 | 画像を読み込もう | 34 |

ステップ
Step 5. 初級編 インバーダーのプログラムを作成しよう! ... 37

▶ インバーダーがショットに当たったときのプログラムを作成しよう 37

「インバーダー」が「ショット」に当たったら消えるプログラム 37

「ショット」にふれたら効果音を鳴らそう 41

「インバーダー」の数をカウントする変数を作成しよう 43

「ステージ」の完成プログラム 46

「インバーダー1」の完成プログラム 46

ステップ
Step 6. 初級編 インバーダーを移動させよう! 47

▶ インバーダーを1秒おきに横方向へ移動させよう 47

ゲーム開始時の「インバーダー1」の位置を設定しよう 47

「インバーダー1」を横方向に移動させるメッセージを作成しよう 50

「インバーダー1」は端に着いたら方向転換させよう 54

「インバーダー」の数が「0」になったらプログラムを止めよう 58

「ステージ」と「インバーダー1」の完成プログラム 60

ステップ
Step 7. 初級編 インバーダーにアニメーションを加えよう! 61

▶ 移動するときとショットに当たったときのアニメーションを加えよう。 61

インバーダーの画像を読み込もう 61

変数を使って「インバーダー」に動きのアニメーションを加えよう 65

「インバーダー1」はショットに当たったら爆発させよう 70

「ショット」は「インバーダー1」に当たったら非表示にしよう 74

「ステージ」「ショット」「インバーダー1」の完成プログラム 76

ステップ ちゅうきゅうへん
Step 8. 中級編 インバーダーにショットを打たせよう! 77

- ▶ インバーダーにショットを打たせて、プレイヤーを攻撃させよう 77
 - 「インバーダー1」の「ショット」をペイントエディタで作成しよう 77
 - 「こうげき1」はランダムに発射されるようにしよう 78
 - 「こうげき1」が発射される時「おと」を鳴らそう 86
 - 「インバーダー1」と「こうげき1」の完成プログラム 88

ステップ ちゅうきゅうへん
Step 9. 中級編 プレイヤーにアニメーションを加えよう! 89

- ▶ プレイヤーはインバーダーのショットに当たったら爆発させよう 89
 - 「プレイヤー」にコスチュームを追加しよう 89
 - 「プレイヤー」が爆発するときの「おと」を読み込もう 92
 - 「プレイヤー」が「こうげき1」に当たったときのプログラムを作成 95
 - 「プレイヤー」が消えたら「ショット」のプログラムを止めよう 101
 - 「プレイヤー」が消えたら「インバーダー1」のプログラムを止めよう 103
 - 「プレイヤー」と「ショット」の完成プログラム 107
 - 「インバーダー1」と「こうげき1」の完成プログラム 108

ステップ ちゅうきゅうへん
Step 10. 中級編 ゲームクリアとゲームオーバーを組み込もう! 109

- ▶ ゲームクリアまたはゲームオーバーの後は再挑戦できるようにしよう 109
 - ゲームクリアしたときの背景を作成しよう 109
 - ゲームクリアしたら背景を「moon」にしよう 114
 - ゲームクリア、ゲームオーバーの後は再挑戦できるようにしよう 118
 - 「ステージ」の完成プログラム 120

ステップ じょうきゅうへん さくせい
Step 11 上級編 トーチカを作成しよう! 121

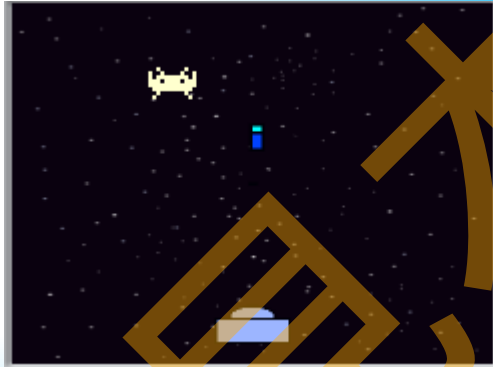
- ▶ トーチカ（^{ぼうぎょじんち}防 御 陣 地）を ^{さくせい}作 成 してインバーダーの ^{こうげき}攻 撃 を ^{ふせ}防 ぐ 121
 - ペイントエディタでトーチカを ^{さくせい}作 成 しよう 121
 - 「トーチカ 1」の ^{へんか}コ ス チ ュ ーム を ^{さくせい}変 化 さ せ る プ ロ グ ラ ム を 作 成 しよう 126
 - 「ショット」は「トーチカ」に ^あ当 た っ た ら ^き消 え る よ う に しよう 132
 - 「こうげき 1」は「トーチカ」に ^あ当 た っ た ら ^き消 え る よ う に しよう 134
 - 「トーチカ」を ^{はいち}配 置 しよう 136
 - 「ショット」と「こうげき 1」の ^{かんせい}完 成 プ ロ グ ラ ム 139
 - 「トーチカ 1」～「トーチカ 18」の ^{かんせい}完 成 プ ロ グ ラ ム 140

ステップ じょうきゅうへん ふ
Step 12 上級編 インバーダーを増やそう! 141

- ▶ インバーダーの ^{かず}数 を ^{たい}9 体 に ^ふ増 や そう ! 141
 - 「インバーダー」の ^{いち}位 置 を 「^{きのう}リス ト」 ^{せってい}機 能 で 設 定 しよう 141
 - 「インバーダー 1」を 「^{たい}ふ く せい」 して 9 体 に しよう 149
 - 「インバーダー 2 ～ 9」の ^{ざひょう}座 標 を ^{ついか}リス ト に 追 加 しよう 151
 - ^{すべ}全 体 の イン バ ー ダ ー に シ ョ ッ ト を ^う撃 た せ よ う 155
 - ^{すべ}全 体 の ^{かんせい}完 成 プ ロ グ ラ ム 163

このテキストでできること

「初級編」では、徐々に接近してくる1体のインバーダーをショットで打って撃退するインバーダーゲームを作成します。プレイヤーとショットはペイントエディタで作成するよ。インバーダーはファイルを読み込んで作成します。



「中級編」では、インバーダーも攻撃してくるよ。プレイヤーはインバーダーからの攻撃を受けたら、効果音とともに爆発して消えるようにします。ゲームクリア、ゲームオーバーの演出も加え、エンターキーで何度でもゲームに再挑戦できるようにするよ。



「上級編」では、インバーダーを9体に増やすよ。インバーダーからの攻撃を防ぐためにトーチカ（防御壁）も作成します。トーチカはインバーダーの攻撃を受けるたびにだんだん崩れていきます。インバーダー全てを撃退してゲームクリアを目指そう！



ステップ 1. 初級編 インベーダーゲームを作成しよう！

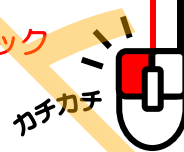
- ▶ スクラッチを起動して新しいプログラムを保存しよう

スクラッチを起動して、これから作る「インベーダーゲーム」のプログラムをUSBメモリに保存します。

USBメモリをパソコンから安全に取り外す方法と、USBメモリに保存されているプログラムを開く方法もおさらいしよう。

スクラッチを起動しよう

- 1 スクラッチを起動するには、デスクトップにあるScratchキャットのアイコンをダブルクリックします。



- ★ Scratch画面右上の「最大化」ボタンをクリックして画面を大きくしておこう。



スクラッチデータをUSBメモリに名前を付けて保存しよう

これから作るプログラムをUSBメモリに保存します。

- 1 USBメモリを、パソコンのUSB端子に接続しましょう。



※ 接続したときに自動再生画面などが表示されたら、右上の✖で閉じておこう。

- ★ USB端子の場所がわからない時は先生に聞いてね。

ユーエスピー
USBメモリが接続されているUSB端子の名前
(ドライブ名)を確認しましょう。

2 ユーエスピー
USBメモリをパソコンに接続すると、デスク
トップ画面右下にUSBメモリのアイコン
が表示されるので、そのアイコンをクリックします。



★アイコンがない場合は  をクリックすると表示
されるよ。



3 右の図では、USBメモリの名前の横に (G :) と
あります。この「G」がドライブ名です。

★ここでは (G :) となっていますが、この文字は
パソコンによって違います。

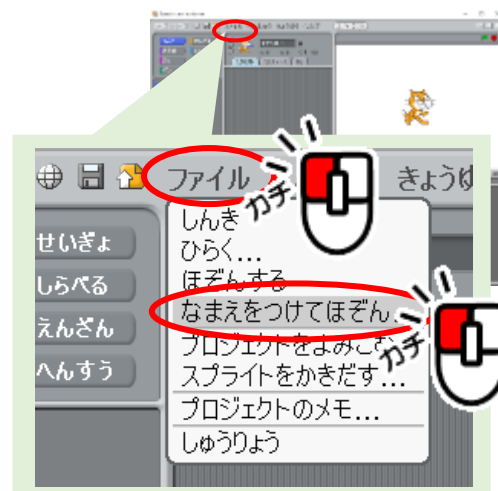


表示されているドライブ名を覚えておきましょう！

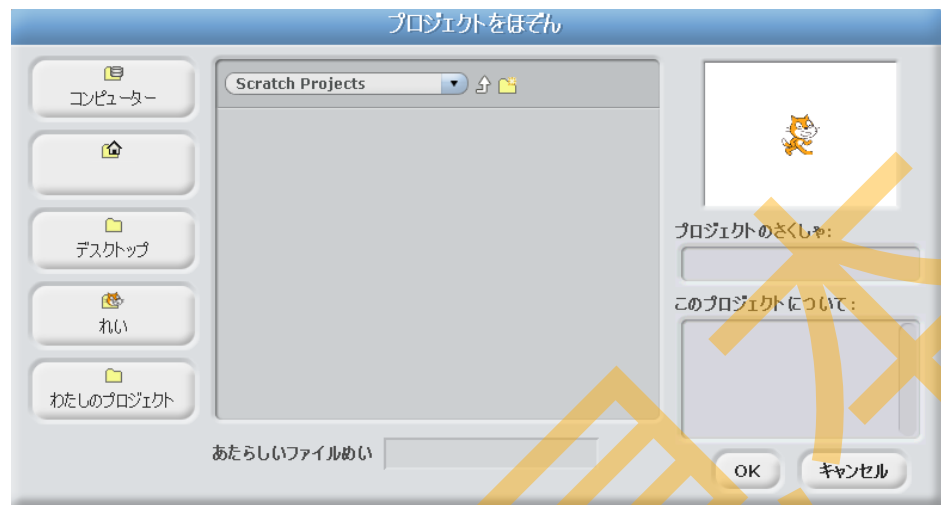
これから、このUSBドライブにプログラムを保存していきます。

では、保存してみましょう。

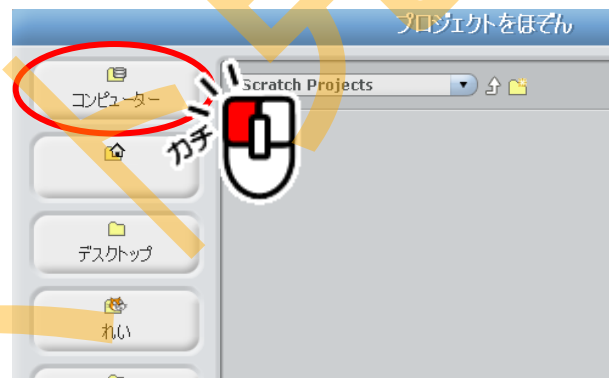
4 スクラッチの画面上部にある
「ファイル」→「なまえをつけてほぞん」
を順にクリックします。



「プロジェクトをほぞん」の画面が表示されます。



5 「コンピューター」をクリックして
せんたく
選択します。



6 ユーエスピー
USBメモリのドライブ名を選択します。

ここでは、先ほど確認しておいた「G:」
のドライブ内に保存するため、
「G:」→「OK」の順にクリックします。

★ここでは「G:」のドライブを選択
してありますが、皆さんは自分が確認した
ドライブ名を選択してください。



7 「ひらがな」入力 **あ** にします。

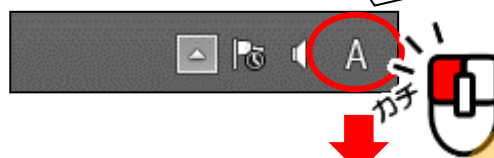
パソコンの画面右下の表示が **A** になっている場合は、この **A** をクリックして **あ** にします。

★操作が分からない時は先生に聞いてね。



キーボードの左上にある
このボタンを押しても切り替えができるよ。

「A」は「半角英数」入力

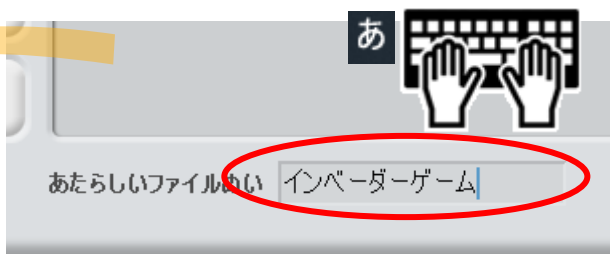
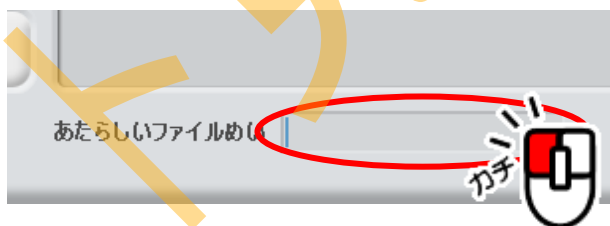


「あ」は「ひらがな」入力

8 「あたらしいファイルめい」の横の赤枠の中をクリックすると、カーソルが点滅します。

チカチカしている「|」がカーソルだよ。

ここでは、「インベーダーゲーム」と入力しましょう。

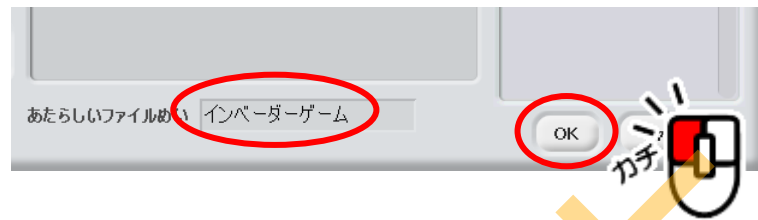


カタカナで「インベーダーゲーム」と入力する方法

- ① キーボードで「INNBE-DA-GE-MU (いんべーだーげむ)」と入力します。
※間違えてしまったら、「エンターキー」の上の「Back Space」キーで消そう。
- ② キーボードの「スペースキー」を押します。
- ③ カタカナの「インベーダーゲーム」に変換されたら、キーボードの「エンターキー」を押します。

★わからない時は、先生に聞こう！

9 「インベーダーゲーム」と入力出来たら「OK」をクリックします。



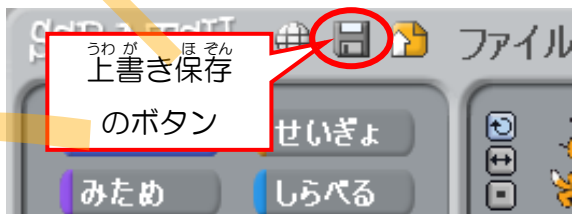
これで、USBメモリ内に「インベーダーゲーム」という名前でプログラムが保存されます。

スクラッチ画面の左上に

「インベーダーゲーム-Scratch」と表示されているのを確認しましょう。



スクラッチのプログラムを作成しているときは、時々、「上書き保存」のボタンをクリックして、作成途中のプログラムをこまめに保存しましょう。



「上書き保存」は、ゲームの「セーブ機能」に似ているよ。
 停電やパソコンのエラーで、せっかく作ったプログラムが消えてしまわないように、作ったところまでを、ちゃんと「上書き保存」しておこう。

「上書き保存」は、キーボードでも操作できるよ。
 「Ctrl」キーを押しながら「S」キーをポン!と押してみよう。




ユーエスビー あんぜん と はず
USBメモリをパソコンから安全に取り外そう

ユーエスビー ただ と あつか ひょうじ ほそん
USBメモリは、正しく取り扱わないと、エラー表示がでたり、保存したデータ
が消えてしまったりすることがあります。

ただ あんぜん ほうほう ユーエスビー と はず ほうほう おほ
正しく安全な方法で、USBメモリをパソコンから取り外す方法を覚えましょう。

1 スクラッチ た がめん と かくにん
Scratchやその他の画面が、すべて閉じていることを確認しましょう。

2 デスクトップ画面右下の、USBメモリの
アイコン  をクリックします。



★アイコンがない場合は  をクリックする
と表示されるよ。



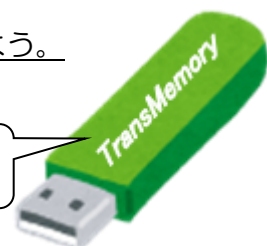
3 ユーエスビー なまえ うえ ひょうじ
USBメモリの名前の上に表示されている
「○○○の取り出し」をクリックします。



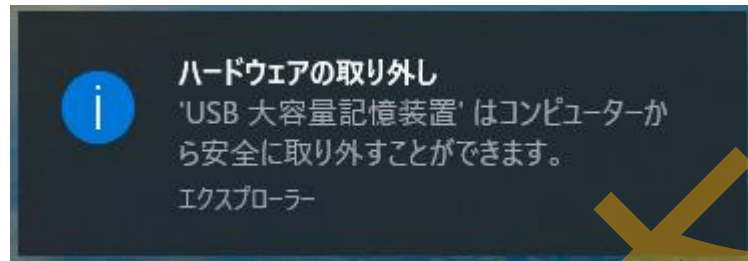
★この「○○○」はUSBメモリによって違います。

🔍 つか ユーエスビー おな かくにん
使っているUSBに同じロゴがついているか確認してみよう。

おな み
同じロゴを見つけられたかな？



- 4 このような表示が出たら、USBメモリをパソコンから取り外しましょう。



これ以外の表示が出たら、少し時間をおいて、もう一度 1 からやり直してみよう。

★わからないときは先生に聞いてね。

もし、USBメモリを取り外すのを忘れて、パソコンをシャットダウンしてしまったら、パソコンの電源が完全に切れたのを確認してからUSBメモリを取り外しましょう。

ワニ助メモ

ひらがなをカタカナに変換するときは、「スペースキー」だけでなく「変換キー」「F7キー」でも変換できるよ。

キーボードのホームポジションに手を置いた時、親指が「スペースキー」の位置にくるから、「スペースキー」が一番使いやすいよ。

変換するときは親指で「スペースキー」をポンと打とう！



スクラッチデータをUSBメモリから開こう

1 USBメモリを、パソコンのUSB端子に接続
しましょう。

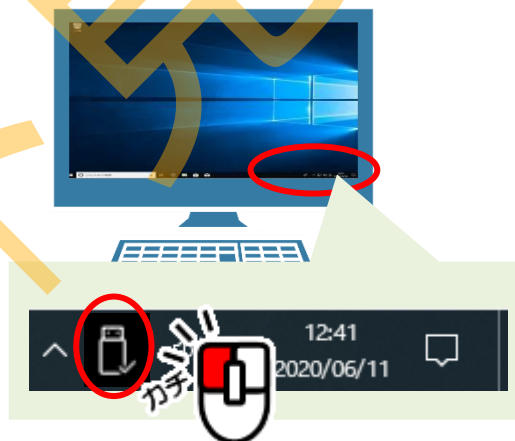


※ 接続したときに自動再生画面などが表示されたら、右上の✕で閉じておこう。

★ USB端子の場所がわからない時は先生に聞いてね。

USBメモリが接続されているUSB端子の名前
(ドライブ名)を確認しましょう。

2 USBメモリをパソコンに接続すると、デスク
トップ画面右下に、USBメモリのアイコン
が表示されるので、そのアイコンをクリックしま
す。

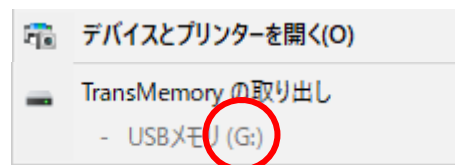


★ アイコンがない場合は  をクリックすると表示
されるよ。



3 USBメモリの名前の横に (G :) とあります。
この「G」がドライブ名です。

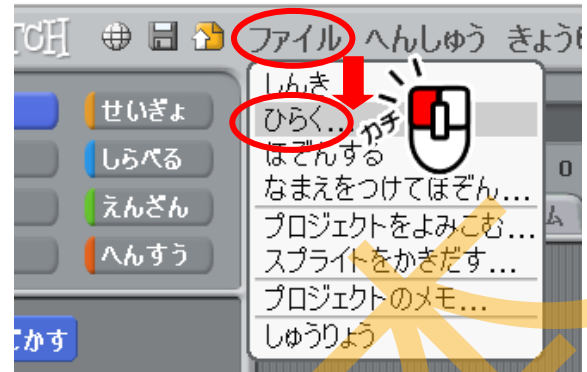
★ ここでは「G :」になっていますが、ドライブ名は
パソコンによって違います。



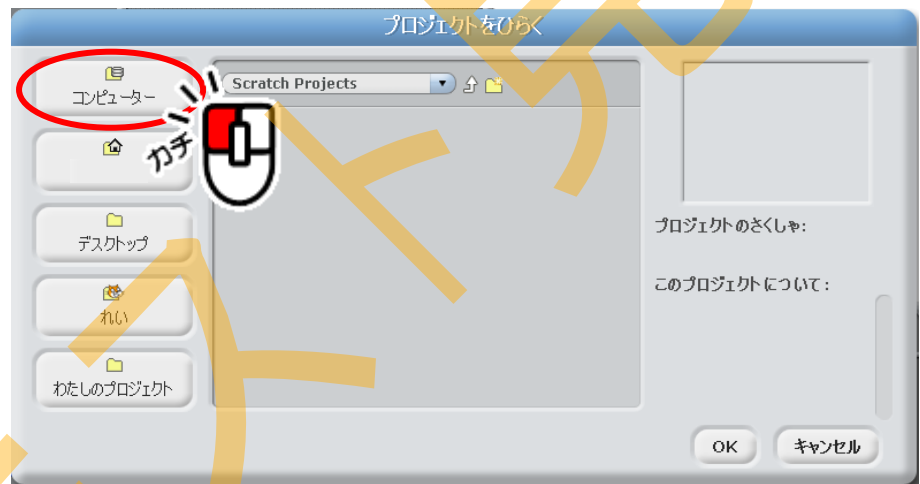
表示されているドライブ名を覚えておきましょう！

では、さっそく開いてみましょう。

- 4** スクラッチの画面左上にある「ファイル」→「ひらく」を順にクリックします。

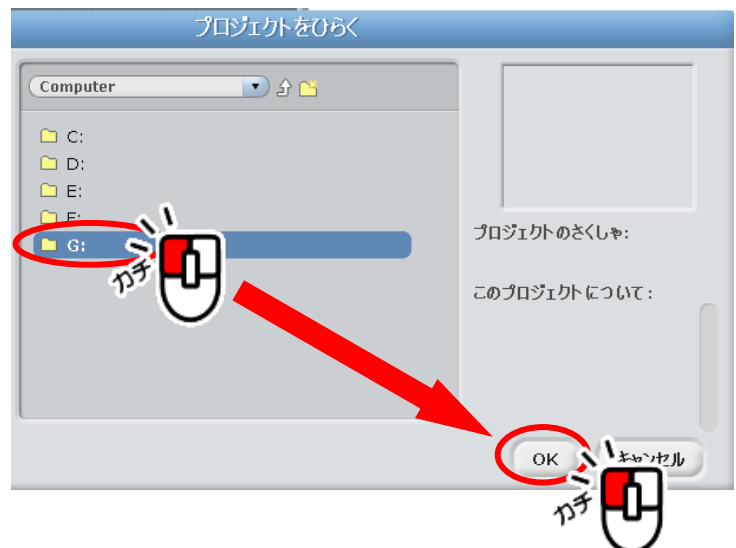


- 5** 「プロジェクトをひらく」画面が表示されます。ここで「コンピューター」をクリックして選択します。

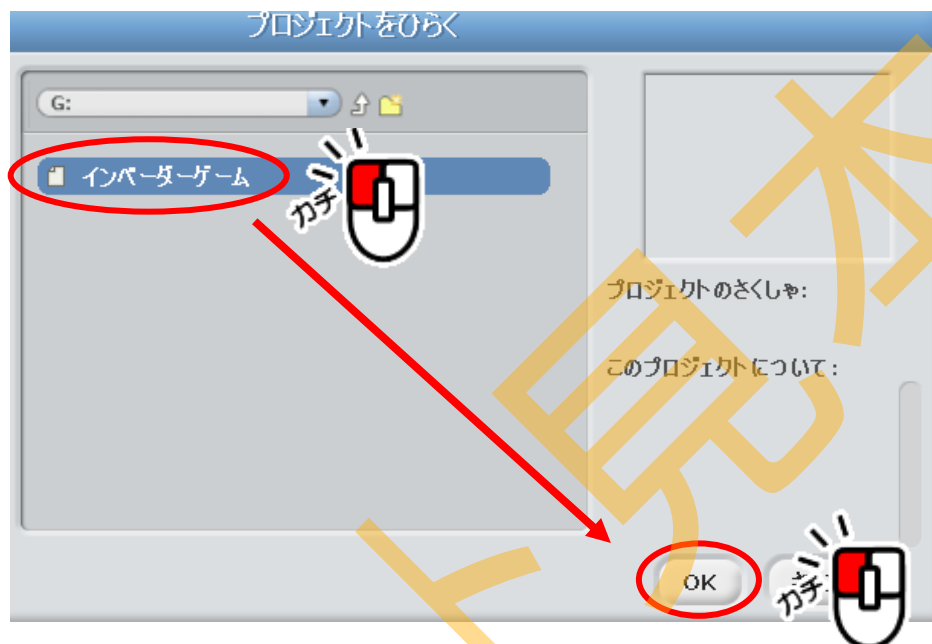


- 6** 先ほど確認しておいた「G:」ドライブ内のファイルを開くため、「G:」→「OK」を順にクリックします。

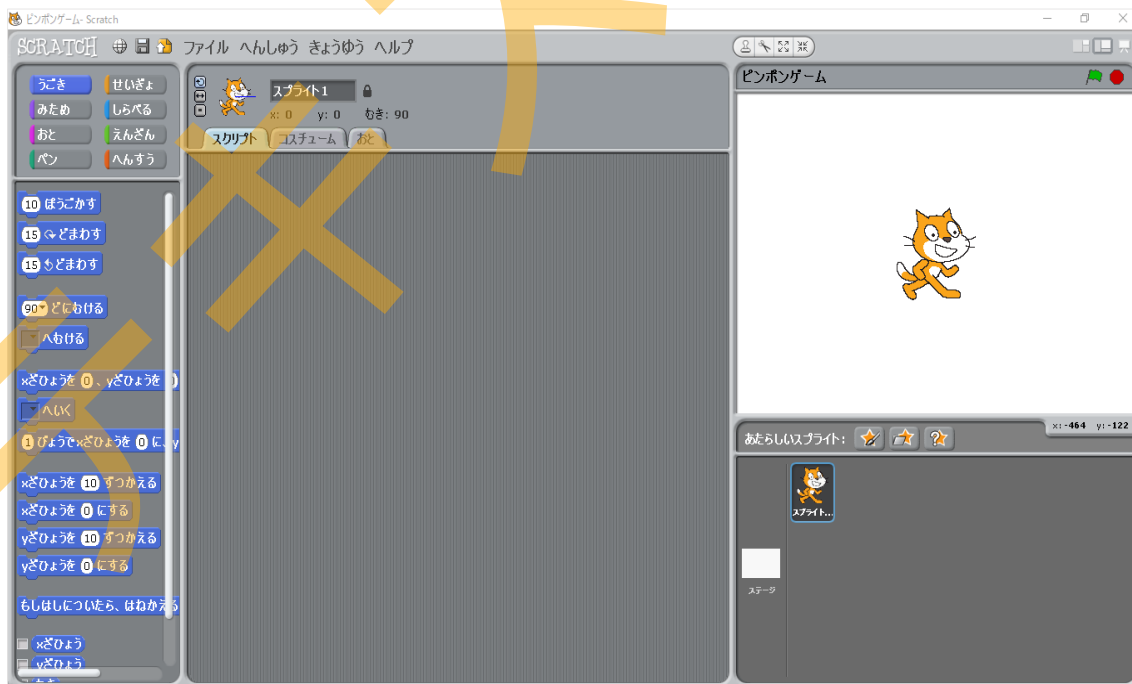
★ここでは「G:」のドライブを選択していますが、皆さんは自分が確認したドライブ名を選択してください。



- 7 このドライブ内に「インベーダーゲーム」という名前のファイルがあります。
この「インベーダーゲーム」のファイルを開きたいので、「インベーダーゲーム」→「OK」を順にクリックします。



これで「インベーダーゲーム」のプログラムを開くことができました。

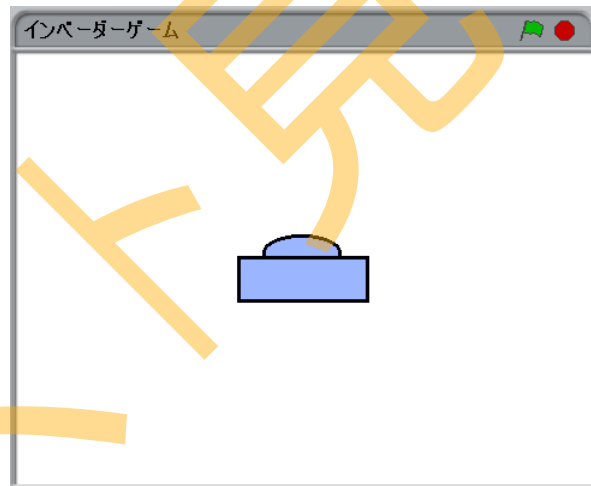


ステップ 2. 初級編 プレイヤーを作成しよう！

▶ プレイヤー（スプライト）を作成してプログラムで動かそう

ペイントエディタを起動し、プレイヤーのスプライトを作成します。
 キーボードの「左やじるしキー」と「右やじるしキー」で、プレイヤーを左右に移動できるようにプログラムを作成します。

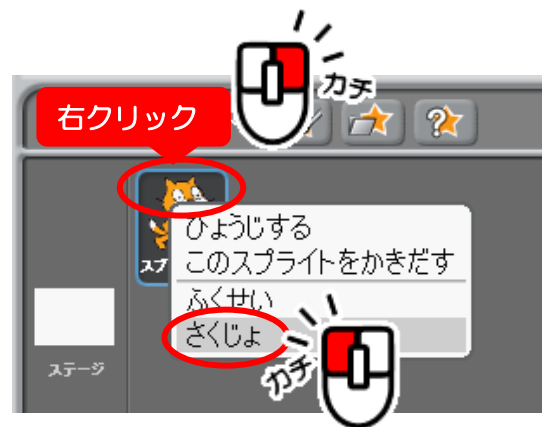
右図のような「プレイヤー」を作成
 しましょう。




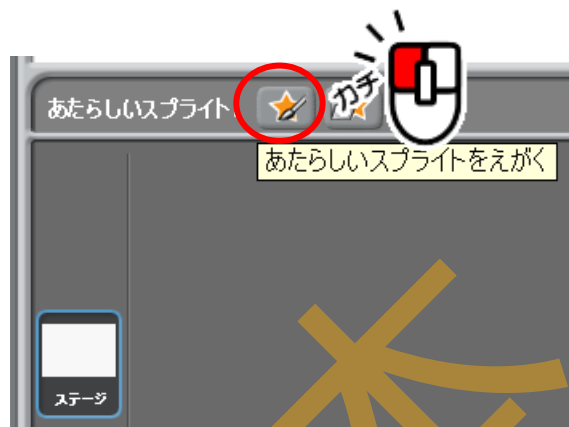
ペイントエディタで「プレイヤー」を作成しよう

1 スプライトエリアに元からある
 Scratch キャットは、使わないので削除
 します。

スプライトエリアのScratch キャットを
 右クリックして「さくじょ」をクリックしま
 す。



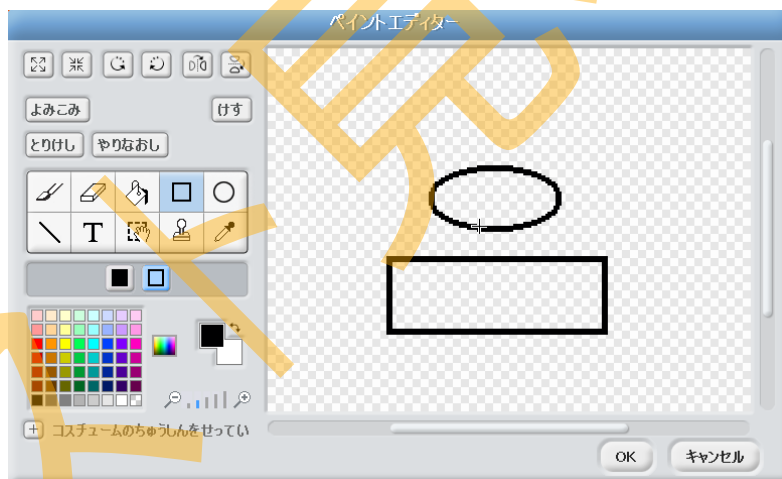
- 2  「あたらしいスプライトをえがく」をクリックして「ペイントエディタ」を起動しましょう。



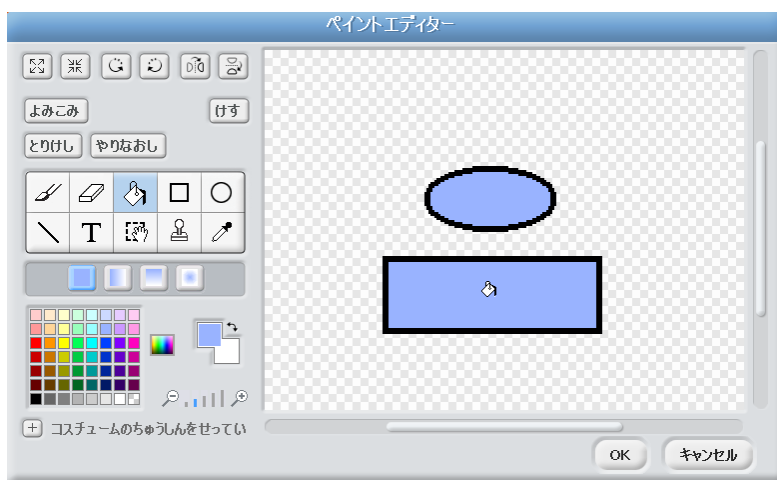
- 3 ^{さいしょ}最初に、^{みぎす}右側の^{えん}ような円と^{しかくけい}四角形を描きます。



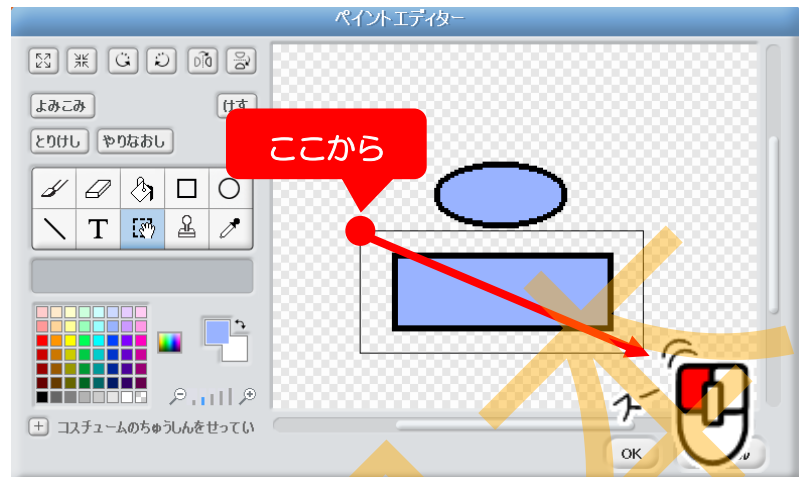
つか
使うのは「だえんツール」と
「しかくけいツール」だよ。



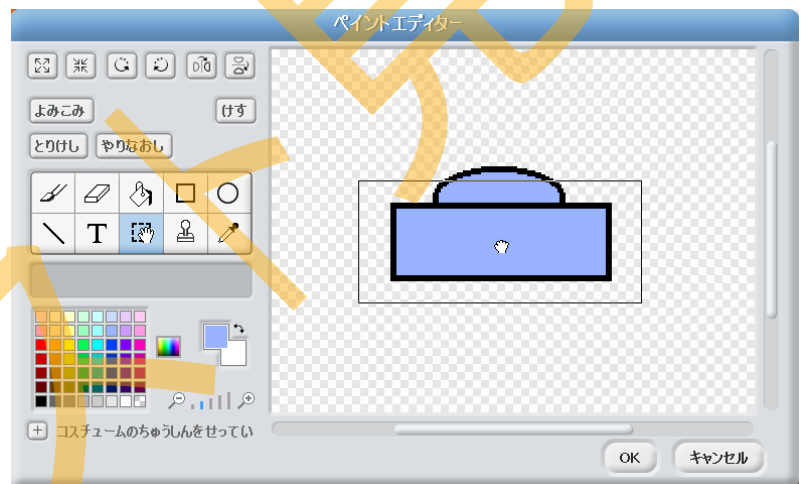
- 4 「ぬりつぶしツール」で色を塗ります。



5 「せんたくツール」で、^{しかくけい}四角形
^{かこ}を囲みます。



6 ^{えん}円と重なるように、^{うえ}上にドラ
ックします。



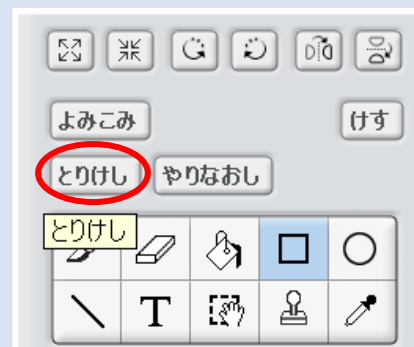
★ ^か描きかたがわからない時は
^{とき}
^{せんせい}先生に聞いてね

^{しっばい}もし失敗してしまったら・・・

^{しっばい}失敗しても大丈夫！

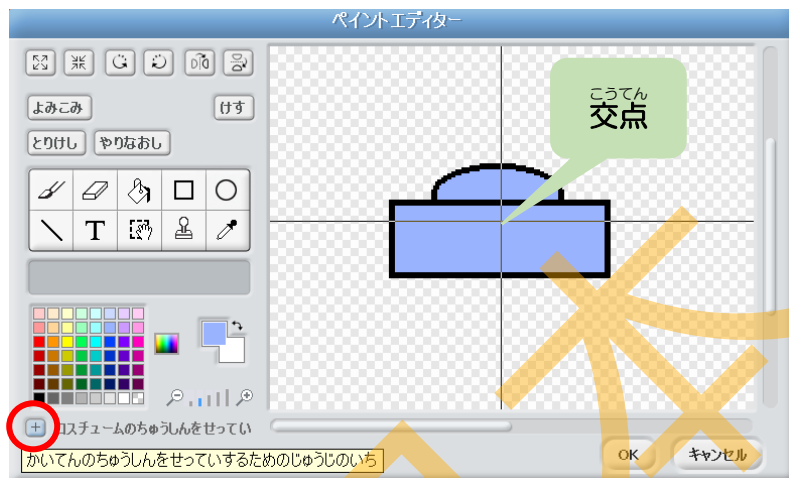
「とりけし」をクリックすれば、^{まえ}1つ前の状態に
^{もと}戻せるよ。

^かうまく描けるまで何回でも挑^{なんかい}戦^{ちょうせん}しよう！



7 「コスチュームのちゅうしんをせってい」をクリックして、プレイヤーの中心に「交点」があるか確認しましょう。

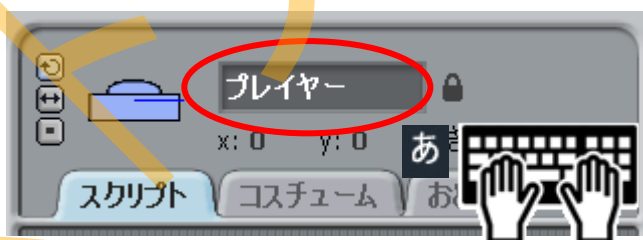
★「交点」がずれていたら直しておこう!



確認できたら「OK」をクリックします。

8 スプライトの名前は「プレイヤー」にします。

★ひらがな入力「あ」にしておくのを忘れないでね!



キーボードで「PUREIYA- (ぷれいやー)」と入力したら、スペースキーを押します。「プレイヤー」とカタカナになったら「エンターキー」を押して確定しましょう。

9 「エンターキー」をもう1回押すと、スプライトエリアの表示が「プレイヤー」になります

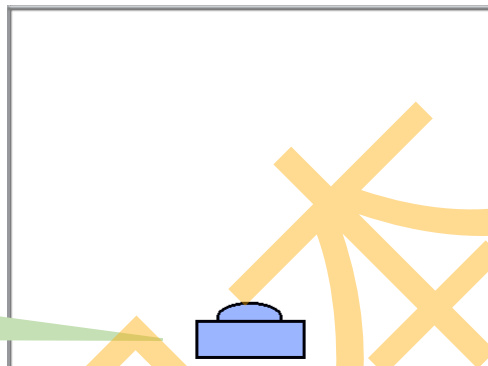
これで「プレイヤー」のスプライトが完成です。



ゲーム開始時の「プレイヤー」の位置を設定しよう

「プレイヤー」はステージ下側に配置します。
 ゲーム開始時、ステージのスク립トからメッセージを送って、「プレイヤー」の位置を設定します。

ステージの下側中央に配置するよ



- 1 スプライトエリアにある「ステージ」をクリックします。

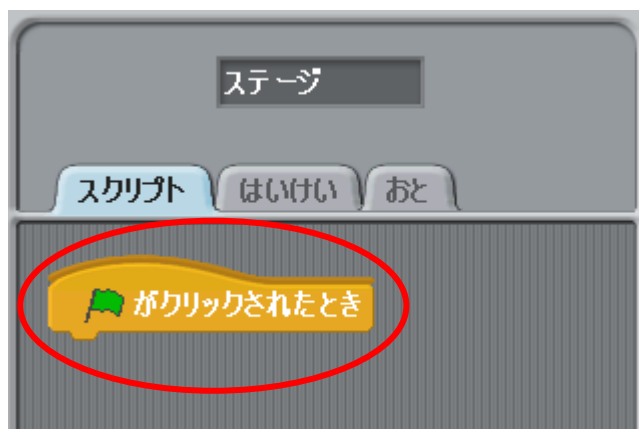


- 2 ステージのスク립トエリアに

せいぎよにある

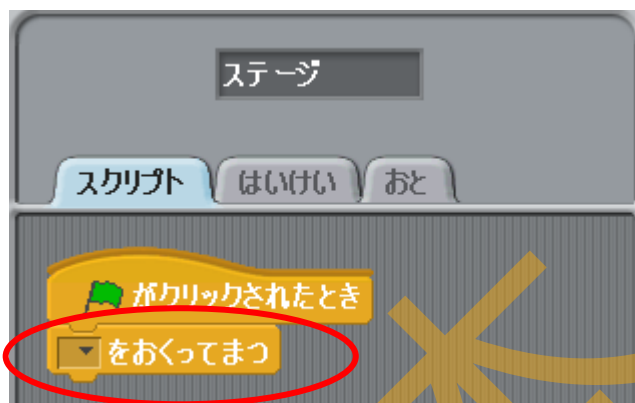
がクリックされたときを挿入します。

す。



3 **がクリックされたとき** の下に、

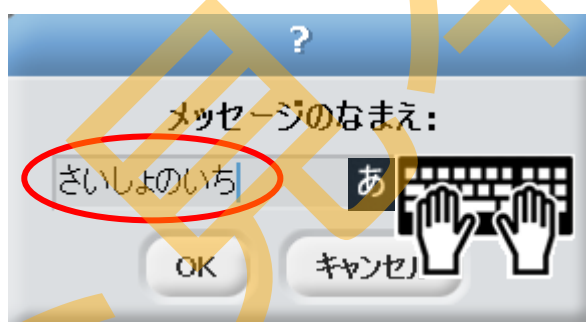
をおくってまつ を挿入します。



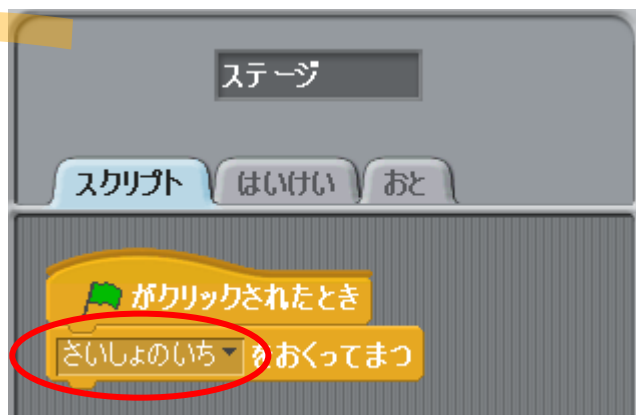
4 **をおくってまつ** の▼をクリックし、

しんきでメッセージを作成します。

メッセージの名前は「さいしょのいち」にします。



キーボードで「SAISHONOITCHI (さいしょのいち)」と入力し、「OK」をクリックします。



5 スプライトエリアにある「プレイヤー」をクリックして、スクリプトエリアを切り替えます。



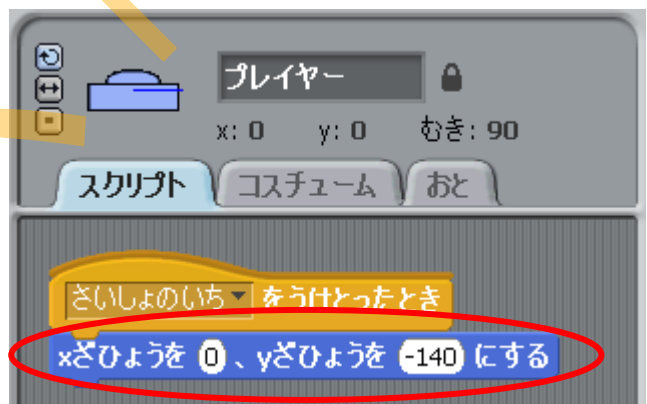
- 6 「ステージ」が送ったメッセージ
「さいしょのいち」をプレイヤーで受け取ります。

せいぎょにある
さいしょのいち をうけとったとき を挿入します。

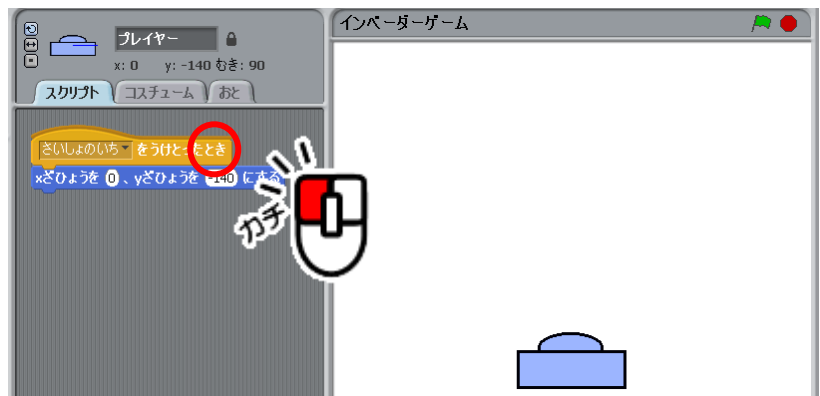


- 7 ゲーム開始時のプレイヤーの位置は、
ステージの下側中央にします。

うごきにある
x座標を 0、y座標を 0 にする を
挿入し、y座標の数值を「-140」
にします。



- 8 スクリプトをクリックして、プレイヤーがステージの下側中央に配置されるか
確認しましょう。



キーボードの矢印キーで「プレイヤー」を左右に動かそう

キーボードの左キーと右キーでプレイヤーを左右に移動できるようにします。



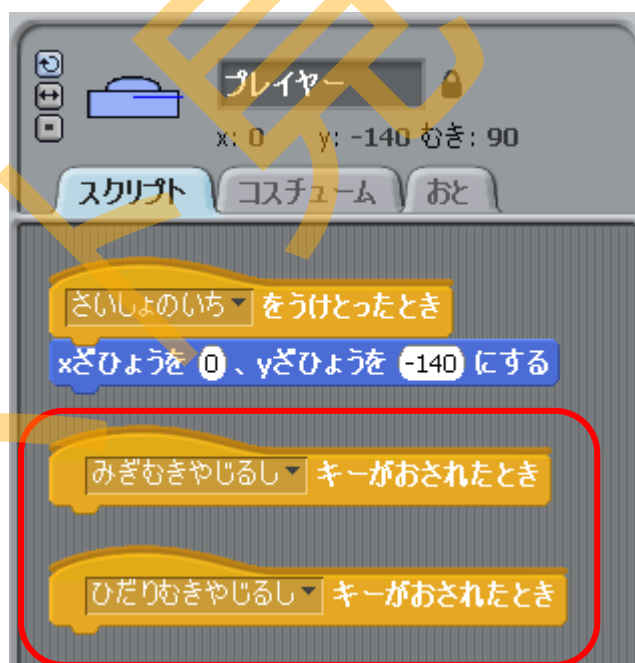
1 せいぎよ にある

スペース キーがおされたとき を

2つ挿入し、それぞれを

「みぎむきやじるし」と

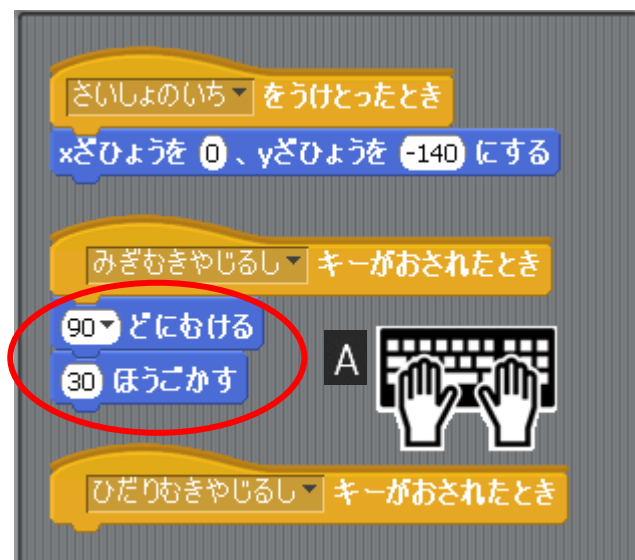
「ひだりむきやじるし」にします。



2 「みぎむきやじるし」キーが押されたとき、「プレイヤー」は右側に30ほ動くようにします。

うごき にある 90 どのむける を挿入します。

その下に 10 ほうごかす を挿入し、数値を「30」にします。

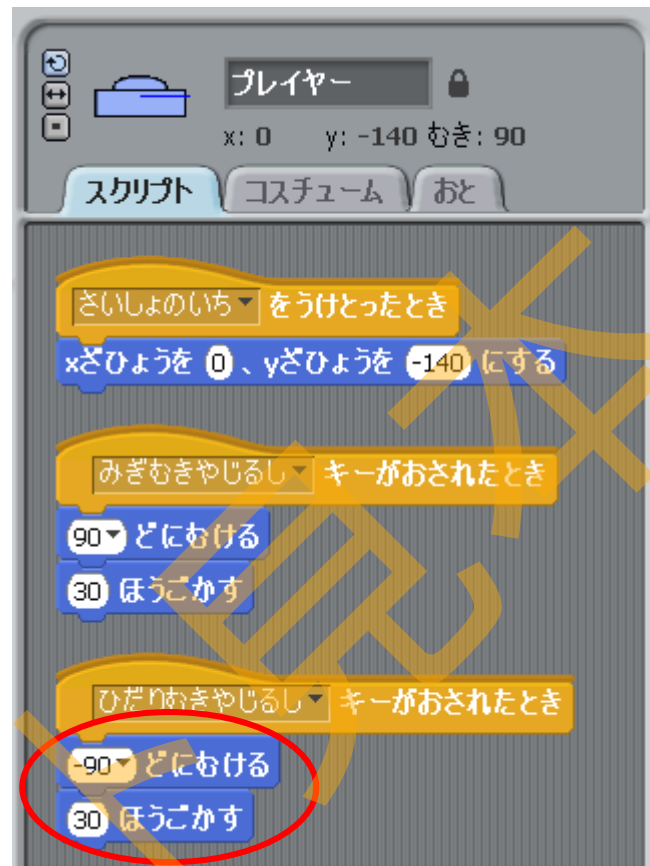
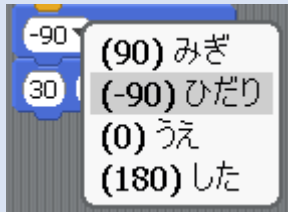


3 「ひだりむきやじるし」キーが押されたとき、「プレイヤー」は左側に「30ぽ」動くようにします。

90 どのむける の▼をクリックして「(-90) ひだり」を選択しましょう。



むきによって何度に設定したらいいかすぐ分かるね!



4 実際に、キーボードの矢印キーを押して、「プレイヤー」が左右に動くか確認しましょう。



! ひだりキーを押したとき、「プレイヤー」がさかさまになっていませんか?

あれ??

ひだりキーを押すと「プレイヤー」がさかさまになってしまう!

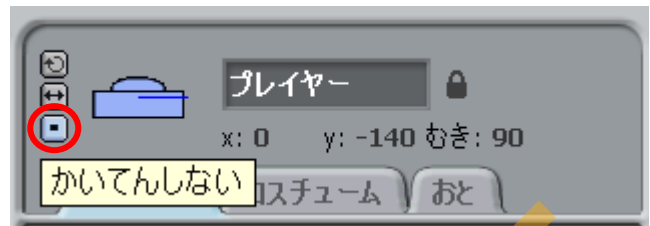
かんがえタイム




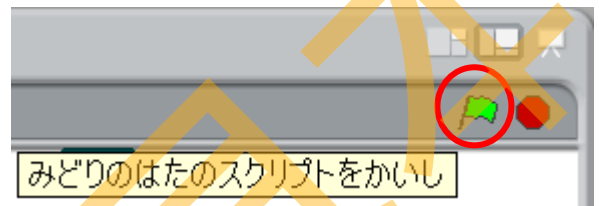
? どうしたら、さかさまにならないようにできるでしょうか?

5 スクリプトエリアの「かいてんしない」
を選択します。

これで「プレイヤー」のスクリプトは完成
です。

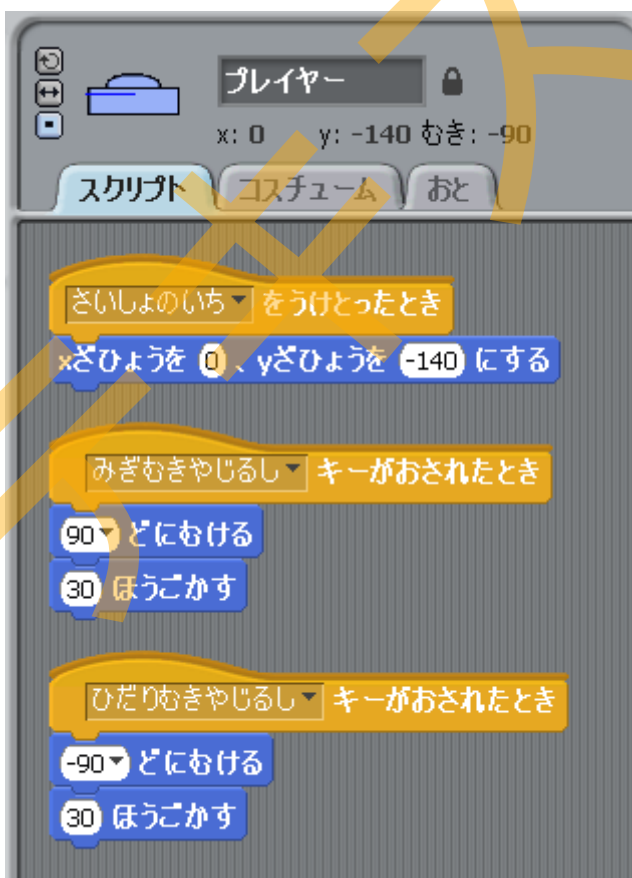


6 ステージ右上にある  ボタンを
クリックして、プログラムを実行します。
ゲーム開始時に「プレイヤー」はステージ
下側中央に配置され、キーボードの矢印キー
で左右に動くか確認しましょう。★先生にも見せてね!



プレイヤーの動きに問題がなければ、ここまでのプログラムを保存しておきましょう。

「プレイヤー」の完成プログラム



だいじ
大事なこと

ワニ助メモ

もし、思い通りの動きにならないよう
なら、どこが間違っているか、まずは
自分で考えて調べてみよう!

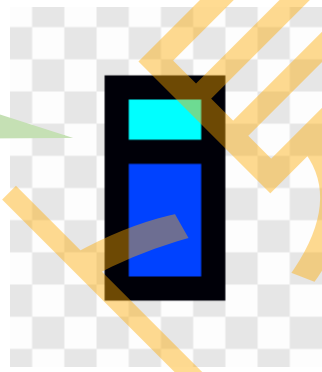


ステップ
Step 3. 初級編 ショットを作成しよう！

▶ ショット（スプライト）を作成してプログラムで動かそう

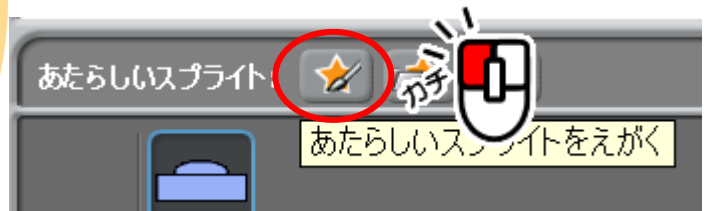
「ショット」はペイントエディタで作成し、「スペースキー」でプレイヤーから発射されるようにします。発射するときには「効果音」を入れ、上の端に着いたら消えるようにします。

このような「ショット」を作成しよう！

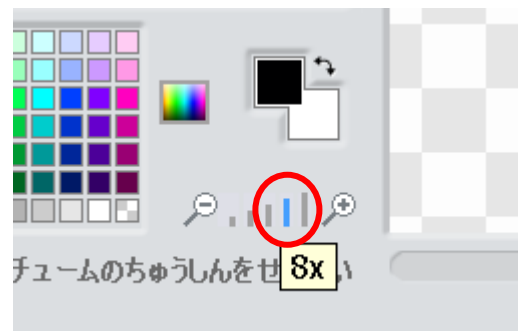


ペイントエディタで「ショット」を作成しよう

1 「あたらしいスプライトをえがく」をクリックし、ペイントエディタを起動します。



2 パレットツール右下の虫メガネのパラメータの右から2番目をクリックして、キャンバスを拡大しておきます。

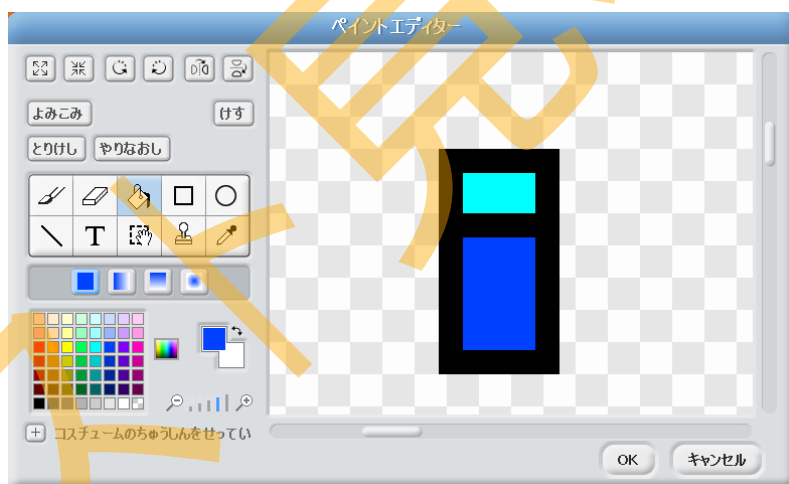


- 3 「しかくけいツール」と「せんツール」を使って、右図のような枠線を描きます。



- 4 「ぬりつぶしツール」を使って色を塗ります。

完成したら「OK」をクリックします。



- 5 スプライトの名前は「ショット」にします。

キーボードで「SHOTTO (しよっと)」と入力したら、スペースキーを押します。

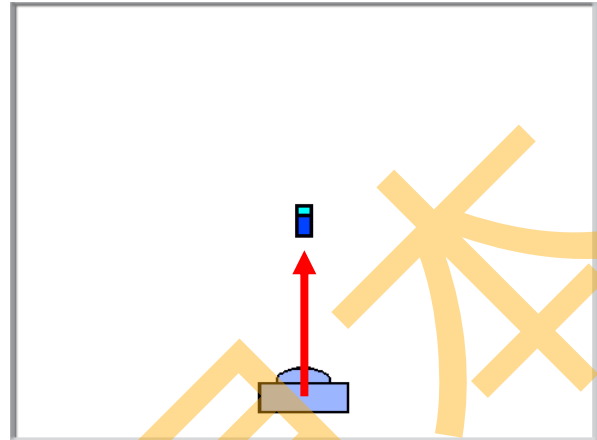
「ショット」とカタカナになったら、「エンターキー」を押して確定しましょう。



- 6 これで「ショット」の sprites が完成です。

「ショット」の動きを作成しよう

「スペースキー」を押すと、「ショット」はプレイヤーから発射されるようにします。

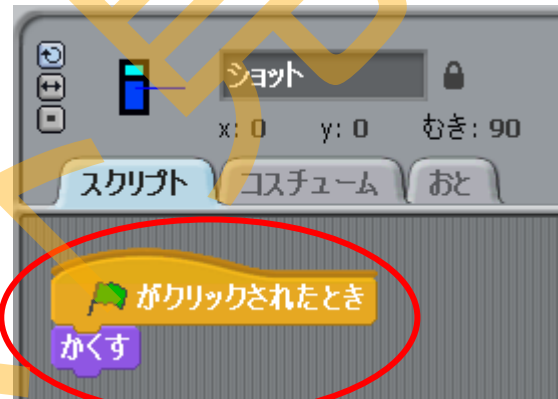


1 ゲーム開始時、「ショット」は非表示にします。

せいぎよ にある

がクリックされたとき を挿入します。

その下に、みため にある かくす を挿入します。



2 「ショット」は「スペースキー」が押されたときに、プレイヤーの中心から発射されるようにします。

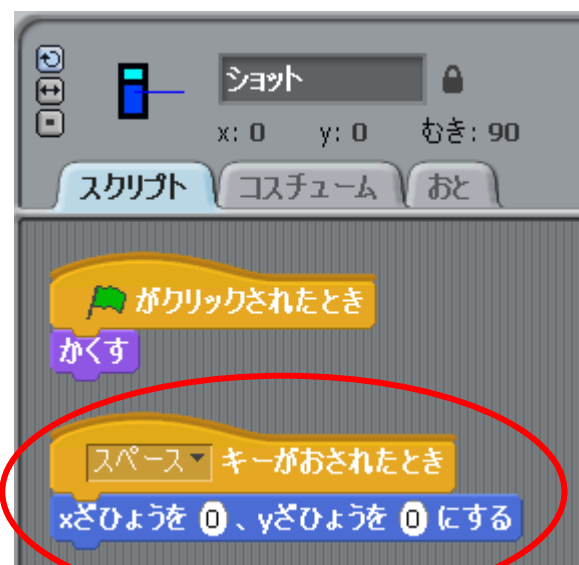
せいぎよ にある

スペース キーがおされたとき を挿入し、

その下に うごき にある

xざひょうを 0、yざひょうを 0 にする を

挿入します。

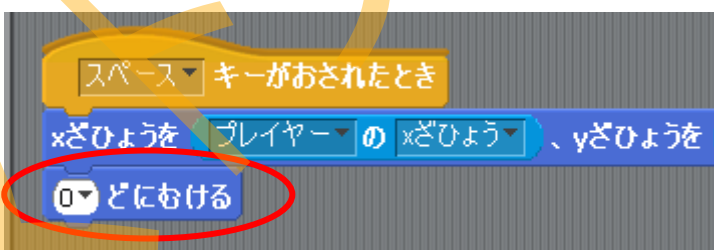


3 しらべる にある
「ショット」の xざひょう を使いま
す。

「xざひょう」は
「プレイヤーのxざひょう」、
「yざひょう」は
「プレイヤーのyざひょう」に変更
し、それぞれ挿入します。



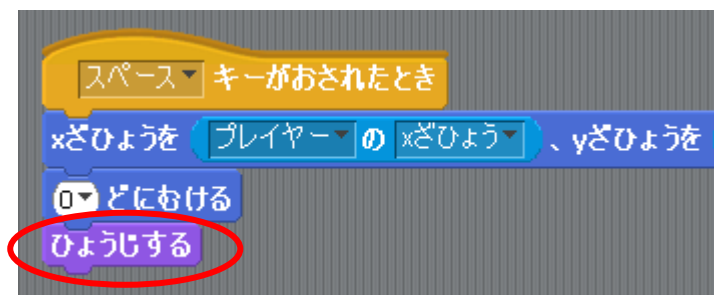
4 「ショット」を発射する方向は上
です。
「うき」にある
「90」どにむける を挿入し、
を「0 (うえ)」にします。



5 このままでは「スペースキー」を押すと、
「ショット」は横向きになってしまうので、
「かいてんしない」をクリックします。



6 発射するときは、「ショット」を
表示させます。
「みため」にある ひょうじする
を挿入します。



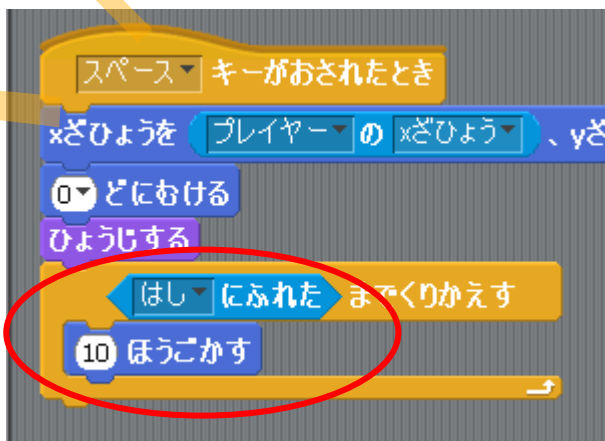
7 「ショット」は、^{はっしや}発射したらステージの
^{うえ}上の端まで進み続けるようにします。

せいぎよ にある
までくりかえす ^{そうにゆう}を挿入します。



8 ^{うえ}上の端に触れるまで、^{うご}10歩ずつ動か
^{つづ}し続けます。

しらべる にある **にふれた** ^{そうにゆう}を挿入し、▼をクリックして条件を「はしにふれた」にします。
この条件の中に **うごき** にある **10 ほうごかす** ^{そうにゆう}を挿入します。



9 ^{うえ}上の端にふれたら「ショット」を隠し
ます。

みため にある **かくす** ^{そうにゆう}を挿入します。

