

目次

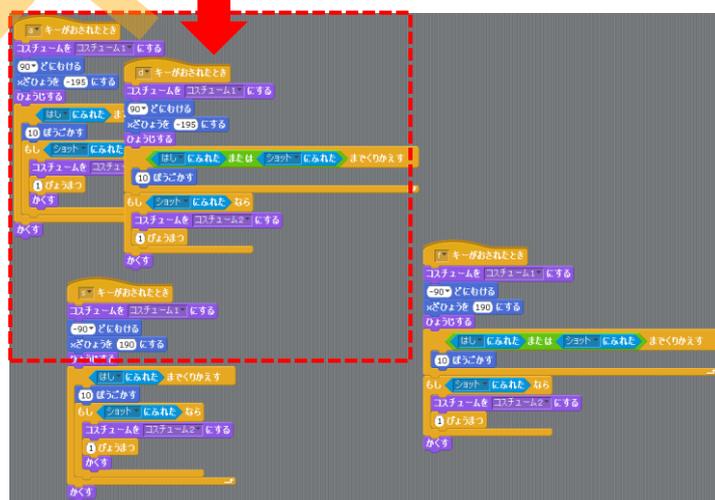
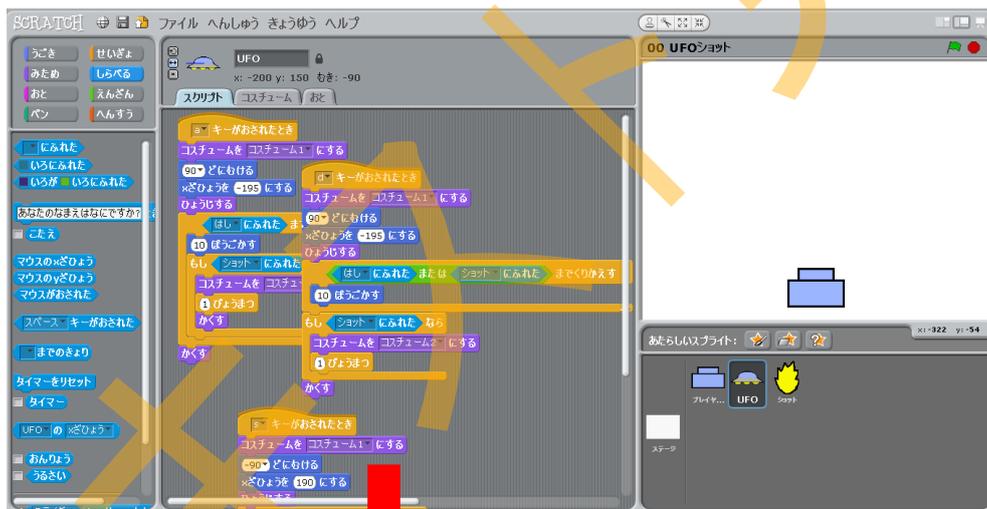
I. プログラムをきれいに組み立てる	1
1. ブロックをきれいに組み立てる	1
2. コメントを挿入する	3
3. ネームを分かりやすくする	5
4. プログラム全体を見直す	6
II. 完成例	7
UFOショットの完成例	7
ピンポンゲームの完成例	12
ブロック崩しの完成例	18
インベーダーゲームの完成例	25
スーパーキャッツ1の完成例	36
スーパーキャッツ2の完成例	60
自動車ゲーム1の完成例	99
自動車ゲーム2の完成例	116
倉庫番の完成例	150

I. プログラムをきれいに組み立てる

スクリプトエリアはブロックパレットの中にあるブロックをおく場所です。プログラムを作成する時は複数のブロックを組み立てていくことが沢山あります。きれいにブロックを組み立てると、もしプログラムで不具合が起きてても原因が見つかりやすくなります。ここでは、きれいにプログラムを組み立てるための手引きをまとめています。

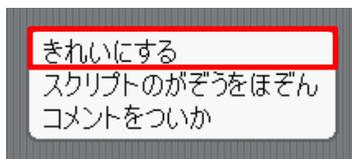
1. ブロックをきれいに組み立てる

下の図のようにスクリプトエリア内に複数のスクリプトを形成すると、スクリプトがばらばらに散らかっていて、プログラミングがどのように命令を処理しているか分からなくなることがあります。こういった場合、まずスクリプトをきれいに整理してみましょう。



スクリプトエリア内^{ない}でブロックがなにもない所^{ところ}を右クリック^{みぎ}します。

すると下の図のように^{せんたく}選択アイコンが表示^{ひょうじ}されます。ここで「きれいにする」を^{せんたく}選択してクリック^{きく}します。



すると、右の図のように^{たていちれつ}複数のスクリプトを縦一列に並^{なら}べることができます。

縦一列の^{しゅんぱん}順番は上から^{しゅん}順に整列^{せいれつ}していくため、^{わか}りやすい^{しゅんぱん}順番に並べてから「きれいにする」を^{せんたく}選択してクリック^{きく}しましょう。



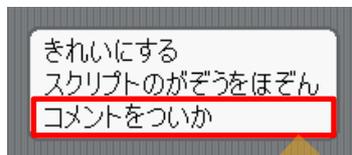
2. コメントを挿入する

それぞれのスクリプトで役割をカテゴリできる場合、

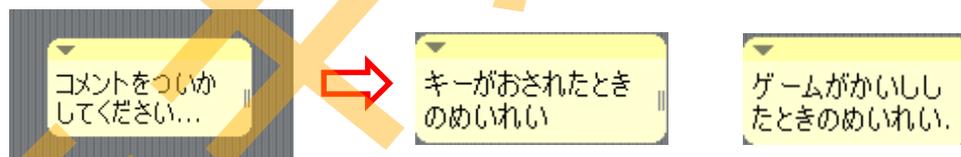
下の図のように縦を二列にすると分かりやすくなります。



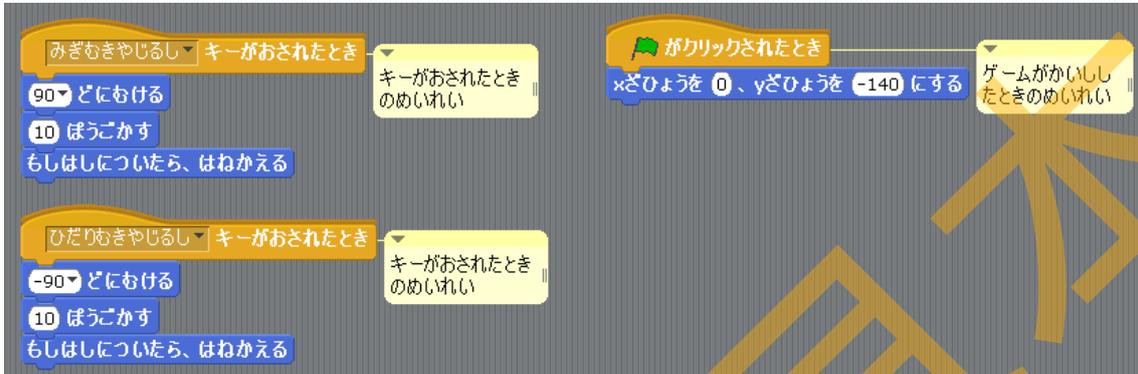
さらに作成したスクリプトがどのような命令を実行しているか分かりやすくする場合、スクリプトにコメントを追加します。スクリプトエリア内でブロックがなにもない所を右クリックして「コメントをついか」を選択します。



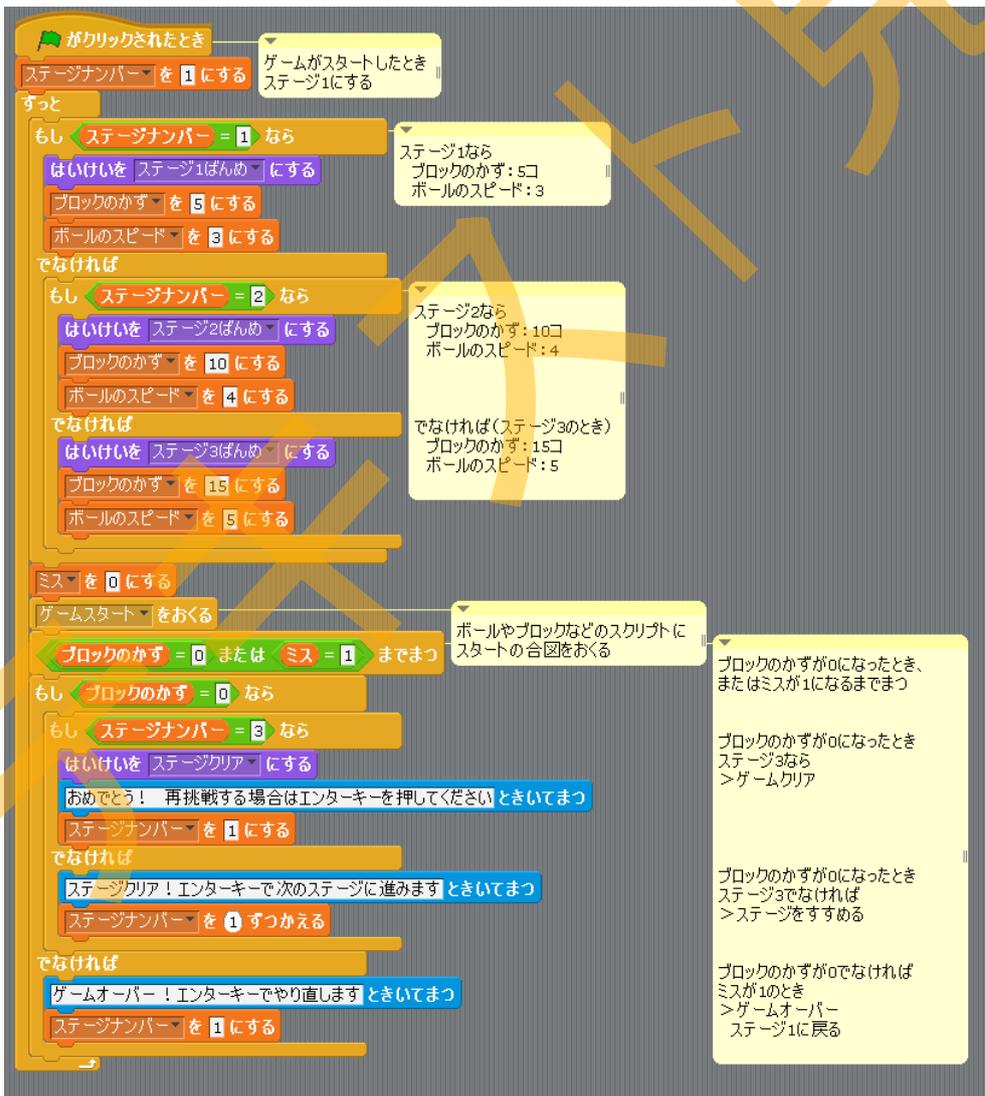
下のようにコメント欄が表示されます。この中にコメントを入力しましょう。



入力したコメント欄をそれぞれのスクリプトのブロック内にドラックして移動させます。すると、下の図のようにそれぞれのスクリプトがこういった役割をしているのかコメントで表示されているため分かりやすくなります。



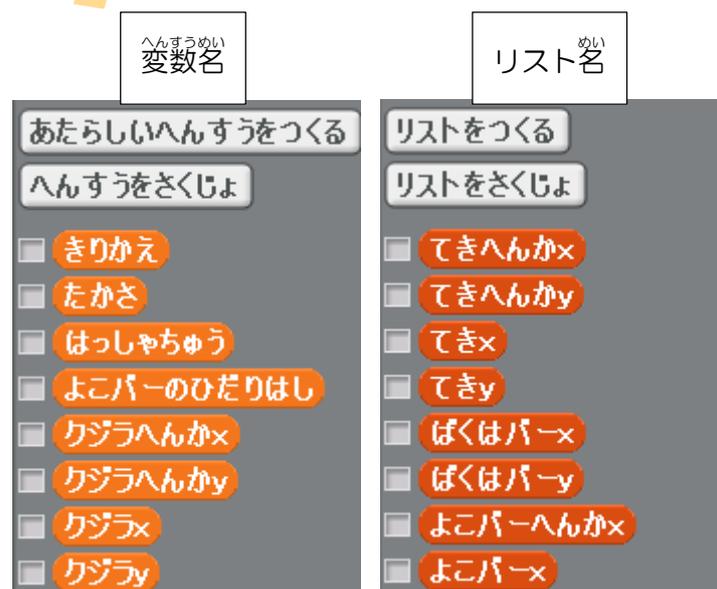
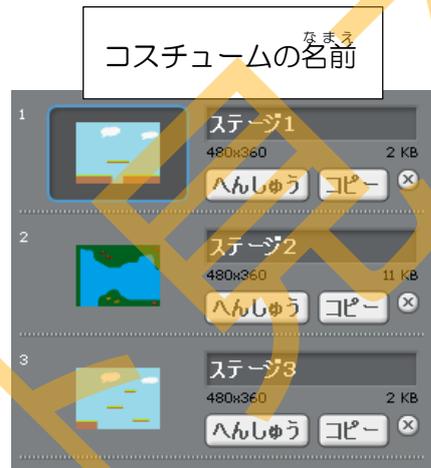
コメント欄作成例)



3. ネームを^わ分かりやすくする

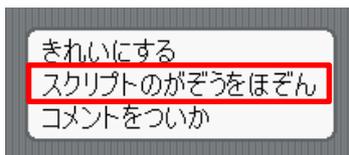
スプライトの^{なまえ}名前やコスチュームの^{なまえ}名前、^{へんすう}変数、リスト、メッセージといったネームはプログラムの^{もくてき}目的に沿った^わ分かりやすい^{めいしやう}名称に^{せつてい}設定する^{ひつよう}必要があります。

たとえば、ステージが^{ふくすう}複数ある^{ばあい}場合、ネームはステージ 1、ステージ 2…のように^{ばんごう}番号^{じゆん}順につけると^み見やすくなります。また、ネームの^{じゆうふく}重複はスクラッチのソフトでは^{でき}出来ません。



4. プログラム全体を見直す

もし自分の作成したプログラムがうまくいかない時はスクリプト全体を見直してみましよう。スクリプトエリア全体を画像にして保存します。スクリプトエリア内でブロックがない所を右クリックして「スクリプトのがぞうをほぞん」を選択します。



わかりやすいファイル名を付けて「OK」をクリックします。



画像は.gif で保存されます。画像を開くと下の図のようにパーツだけが表示されて、自分の作成したプログラミングが見やすくなります。



このとき、プログラムをきれいに組み立てていると、プログラムの不具合が見つかりやすくなります。また、プログラムをきれいに組むことだけでなく、スプライトの形、色、中心点やネームもテキスト通りになっているか注意しましょう。

かんせいれい II. 完成例

ここでは各ゲームの完成例を画像で示します。

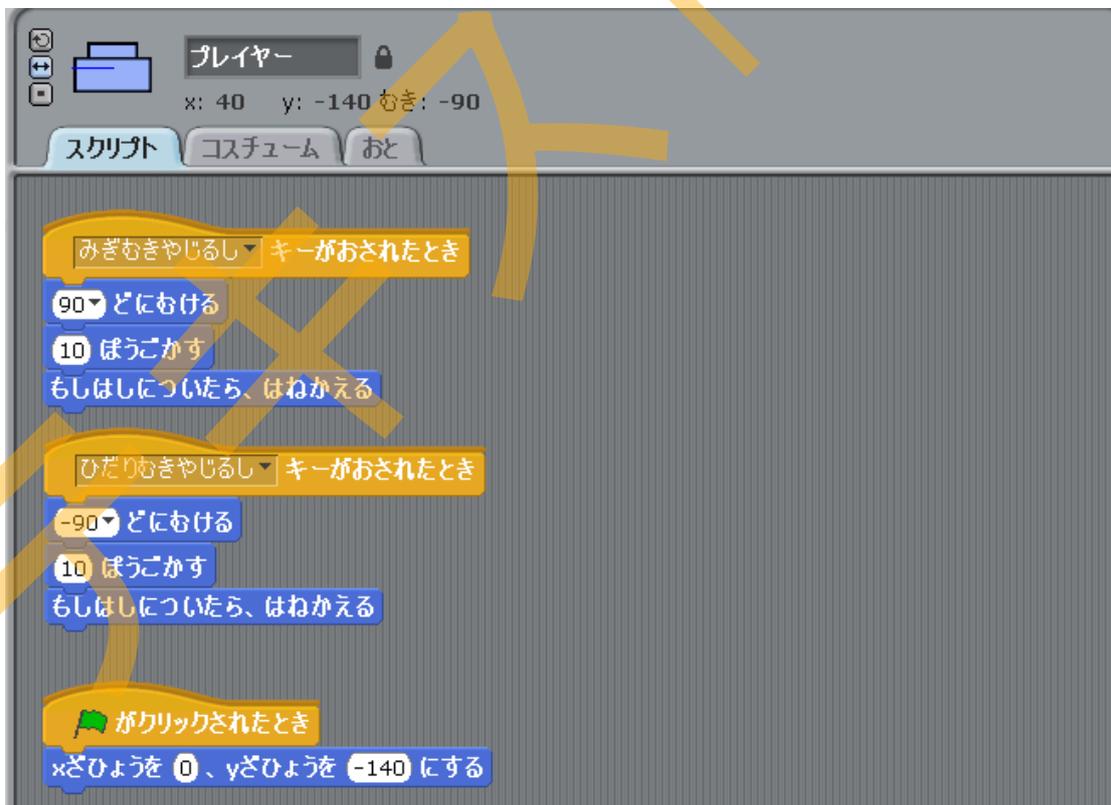
プログラムがこれと同じでもゲーム上で不具合が起こる場合

- スプライトの形、色、中心点が違っていることがあります。
テキストのスプライト作成手順を見直してみましょう。
- 色の判定設定が見た目上、同じように見えても色がわずかに違っていることもあります。色の判定設定もやり直してみましょう。
- 変数のリストを扱う場合、リストを入れる箱が作られているか確認しましょう。

※コスチュームの数が複数でない場合、完成例に載せておりません。

UF0 ショットのプログラム(完成例)

プレイヤーのスクリプトエリア



UFO のスクリプトエリア

UFO

x: -200 y: 150 むき: -90

スクリプト コスチューム おと

a キーがおされたとき

- コスチュームを コスチューム1 にする
- 90 どのむける
- x座ひょうを -195 にする
- ひょうじする
- はし にふれた までくりかえす
- 10 ぼうごかす
- もし ショット にふれた なら
 - コスチュームを コスチューム2 にする
 - 1 びょうまつ
 - かくす
- かくす

d キーがおされたとき

- コスチュームを コスチューム1 にする
- 90 どのむける
- x座ひょうを 195 にする
- ひょうじする
- はし にふれた または ショット にふれた までくりかえす
- 10 ぼうごかす
- もし ショット にふれた なら
 - コスチュームを コスチューム2 にする
 - 1 びょうまつ
 - かくす

s キーがおされたとき

- コスチュームを コスチューム1 にする
- 90 どのむける

※前ページの続き

The image shows two Scratch code blocks for key events. The top block is for the 's' key, and the bottom block is for the 'f' key. Both blocks perform a sequence of actions: change costume to 'コスチューム1', rotate 90 degrees counter-clockwise, set x-coordinate to 190, and show. The 's' block has a conditional branch: if 'はし' is pressed, change costume to 'コスチューム2', set 'びょうまつ' to 1, and hide; otherwise, hide. The 'f' block has a conditional branch: if either 'はし' or 'ショット' is pressed, change costume to 'コスチューム2', set 'びょうまつ' to 1, and hide; otherwise, hide.

```
Scratch Code for 's' key event:  
[s] キーがおされたとき  
コスチュームを コスチューム1 にする  
-90 どのむける  
xざひょうを 190 にする  
ひょうじする  
もし [はし] にふれた なら  
  コスチュームを コスチューム2 にする  
  1 びょうまつ  
  かくす  
かくす  
→  
Scratch Code for 'f' key event:  
[f] キーがおされたとき  
コスチュームを コスチューム1 にする  
-90 どのむける  
xざひょうを 190 にする  
ひょうじする  
もし [はし] にふれた または [ショット] にふれた なら  
  コスチュームを コスチューム2 にする  
  1 びょうまつ  
  かくす  
かくす  
→
```

UFO のコスチューム



ショットのスク립トエリア

ショット

x: 0 y: 140 むき: 0

スクリプト コスチューム おと

スペース キーがおされたとき

コスチュームを コスチューム1 にする

0 どのむける

x座標を プレイヤーの x座標、y座標を プレイヤーの y座標 にする

ひょうじする

はし にふれた までくりかえす

10 ぼうごかす

もし UFO にふれた なら

コスチュームを コスチューム2 にする

1 びょうまつ

かくす

かくす

ショットのコスチューム

ショット

x: 0 y: 140 むき: 0

スクリプト コスチューム おと

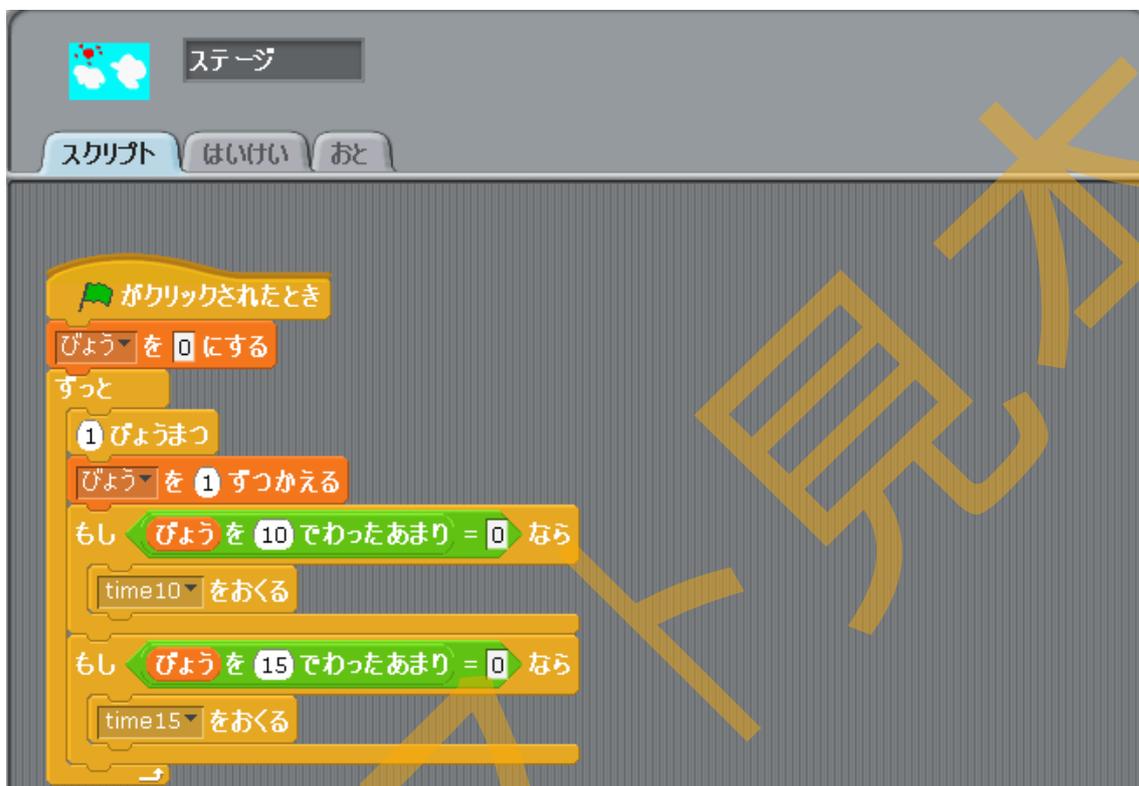
あたらしいコスチューム ペイント よみこみ カメラ

1 コスチューム1
20x38 0.32 KB
へんしゅう コピー

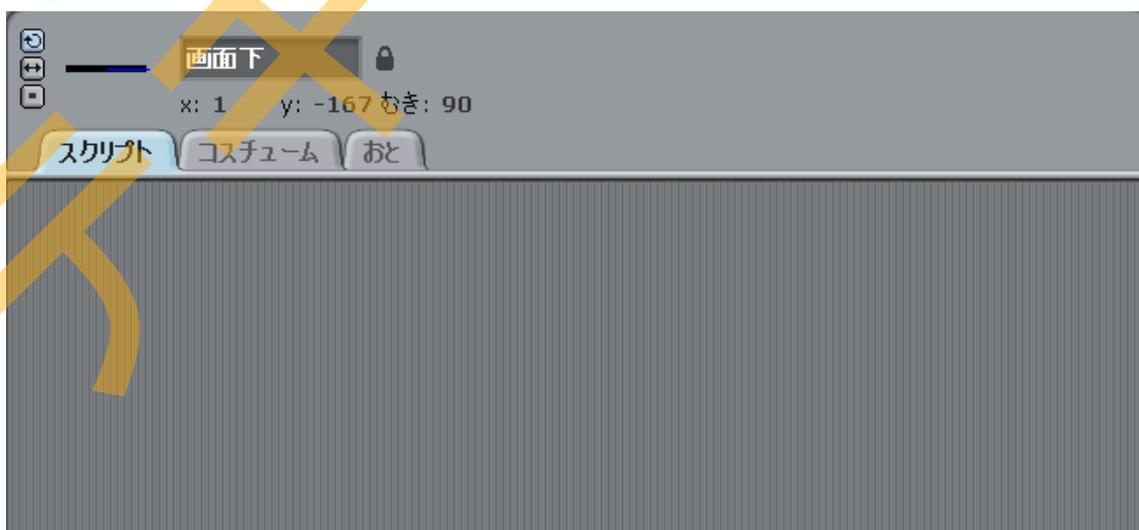
2 コスチューム2
58x75 1 KB
へんしゅう コピー

ピンポンゲームのプログラム(完成例)^{かんせいれい}

ステージのスクリプトエリア



がめんした
画面下のスクリプトエリア



ラケットのスクリプトエリア

The screenshot shows the script editor for a rocket object. The object's name is "ラケット" (Rocket), and its coordinates are x: -157, y: -160, with a rotation of 90 degrees. The "スクリプト" (Scripts) tab is selected. There are two event blocks: "ひだりむきやじるし▼ キーがおされたとき" (When left arrow key is pressed) and "みぎむきやじるし▼ キーがおされたとき" (When right arrow key is pressed). The left arrow key event has two actions: "回転角度を -90 度にむける" (Turn to -90 degrees) and "15 ほうごかす" (Decrease size by 15). The right arrow key event has two actions: "90 度にむける" (Turn to 90 degrees) and "15 ほうごかす" (Decrease size by 15). Additionally, there are two "がクリックされたとき" (When clicked) events. The first event has three actions: "コスチュームを コスチューム1 にする" (Switch to costume 1), "ずっと" (Forever loop), and a "もし びょう = 15 なら" (If size is 15) condition. Inside this loop, there are three actions: "コスチュームを コスチューム2 にする" (Switch to costume 2), " RideCymbal のおとをならす " (Play cymbal sound), and "ラケットが小さくなったよ と 1 びょういう" (Say 'Rocket is getting smaller!' for 1 seconds). The second event has three actions: "コスチュームを コスチューム3 にする" (Switch to costume 3), " RideCymbal のおとをならす " (Play cymbal sound), and "ラケットが小さくなったよ と 1 びょういう" (Say 'Rocket is getting smaller!' for 1 seconds).

ラケットのコスチューム

The screenshot shows the costume editor for a rocket object. The object's name is "ラケット" (Rocket), and its coordinates are x: -157, y: -160, with a rotation of 90 degrees. The "コスチューム" (Costumes) tab is selected. There are three costumes listed:

Costume Number	Costume Name	Dimensions	File Size	Buttons
1	コスチューム1	135x9	0.01 KB	へんしゅう, コピー, ×
2	コスチューム2	90x9	0.02 KB	へんしゅう, コピー, ×
3	コスチューム3	47x9	0.02 KB	へんしゅう, コピー, ×

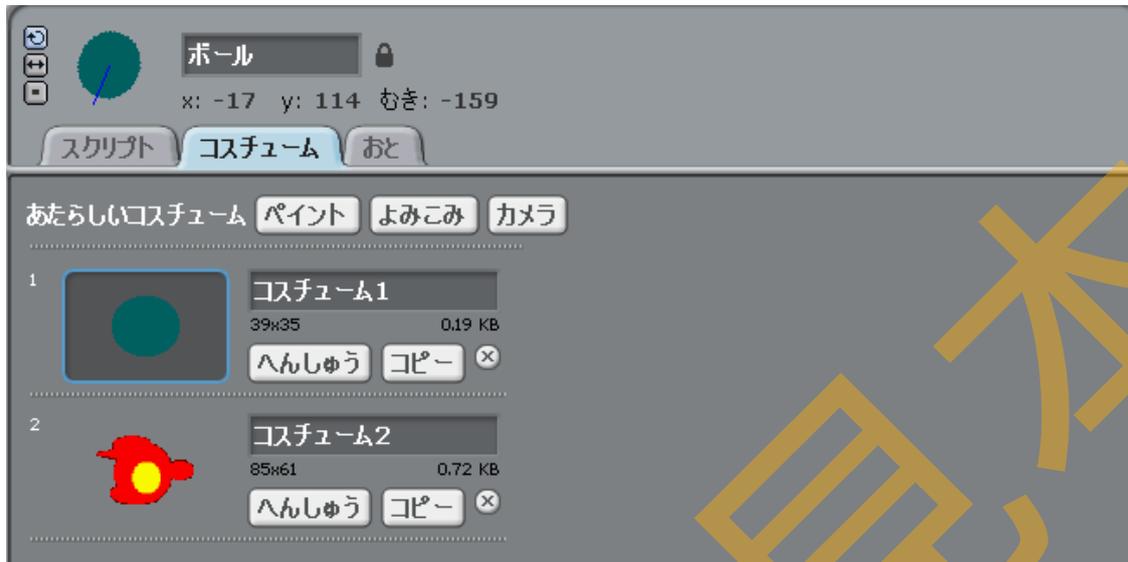
At the top of the editor, there are buttons for "あたらしいコスチューム" (New costume), "ペイント" (Paint), "よみこみ" (Import), and "カメラ" (Camera). The "コスチューム1" costume is currently selected and shown as a red horizontal line.

ボールのスク립トエリア

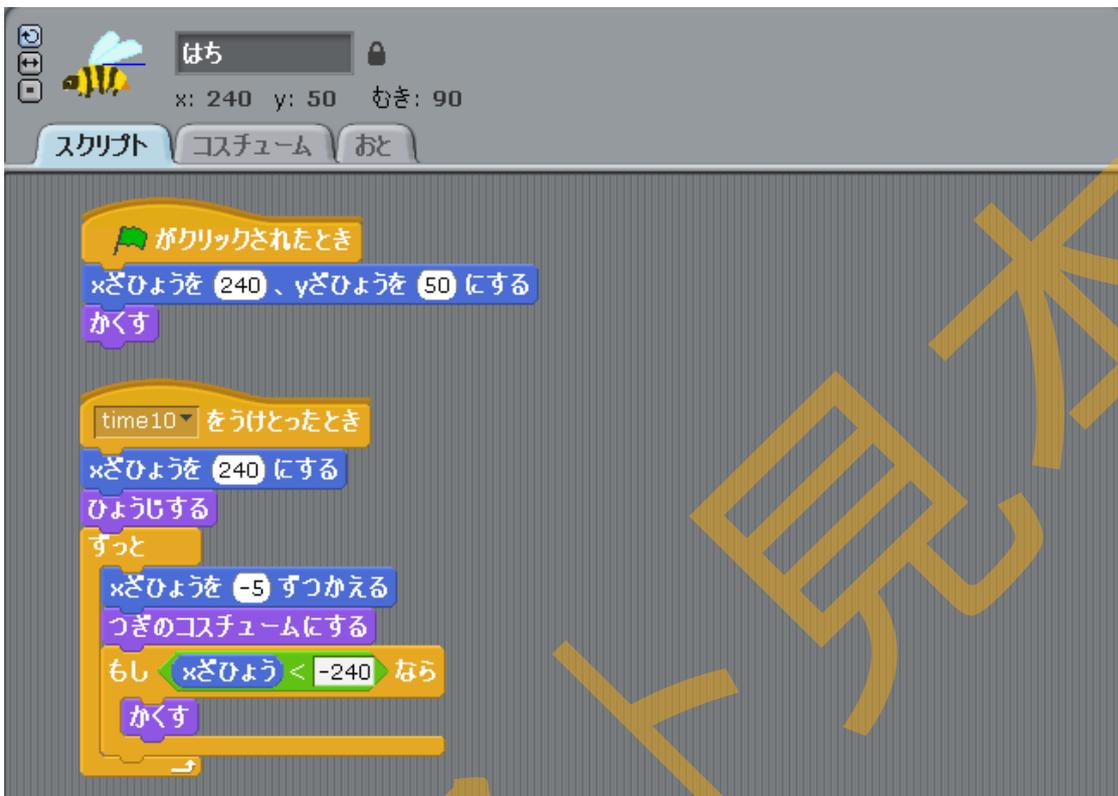
The image shows the Scratch script editor for an object named "ボール" (Ball). The object's current position is x: -17, y: 114, and its rotation is -159 degrees. The script is organized into several event-driven blocks:

- When clicked:** A green flag icon triggers a sequence of actions: set x and y coordinates to 0 and 180, change costume to "コスチューム1", set size to 100%, and set speed to 4.
- Forever loop:** A yellow "ずっと" block contains several conditional checks:
 - When touches rocket:** If the ball touches the "ラケット" (Rocket) sprite, it plays a "打ち返し" (Bounce) sound, moves the rocket up, and rotates 180 degrees.
 - When touches bottom:** If the ball touches the "画面下" (Bottom) edge, it plays a "ゲームオーバー" (Game Over) sound, changes costume to "コスチューム2", plays a "びょうまつ" (Explosion) sound, and sets a red flag to "すべてをとめる" (End all).
 - When touches hachi:** If the ball touches the "はち" (Hachi) sprite, it plays a "WaterDrop" sound, rotates 15 degrees, and decreases size by 1.
 - When touches obake:** If the ball touches the "おばけ" (Ghost) sprite, it plays a "Rattle" sound, rotates 80 degrees, and sets speed to 6.
- When hits:** A blue "もしはしについたら、はねかえる" block is connected to the bottom of the loop, indicating a bounce event.

ボールのコスチューム



はちのスクリプトエリア



はちのコスチューム



おばけのスクリプトエリア

おばけ
x: 267 y: 100 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

がクリックされたとき

- x座標を -240、y座標を 100 にする
- おおきさを 50 % にする
- かくす

time15 をうけとったとき

- x座標を -240 にする
- ひょうじする
- ずっと

 - x座標を 10 ずつかえる
 - 0.1 びょうまつ
 - つぎのコスチュームにする
 - もし x座標 > 240 なら
 - かくす

おばけのコスチューム

おばけ
x: -240 y: 100 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

あたらしいコスチューム

- 

ghoul1-a
180x178 6 KB
- 

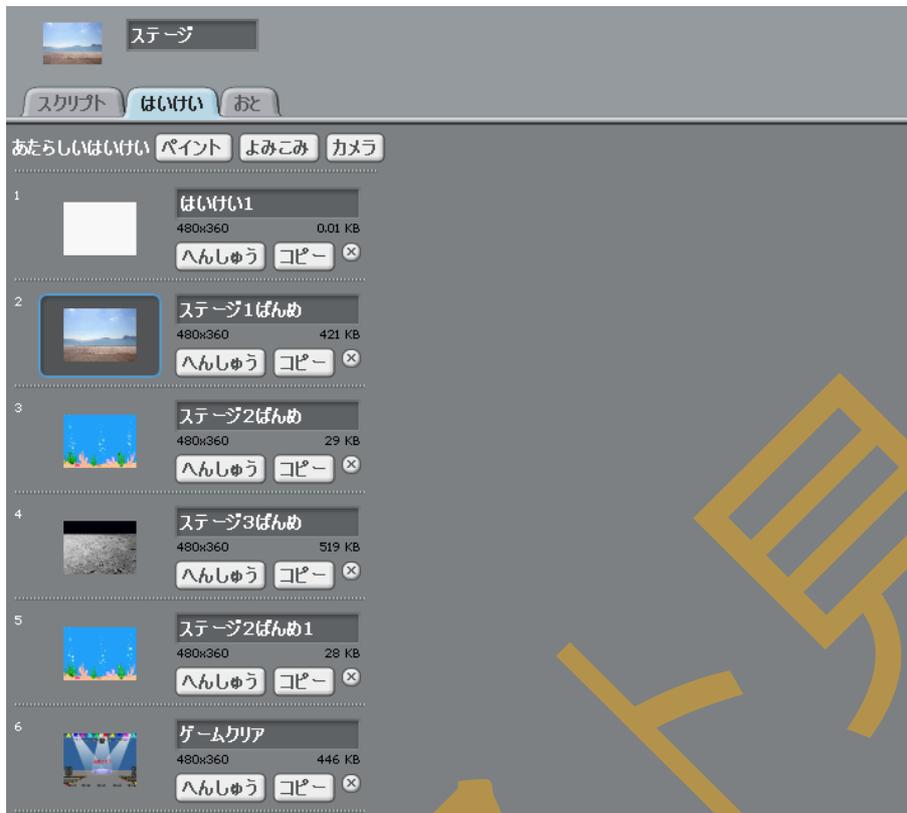
ghoul1-b
180x158 7 KB

かんせいれい ブロック崩しのプログラム(完成例)

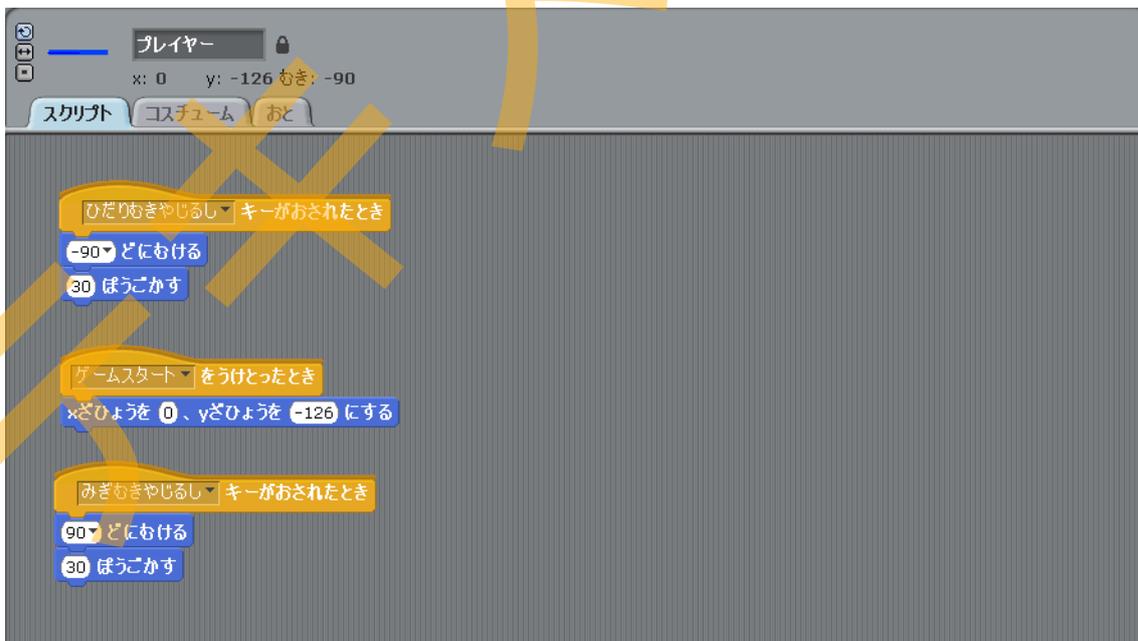
ステージのスク립トエリア

The screenshot shows the Scratch stage script area with two event triggers: 'When game starts' and 'When clicked'. The 'When game starts' script includes a loop for stage 2, setting 'Stage 2' as the starting point, a 0.5-second delay, and another loop for stage 2. The 'When clicked' script is a large loop that handles the game logic. It starts by setting 'Stage number' to 1. A 'Forever' loop contains several conditional blocks: 'If stage number = 1', 'If stage number = 2', and 'If stage number = 3'. Each condition sets the starting point, block count, and ball speed for that stage. After the loop, it sets 'Miss' to 0 and 'Game start' to on. A 'Repeat until' block checks 'Block count = 0' or 'Miss = 1'. If 'Block count = 0', it checks 'If stage number = 3'. If true, it says 'Game clear', shows a message 'Congratulations! Please press Enter to try again', sets 'Stage number' to 1, and says 'Stage clear! Press Enter to go to the next stage'. If false, it says 'Game over! Press Enter to restart' and sets 'Stage number' to 1.

ステージのコスチューム



プレイヤーのスクリプトエリア

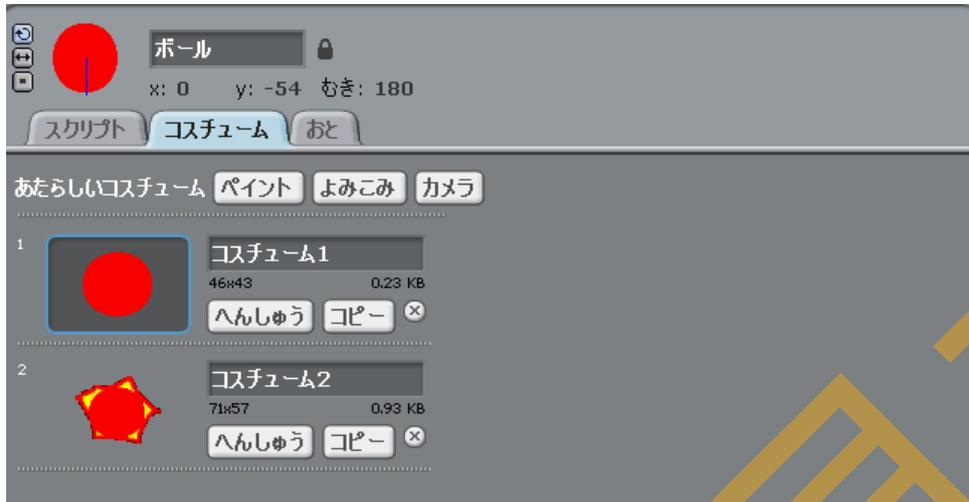


ボールのスク립トエリア

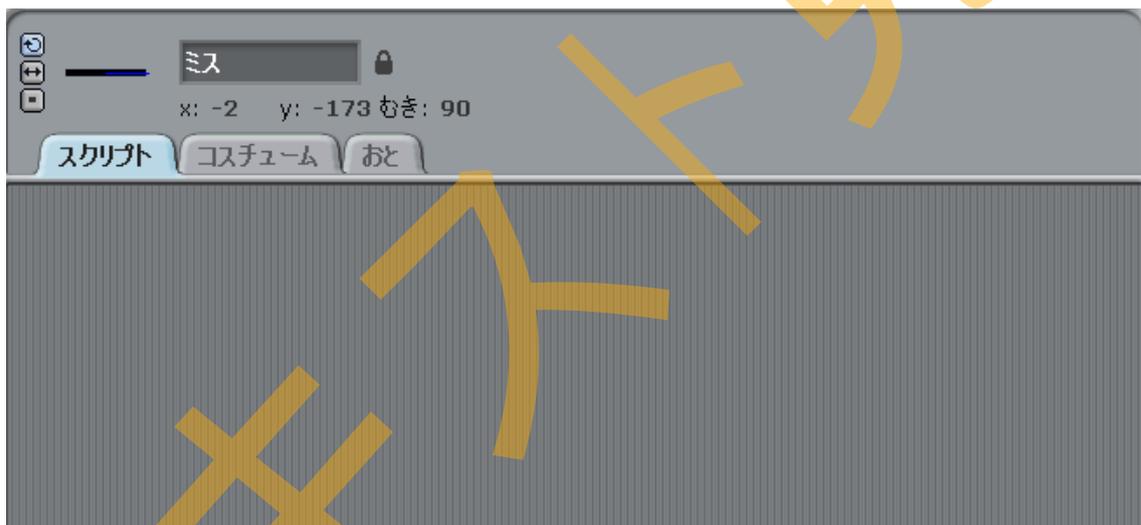
The image shows the Scratch script editor for a ball object. The object's name is "ボール" (Ball), and its coordinates are x: 0, y: -54, with a rotation of 180 degrees. The script is organized into several sections:

- Game Start:** When the game starts, the ball's x and y coordinates are set to 0 and -30, its costume is set to "コスチューム1", and the "プレイヤーがボールにあたる" (Player hits ball) variable is set to 0. The ball is rotated 180 degrees and the "ブロックはいち" (Block is one) sound is played.
- Forever Loop:**
 - The ball's speed is increased by 1.
 - If the ball hits a player and the "プレイヤーがボールにあたる" variable is 0, the ball's x and y coordinates are set to a random value between -60 and 60, the "うちかえし" (Change) sound is played, and the "プレイヤーがボールにあたる" variable is set to 1.
 - If the ball hits a player and the "プレイヤーがボールにあたる" variable is 1, the "プレイヤーがボールにあたる" variable is set to 0.
 - If the ball hits a wall, the ball's x or y coordinate is set to 80.
 - If the ball hits a "しょうがいづつ" (Sho-gai-zutsu) object, the ball's x or y coordinate is set to 80.
 - If the ball hits a "ミス" (Miss) object, the ball's costume is set to "コスチューム2", the "ゲームオーバー" (Game Over) sound is played, the "ミス" variable is set to 1, and the script is stopped.
 - If the "ブロックのかず" (Block count) variable is 0, the "クリア" (Clear) sound is played and the script is stopped.
 - The ball's position is updated.

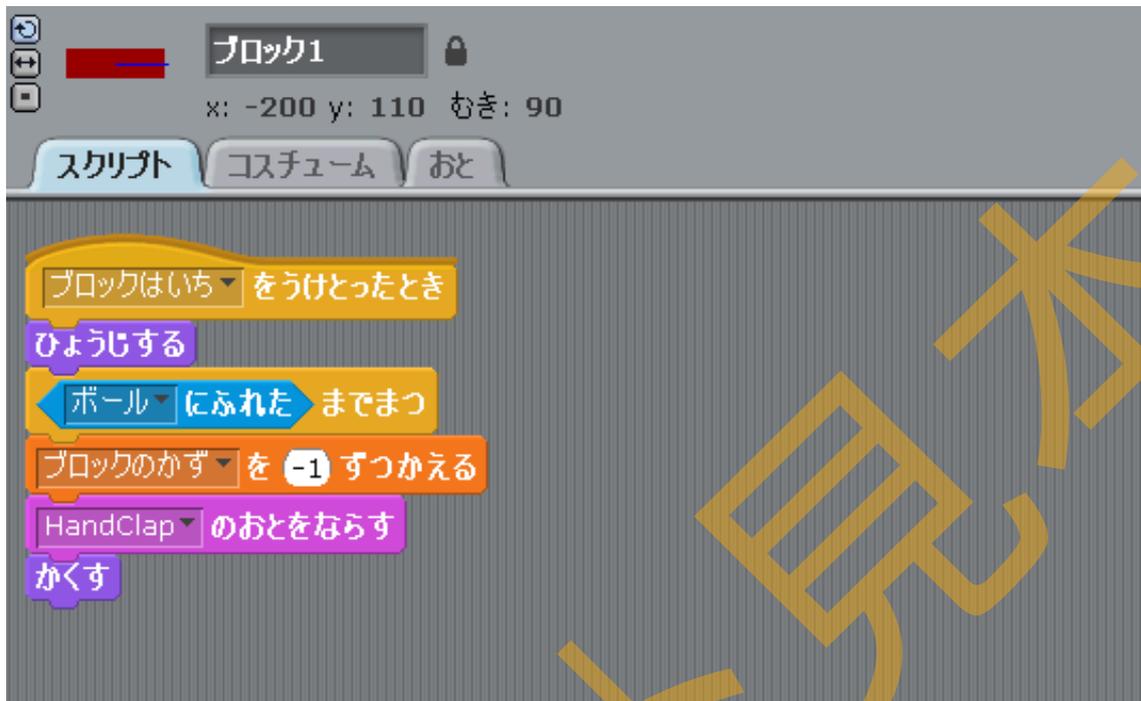
ボールのコスチューム



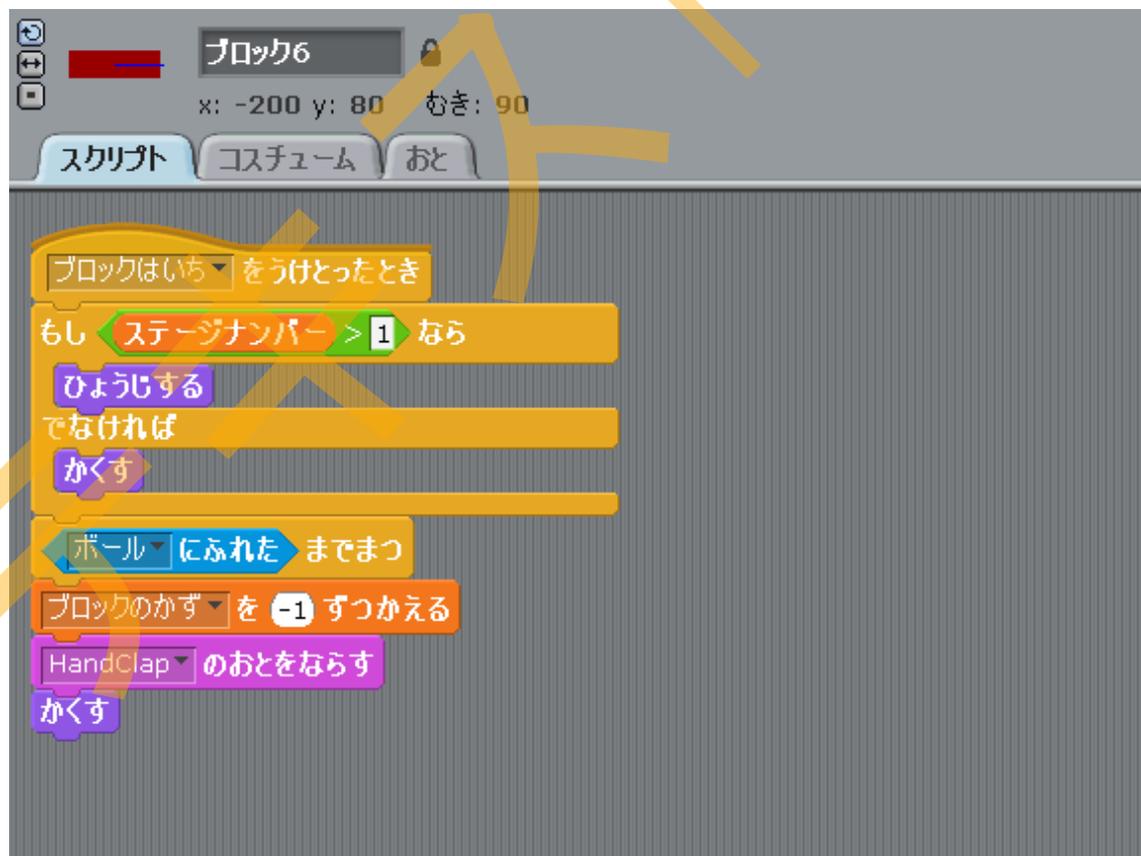
ミスのスクリプトエリア



ブロック1~5のスク립トエリア



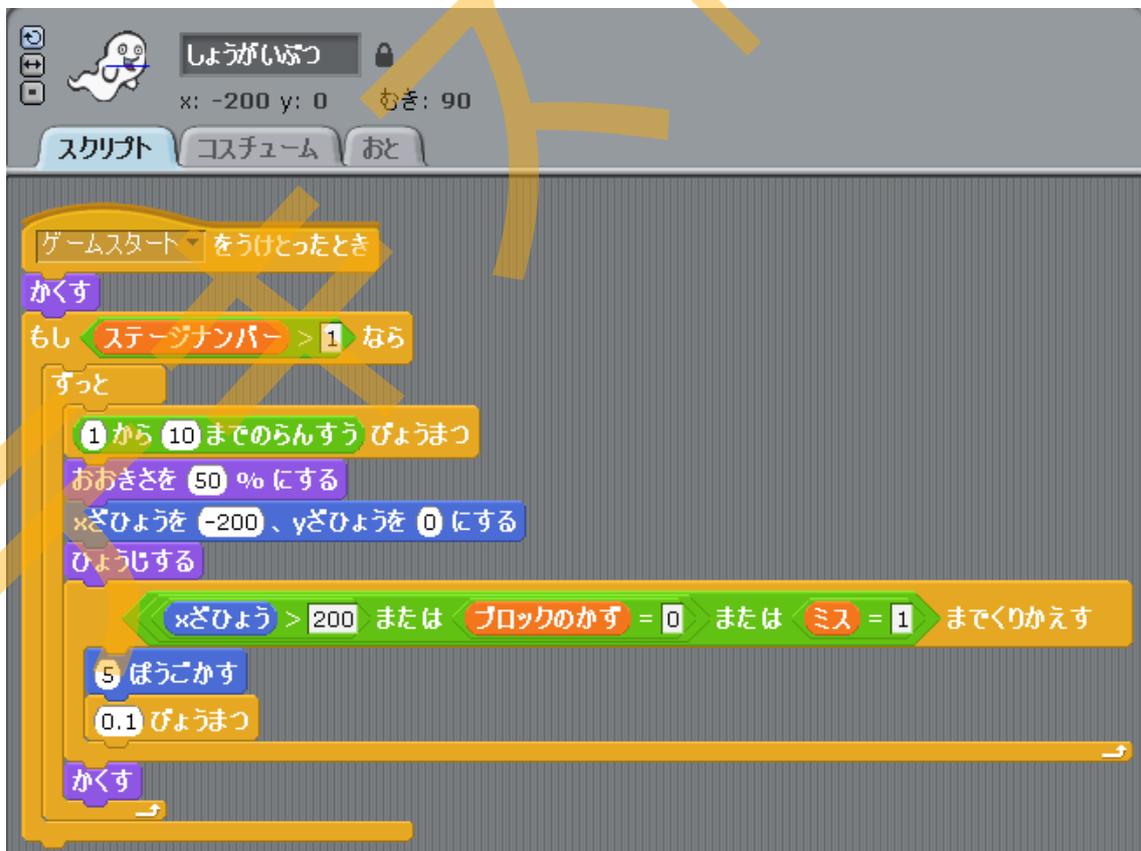
ブロック6~10のスク립トエリア



ブロック11~15のスク립トエリア



しょうがいぶつのスク립トエリア



しょうがいぶつ2のスクリプトエリア

The image shows the Scratch script editor for a project titled "しょうがいぶつ2". The script is triggered by the "ゲームスタート" (Game Start) event. The code includes the following blocks:

- かくす (Hide)
- もし ステージナンバー > 2 なら (If Stage Number > 2 then)
- ずっと (Forever loop)
 - 5 びょうまつ (5 Bomb)
 - おおきさを 50 % にする (Set size to 50%)
 - xざひょうを 205、yざひょうを 0 にする (Set x coordinate to 205, y coordinate to 0)
 - ひょうじする (Show)
 - 条件: $-205 > x\text{ざひょう}$ または $\text{ブロックのかず} = 0$ または $\text{ミス} = 1$ までくりかえす (Repeat until condition is met)
 - 5 ぼうごかす (5 Bomb explode)
 - 0.1 びょうまつ (0.1 Bomb)
- かくす (Hide)

インベーダーのプログラム(完成例)^{かんせいれい}

ステージのスク립トエリア

The screenshot shows the Scratch stage script area with the following script:

- 緑の旗がクリックされたとき
- すべてをばんめをインベーダーx からさくじよ
- すべてをばんめをインベーダーy からさくじよ
- インベーダーx の 1 をばんめに -200 をそうにゆうする
- インベーダーy の 1 をばんめに 100 をそうにゆうする
- インベーダーx の 2 をばんめに -160 をそうにゆうする
- インベーダーy の 2 をばんめに 100 をそうにゆうする
- インベーダーx の 3 をばんめに -120 をそうにゆうする
- インベーダーy の 3 をばんめに 100 をそうにゆうする
- インベーダーx の 4 をばんめに -200 をそうにゆうする
- インベーダーy の 4 をばんめに 70 をそうにゆうする
- インベーダーx の 5 をばんめに -160 をそうにゆうする
- インベーダーy の 5 をばんめに 70 をそうにゆうする
- インベーダーx の 6 をばんめに -120 をそうにゆうする
- インベーダーy の 6 をばんめに 70 をそうにゆうする
- インベーダーx の 7 をばんめに -200 をそうにゆうする
- インベーダーy の 7 をばんめに 40 をそうにゆうする
- インベーダーx の 8 をばんめに -160 をそうにゆうする
- インベーダーy の 8 をばんめに 40 をそうにゆうする
- インベーダーx の 9 をばんめに -120 をそうにゆうする
- インベーダーy の 9 をばんめに 40 をそうにゆうする

ステージ

スクリプト はいけい おと

インバーダーx の 7 ばんめに -200 をそうにゆうする
 インバーダーy の 7 ばんめに 40 をそうにゆうする
 インバーダーx の 8 ばんめに -160 をそうにゆうする
 インバーダーy の 8 ばんめに 40 をそうにゆうする
 インバーダーx の 9 ばんめに -120 をそうにゆうする
 インバーダーy の 9 ばんめに 40 をそうにゆうする

※前ページの続き

がクリックされたとき

ずっと

さいしよのいち をおくってまつ
 ヒット をおくる
 きりかえ を 0 にする
 ほはば を 20 にする
 こうげきのはやさ を 10 にする
 いちだんさげる を -30 にする
 びよう を 0 にする
 はいけいを stars にする
 インバーダーのかず を 9 にする

インバーダーのかず = 0 または プレイヤーの コスチュームのぼんごう = 4 までくりかえす

びよう を 1 ずつかえる
 インバーダーいどう をおくる
 もし びよう = 10 なら
 UFO をおくる
 びよう を 0 にする

1 びようまつ

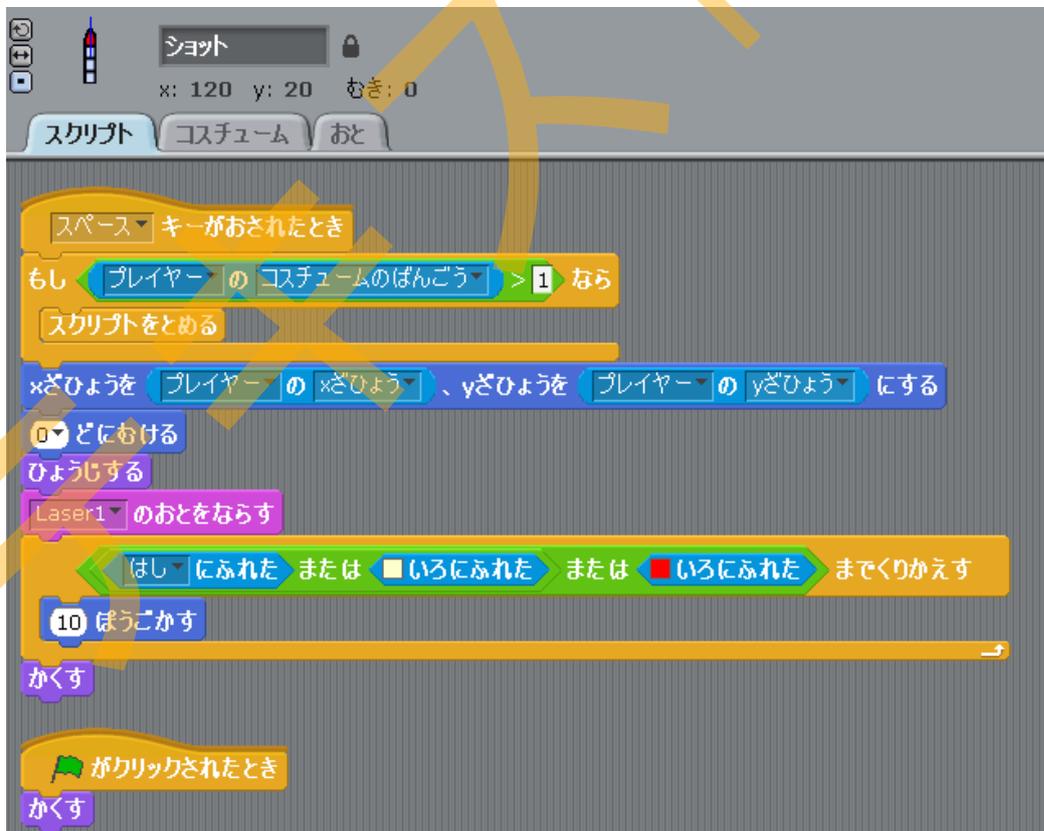
もし きりかえ = 0 なら
 きりかえ を 1 にする
 でなければ
 きりかえ を 0 にする

もし インバーダーのかず = 0 なら
 はいけいを night-city にする
 おめでとう！ クリアです！ 再挑戦はエンターキーときいてまつ
 でなければ
 ゲームオーバー！ 再挑戦はエンターキーときいてまつ

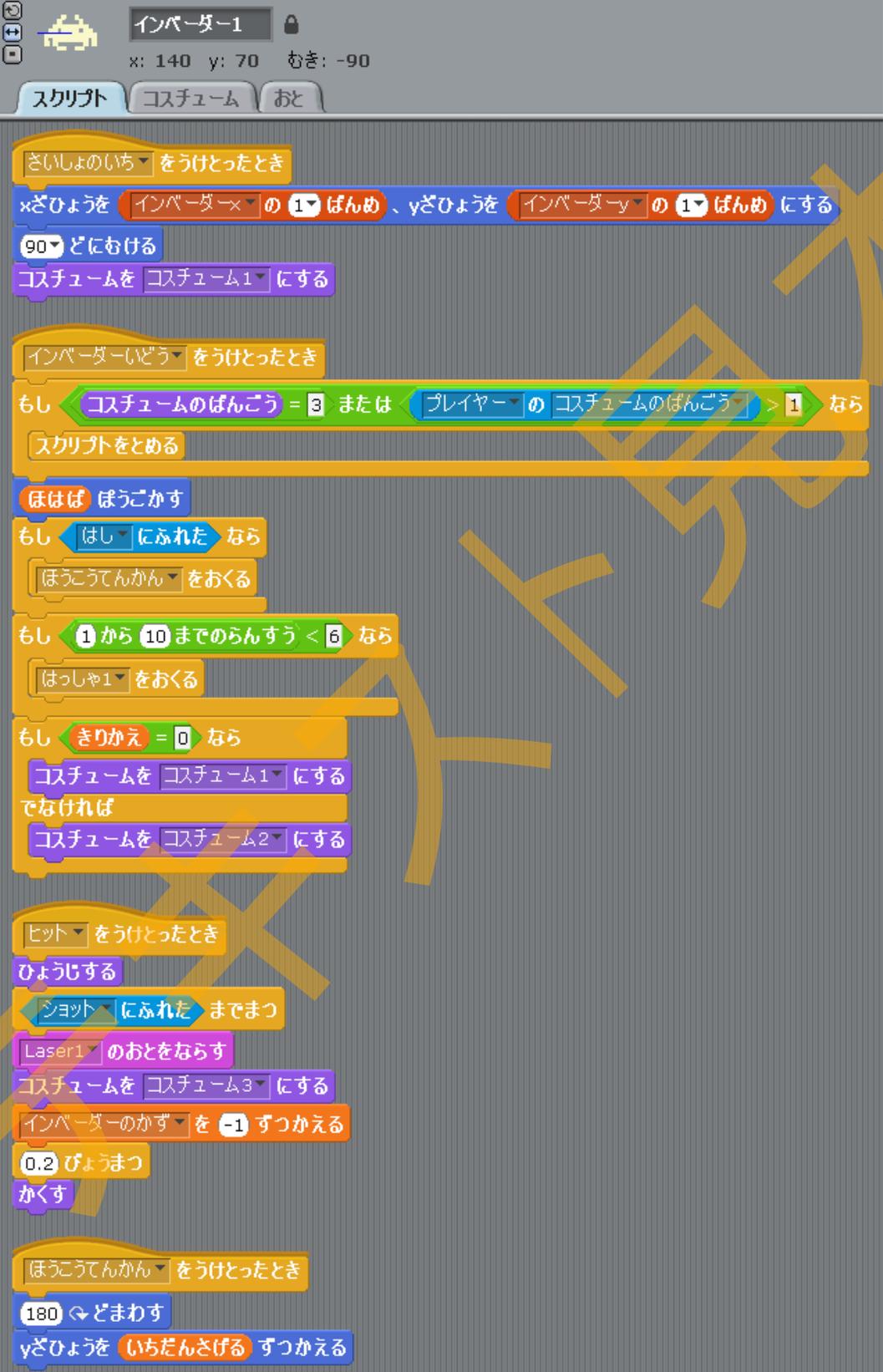
ステージのコスチューム



ショットのスクリプトエリア



インバーダー1のスク립トエリア



インバーダー1

x: 140 y: 70 むき: -90

スク립ト コスチューム おと

さいしよのいち をうけとったとき

xざひょうを インバーダーx の 1 ばんめ、yざひょうを インバーダーy の 1 ばんめ にする

90 どのむける

コスチュームを コスチューム1 にする

インバーダーいどう をうけとったとき

もし コスチュームのばんごう = 0 または プレイヤー の コスチュームのばんごう > 1 なら

スク립トをとめる

ほうごかす

もし はし にふれた なら

ほうこうてんかん をおくる

もし 1 から 10 までのらんすう < 6 なら

はっしゃ1 をおくる

もし きりかえ = 0 なら

コスチュームを コスチューム1 にする

でなければ

コスチュームを コスチューム2 にする

ヒット をうけとったとき

ひょうじする

ショット にふれた までまつ

Laser1 のおとをならす

コスチュームを コスチューム3 にする

インバーダーのかず を -1 ずつかえる

0.2 びょうまつ

かくす

ほうこうてんかん をうけとったとき

180 どのまわす

yざひょうを いちだんさげる ずつかえる

インバーダー2~9のスク립トエリア

インバーダー2

x: 220 y: 70 むき: -90 ※インバーダー3では3ばんめ、インバーダー4では4ばんめ……

スク립ト コスチューム おと

さいしよのいち をうけとったとき

xざひょうを インバーダーx の 2 ばんめ、yざひょうを インバーダーy の 2 ばんめ にする

90 どにおける

コスチュームを コスチューム1 にする

インバーダーいどう をうけとったとき

もし コスチュームのばんごう = 3 または プレイヤーの コスチュームのばんごう > 1 なら

スク립トをとめる

ほはほ ほうごかす

もし はし にふれた なら

ほうこうてんかん をおくる

もし 1 から 10 までのらんすう < 6 なら

はっしや2 をおくる

もし きりかえ = 0 なら

コスチュームを コスチューム1 にする

でなければ

コスチュームを コスチューム2 にする

ヒット をうけとったとき

ひょうじする

ショット にふれた までまつ

Laser1 のおとをならす

コスチュームを コスチューム3 にする

インバーダーのかず を -1 ずつかえる

0.2 びょうまつ

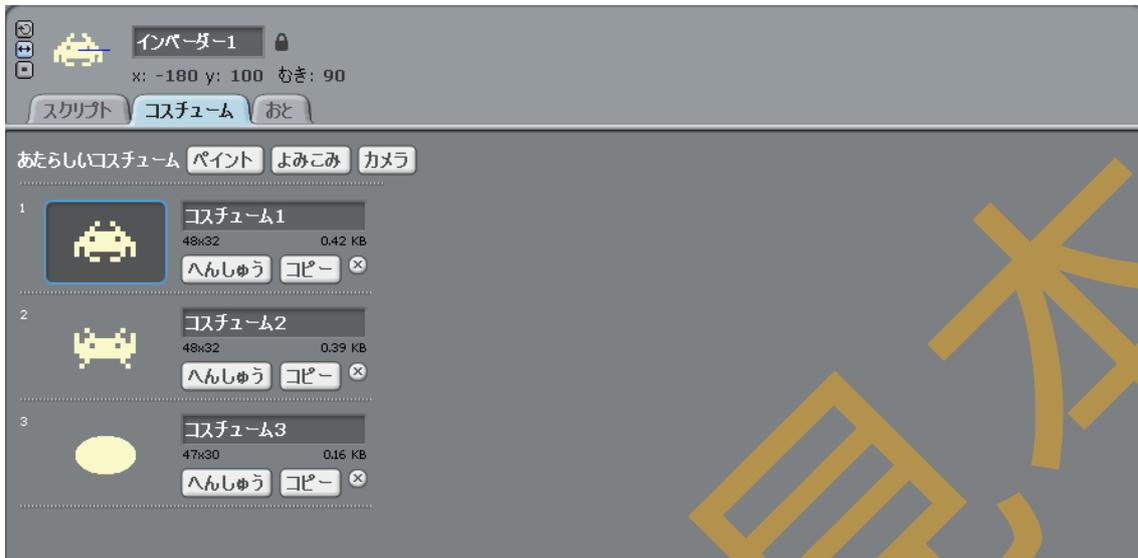
かくす

ほうこうてんかん をうけとったとき

180 どまわす

yざひょうを いちだんさげる ずつかえる

インバーダーのコスチューム



こうげき1のスクリプトエリア

こうげき1

x: -180 y: 90 むき: 180

スクリプト コスチューム おと

はっしゃ1 をうけとったとき

xざひょうを インペーダー1 の xざひょう、yざひょうを インペーダー1 の yざひょう にする

180 どのむける

ひょうじする

Zoop のおとをならす

はし にふれた または プレイヤー にふれた または いろにふれた までくりかえす

こうげきのはやさ ぼうごかす

もし プレイヤー にふれた なら

ゲームオーバー をおくる

かくす

がクリックされたとき

かくす

さいしょのいち をうけとったとき

かくす

こうげき2~9のスク립トエリア

こうげき2

x: 0 y: -80 むき: 180

※こうげき3ではインバーダー3、こうげき4ではインバーダー4……

はっしや2 をうけとったとき

xざひょうを インバーダー2 の xざひょう、yざひょうを インバーダー2 の yざひょう にする

180 どのむける

ひょうじする

Zoop のおとをならす

はしにふれた または プレイヤーにふれた または いろにふれた までくりかえす

こうげきのはやさ ぼうごかす

もし プレイヤーにふれた なら

ゲームオーバーをおくる

かくす

がクリックされたとき

かくす

さいしよのいち をうけとったとき

かくす

プレイヤーのスクリプトエリア

プレイヤー

x: 0 y: -140 向き: -90

スクリプト コスチューム おと

みぎむきやじるし キーがおされたとき

- 90 どにむける
- 30 ぼうごかす

ひだりむきやじるし キーがおされたとき

- 90 どにむける
- 30 ぼうごかす

ゲームオーバー をうけとったとき

- Screech のおとをならす
- コスチュームを コスチューム2 にする
- 0.2 びょうまつ
- Screech のおとをならす
- コスチュームを コスチューム3 にする
- 0.2 びょうまつ
- BellToll のおとをならす
- コスチュームを コスチューム4 にする
- 0.2 びょうまつ
- かくす
- BellToll のおとをならす

さいしょのいち をうけとったとき

- コスチュームを コスチューム1 にする
- ひょうじする
- xざひょうを 0、yざひょうを -140 にする

プレイヤーのコスチューム

プレイヤー

x: 0 y: -140 向き: -90

スクリプト コスチューム おと

あたらしいコスチューム ペイント よみこみ カメラ

番号	コスチューム名	サイズ	ファイルサイズ
1	コスチューム1	85x88	1 KB
2	コスチューム2	107x88	1 KB
3	コスチューム3	102x100	2 KB
4	コスチューム4	83x68	0.44 KB

スーパーキャッツのプログラム1 (完成例) かんせいれい

プレイヤーのスクリプトエリア

The screenshot shows the Scratch code for a player character named 'プレイヤー'. The code is organized into several event-driven blocks:

- がクリックされたとき (When clicked):**
 - スクロール を 0 にする
 - x座標を -130、y座標を -80 にする
 - ステージ を 2 にする
 - ひょうじする
 - スコア を 0 にする
 - ゲームオーバー を 0 にする
 - コスチュームチェンジ をおこなってまつ
 - ゲームスタート をおこなう
- ゲームスタート をうけとったとき (When game starts):**
 - ずっと (Forever) loop:
 - もし ゲームオーバー = 1 なら
スクリプトをとめる
 - もし みぎむきやじるし キーがおされた なら
もし いろいろが いろいろにふれた ではない なら
スクロール を -3 ずつかえる
コスチュームチェンジ をおこなう
90 どのむける
 - でなければ
もし むき = -90 なら
90 どのむける
 - もし ひだりむきやじるし キーがおされた なら
もし いろいろが いろいろにふれた ではない なら
スクロール を 3 ずつかえる
コスチュームチェンジ をおこなう
-90 どのむける
 - でなければ
もし むき = 90 なら
-90 どのむける

```

ゲームスタート をうけとったとき
ずっと
もし ゲームオーバー = 1 なら
    スクリプトをとめる
yざひょうを yざひょうのはんえい の 1 ばんめ + yざひょうのはんえい の 2 ばんめ ずつかえる
もし ステージ = 1 なら
    もし スペース キーがおされた なら
        たかさ を 9.9 にする
        たかさ = 0 または いろが いろにふれた までくりかえす
        yざひょうを yざひょう + たかさ にする
        たかさ を -0.5 ずつかえる
        たかさ を 0 にする
        いろが いろにふれた または yざひょう < -187 までくりかえす
        yざひょうを yざひょう - たかさ にする
        もし たかさ < 8 なら
            たかさ を 0.5 ずつかえる
            でなければ
                たかさ を 8 にする
    もし ステージ = 2 なら
        もし スペース キーがおされた なら
            たかさ を 8 にする
            たかさ = 0 または いろが いろにふれた までくりかえす
            yざひょうを yざひょう + たかさ にする
            たかさ を -0.5 ずつかえる
            たかさ を 0 にする
            yざひょうを yざひょう - たかさ にする
            もし たかさ < 8 なら
                たかさ を 0.03 ずつかえる
                でなければ
                    たかさ を 8 にする
    
```

※前ページの続き

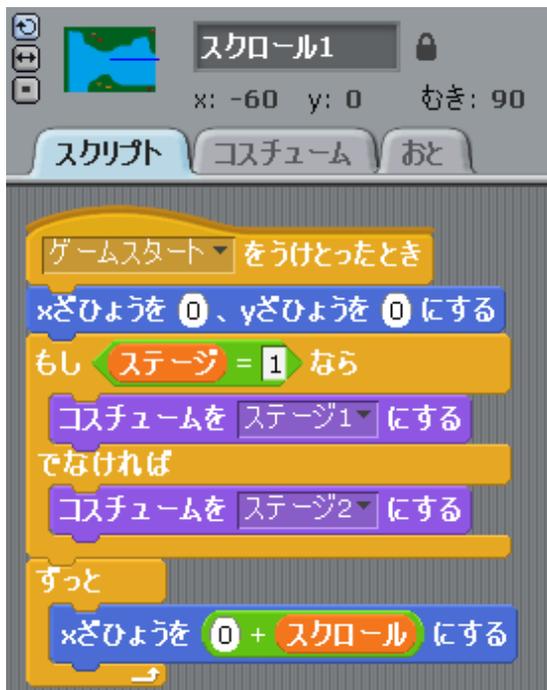
The image shows a Scratch script with three main event-driven blocks:

- しょうとつ をうけとったとき (When the show ends):**
 - ゲームオーバー を 1 にする (Set Game Over to 1)
 - ニャー のおとをならす (Play the Nyaa sound)
 - yざひょう < -187 までくりかえす (Repeat until y-coordinate is less than -187)
 - いろ のこうかを 25 ずつかえる (Increase color by 25)
 - yざひょうを -2 ずつかえる (Decrease y-coordinate by 2)
 - かくす (Hide)
- ゲームスタート をうけとったとき (When the game starts):**
 - ずっと (Forever loop)
 - もし yざひょう < -187 なら (If y-coordinate is less than -187)
 - ゲームオーバー を 1 にする (Set Game Over to 1)
 - ニャー のおとをならす (Play the Nyaa sound)
 - かくす (Hide)
 - スクリプトをとめる (Stop script)
 - もし ふうしゃ にふれた または クジラ にふれた または ぎょぐん にふれた なら (If hit by fish, whale, or school of fish)
 - しょうとつ をおくってまつ (End show)
 - スクリプトをとめる (Stop script)
 - もし いろ にふれた または いろ にふれた または いろ にふれた または いろ にふれた なら (If hit by color)
 - しょうとつ をおくってまつ (End show)
 - スクリプトをとめる (Stop script)
- コスチュームチェンジ をうけとったとき (When costume change):**
 - もし ステージ = 2 なら (If stage is 2)
 - もし きりかえ = 0 なら (If change is 0)
 - きりかえ を 1 にする (Set change to 1)
 - コスチュームを コスチューム3 にする (Set costume to 3)
 - でなければ (If not)
 - きりかえ を 0 にする (Set change to 0)
 - コスチュームを コスチューム4 にする (Set costume to 4)
 - でなければ (If not)
 - もし きりかえ = 0 なら (If change is 0)
 - きりかえ を 1 にする (Set change to 1)
 - コスチュームを コスチューム1 にする (Set costume to 1)
 - でなければ (If not)
 - きりかえ を 0 にする (Set change to 0)
 - コスチュームを コスチューム2 にする (Set costume to 2)

プレイヤーのコスチューム



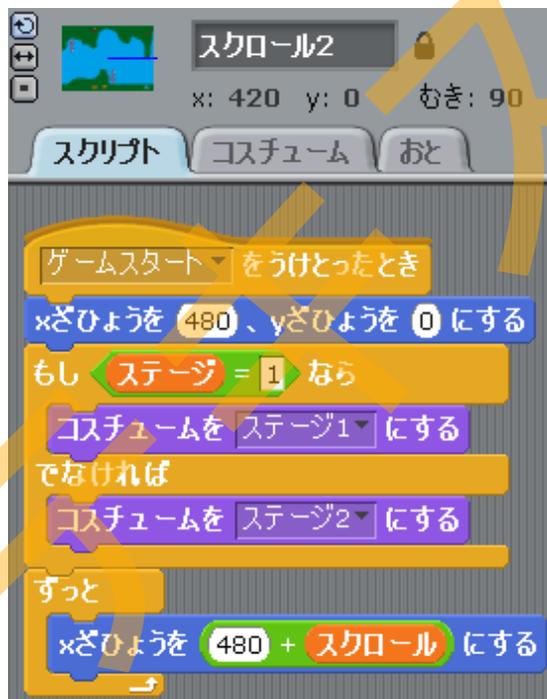
スクロール1のスク립トエリア



スクロール1のコスチューム



スクロール2のスク립トエリア



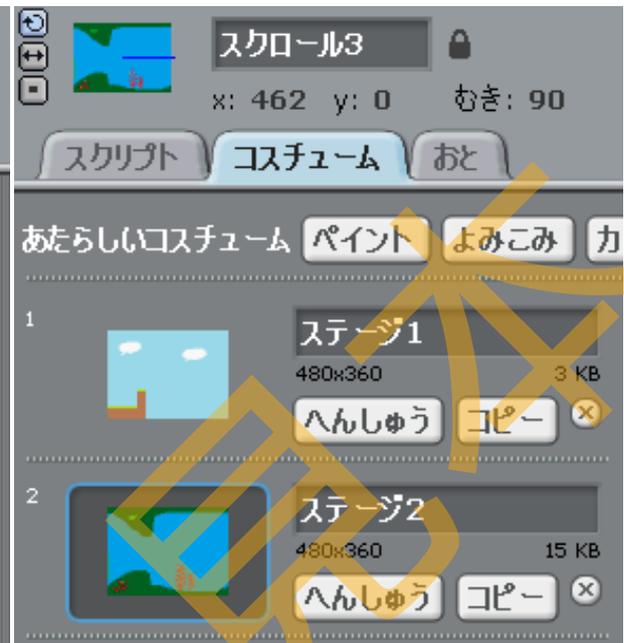
スクロール2のコスチューム



スクロール3のスク립トエリア



スクロール3のコスチューム



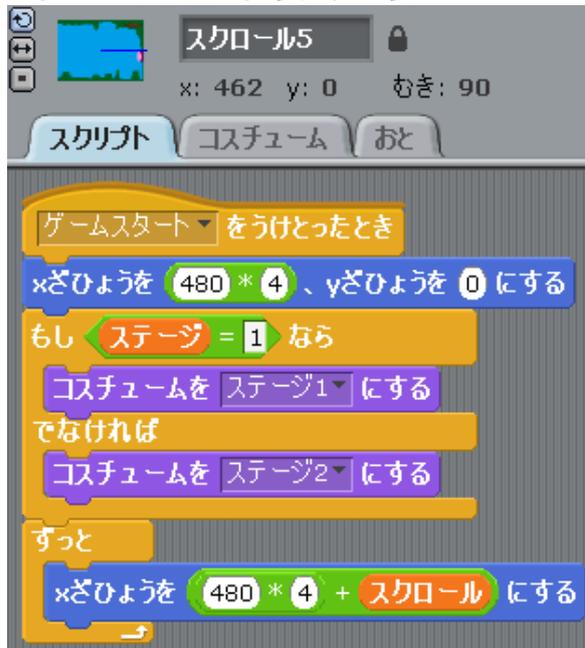
スクロール4のスク립トエリア



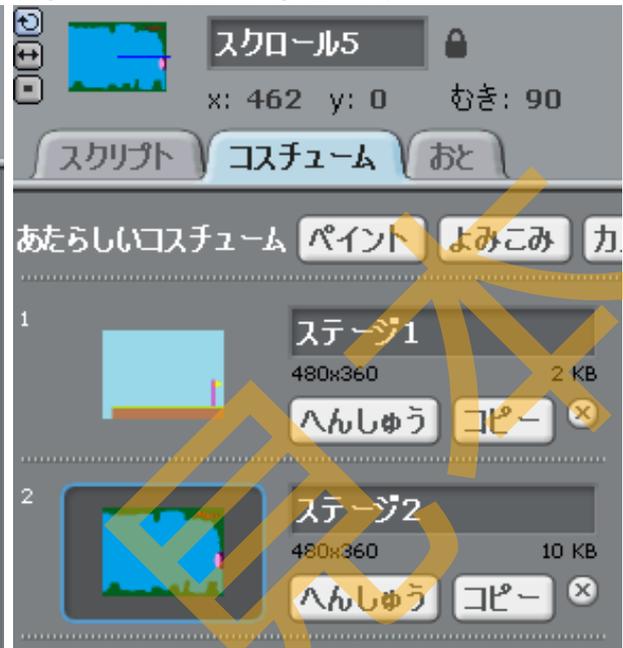
スクロール4のコスチューム



スクロール5のスク립トエリア



スクロール5のコスチューム



たてバー1のスクリプトエリア

たてバー1

x: 265 y: -72 むき: 180

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート ▾ をうけとったとき

xざひょうを 960、yざひょうを 90 にする

180 ▾ どにむける

もし ステージ = 1 なら

ひようじする

でなければ

かくす

スクリプトをとめる

ずっと

1 ぼうごかす

もし いろが いろにふれた なら

もし むき = 0 なら

yざひょうのはんえい ▾ の 1 ▾ ばんめを 1 でおきかえる

でなければ

yざひょうのはんえい ▾ の 1 ▾ ばんめを -1 でおきかえる

でなければ

yざひょうのはんえい ▾ の 1 ▾ ばんめを 0 でおきかえる

もし yざひょう > 90 かつ むき = 0 なら

180 ▾ どにむける

もし yざひょう < -110 かつ むき = 180 なら

0 ▾ どにむける

xざひょうを 960 + スクロール にする

たてバー2のスクリプトエリア

たてバー2

x: 185 y: -70 むき: 0

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート をうけとったとき

xざひょうを 1100、yざひょうを -110 にする

0 どのむける

もし ステージ = 1 なら

ひょうじする

でなければ

かくす

スクリプトをとめる

ずっと

1 ぼうごかす

もし いろが いろにふれた なら

もし むき = 0 なら

yざひょうのほんえい の 2 ばんめを 1 でおきかえる

でなければ

yざひょうのほんえい の 2 ばんめを -1 でおきかえる

でなければ

yざひょうのほんえい の 2 ばんめを 0 でおきかえる

もし yざひょう > 90 かつ むき = 0 なら

180 どのむける

もし yざひょう < -110 かつ むき = 180 なら

0 どのむける

xざひょうを 1100 + スクロール にする

スクロールバーのスクリプトエリア

The screenshot shows the script area for a scroll bar object. The object is named "スクロールバー" (Scroll Bar) and has coordinates (x: 0, y: 0) and a rotation of 90 degrees. The script is triggered by the "ゲームスタート" (Game Start) event. The actions are: "x座ひょうを 0、y座ひょうを 0 にする" (Set x coordinate to 0, y coordinate to 0), "ずっと" (Forever loop), "まえにだす" (Move forward), and "ひょうじする" (Display).

コイン1のスクリプトエリア

The screenshot shows the script area for a coin object named "コイン1" (Coin 1) with coordinates (x: 104, y: 60) and a rotation of 90 degrees. The script is triggered by the "ゲームスタート" (Game Start) event. The actions are: "x座ひょうを 110、y座ひょうを 60 にする" (Set x coordinate to 110, y coordinate to 60), "ひょうじする" (Display), "まえにだす" (Move forward), and a conditional block: "もし <ステージ = 1> なら" (If Stage = 1), "ひょうじする" (Display), "でなければ" (Otherwise), "かくす" (Hide), "スクリプトをとめる" (Stop script). A "ずっと" (Forever loop) block contains: "もし <プレイヤー> にふれた なら" (If player touched), "Popのおとをならす" (Play Pop sound), "100と0.1 びょういう" (Say 100 and 0.1), "スコアを 100 ずつかえる" (Increase score by 100), "かくす" (Hide), "スクリプトをとめる" (Stop script). The final action is "x座ひょうを 110 + スクロール にする" (Set x coordinate to 110 + scroll).

コイン2のスクリプトエリア

The screenshot shows the script area for a coin object named "コイン2" (Coin 2) with coordinates (x: 4, y: 60) and a rotation of 90 degrees. The script is triggered by the "ゲームスタート" (Game Start) event. The actions are: "x座ひょうを 160、y座ひょうを 60 にする" (Set x coordinate to 160, y coordinate to 60), "ひょうじする" (Display), "まえにだす" (Move forward), and a conditional block: "もし <ステージ = 1> なら" (If Stage = 1), "ひょうじする" (Display), "でなければ" (Otherwise), "かくす" (Hide), "スクリプトをとめる" (Stop script). A "ずっと" (Forever loop) block contains: "もし <プレイヤー> にふれた なら" (If player touched), "Popのおとをならす" (Play Pop sound), "100と0.1 びょういう" (Say 100 and 0.1), "スコアを 100 ずつかえる" (Increase score by 100), "かくす" (Hide), "スクリプトをとめる" (Stop script). The final action is "x座ひょうを 160 + スクロール にする" (Set x coordinate to 160 + scroll).

コイン3のSCRIPTエリア

コイン3
x: 241 y: 150 むき: 90

ゲームスタート をうけとったとき

xざひょうを $480 + 200$ 、yざひょうを 150 にする

ひょうじする
まえにだす

もし $ステージ = 1$ なら

ひょうじする
でなければ
かくす
SCRIPTをとめる

ずっと

もし $プレイヤー$ にふれた なら

Pop のおとをならす
100と 0.1 びょうい
スコア を 100 ずつかえる
かくす
SCRIPTをとめる

xざひょうを $480 + 200 + \text{スクロール}$ にする

コイン4のSCRIPTエリア

コイン4
x: 241 y: 130 むき: 90

ゲームスタート をうけとったとき

xざひょうを $480 * 2 + 60$ 、yざひょうを 130 にする

ひょうじする
まえにだす

もし $ステージ = 1$ なら

ひょうじする
でなければ
かくす
SCRIPTをとめる

ずっと

もし $プレイヤー$ にふれた なら

Pop のおとをならす
100と 0.1 びょうい
スコア を 100 ずつかえる
かくす
SCRIPTをとめる

xざひょうを $480 * 2 + 60 + \text{スクロール}$ にする

コイン5のSCRIPTエリア

コイン5
x: 241 y: 70 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート をうけとったとき

xざひょうを $480 * 3 + -140$ 、yざひょうを 70 にする

ひょうじする

まえにだす

もし ステージ = 1 なら

ひょうじする

でなければ

かくす

スクリプトをとめる

ずっと

もし プレイヤー にふれた なら

Pop のおとをならす

100 と 0.1 びょういう

スコア を 100 ずつかえる

かくす

スクリプトをとめる

xざひょうを $480 * 3 + -140 + \text{スクロール}$ にする

コイン6のSCRIPTエリア

コイン6
x: 241 y: 70 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート をうけとったとき

xざひょうを $480 * 3 + -100$ 、yざひょうを 70 にする

ひょうじする

まえにだす

もし ステージ = 1 なら

ひょうじする

でなければ

かくす

スクリプトをとめる

ずっと

もし プレイヤー にふれた なら

Pop のおとをならす

100 と 0.1 びょういう

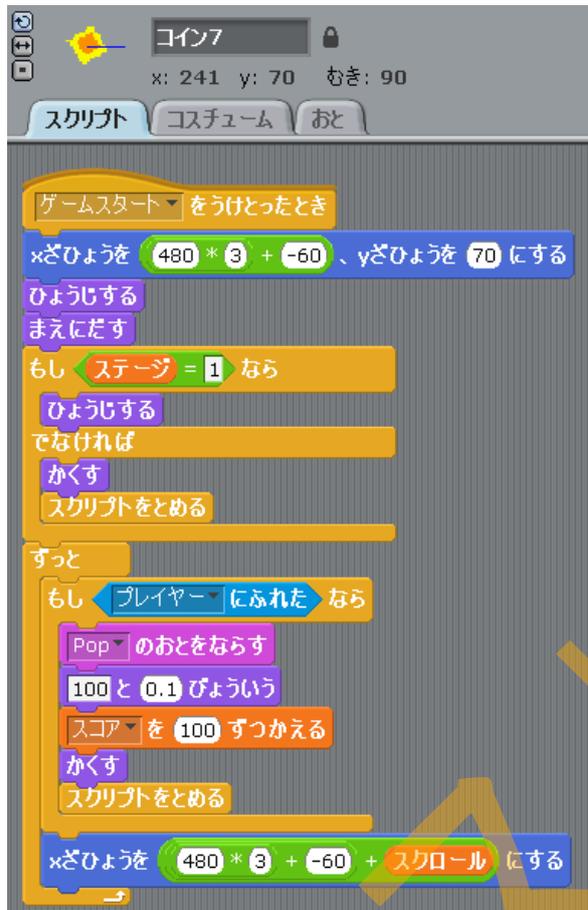
スコア を 100 ずつかえる

かくす

スクリプトをとめる

xざひょうを $480 * 3 + -100 + \text{スクロール}$ にする

コイン7のSCRIPTエリア



コイン7
x: 241 y: 70 むき: 90

ゲームスタート をうけとったとき

xざひょうを $480 * 3 + -60$ 、yざひょうを 70 にする

ひょうじする

まえにだす

もし ステージ = 1 なら

ひょうじする

でなければ

かくす

スクリプトをとめる

ずっと

もし プレイヤー にふれた なら

Pop のおとをならす

100 と 0.1 びょうい

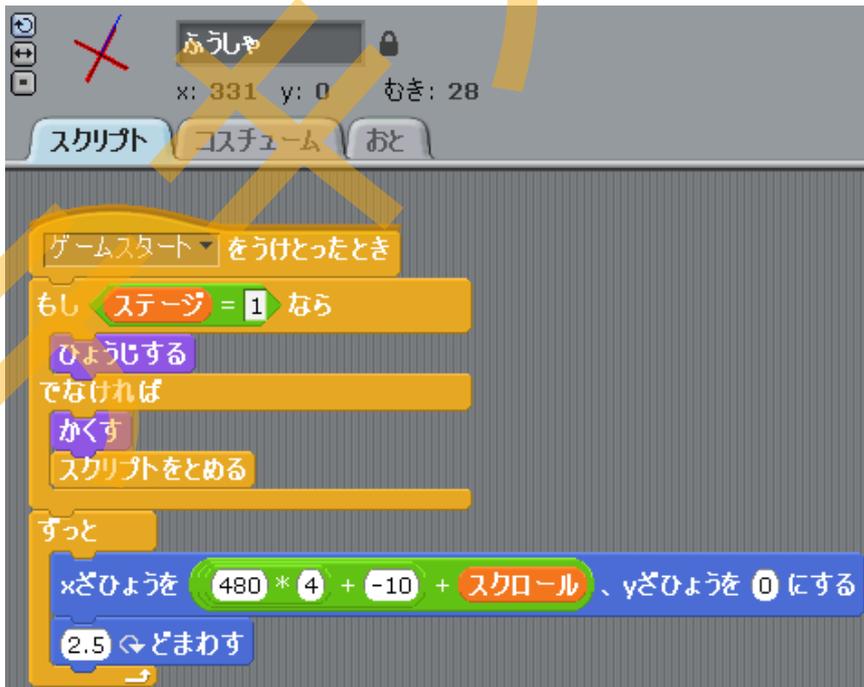
スコア を 100 ずつかえる

かくす

スクリプトをとめる

xざひょうを $480 * 3 + -60 + \text{スクロール}$ にする

ふうしゃのSCRIPTエリア



ふうしゃ
x: 331 y: 0 むき: 28

ゲームスタート をうけとったとき

もし ステージ = 1 なら

ひょうじする

でなければ

かくす

スクリプトをとめる

ずっと

xざひょうを $480 * 4 + -10 + \text{スクロール}$ 、yざひょうを 0 にする

2.5 ぐるぐるまわす

タコ1のスクリプトエリア

タコ1
x: 79 y: 22 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

がクリックされたとき

もし ステージ = 2 なら

ひょうじする

でなければ

かくす

スクリプトをとめる

てきx の 1 ばんめを 80 でおきかえる

てきy の 1 ばんめを 20 でおきかえる

てきへんかx の 1 ばんめを 0 でおきかえる

てきへんかy の 1 ばんめを 0 でおきかえる

ずっと

0.1 びょうまつ

つぎのコスチュームにする

xざひょうを てきx の 1 ばんめ + スクロール にする

yざひょうを てきy の 1 ばんめ にする

もし いろが いろにふれた なら

てきy の 1 ばんめを $てきy の 1 ばんめ + (-1) * てきへんかy の 1 ばんめ$ でおきかえる

yざひょうを てきy の 1 ばんめ にする

もし いろが いろにふれた なら

てきx の 1 ばんめを $てきx の 1 ばんめ + (-1) * てきへんかx の 1 ばんめ$ でおきかえる

xざひょうを $てきx の 1 ばんめ + スクロール$ にする

もし いろが いろにふれた なら

てきx の 1 ばんめを $てきx の 1 ばんめ + (-1) * てきへんかx の 1 ばんめ$ でおきかえる

xざひょうを $てきx の 1 ばんめ + スクロール$ にする

もし いろが いろにふれた なら

てきy の 1 ばんめを $てきy の 1 ばんめ + (-1) * てきへんかy の 1 ばんめ$ でおきかえる

yざひょうを てきy の 1 ばんめ にする

てきへんかx の 1 ばんめを -3 から 3 までのらんすう でおきかえる

てきへんかy の 1 ばんめを -3 から 3 までのらんすう でおきかえる

てきx の 1 ばんめを $てきx の 1 ばんめ + てきへんかx の 1 ばんめ$ でおきかえる

てきy の 1 ばんめを $てきy の 1 ばんめ + てきへんかy の 1 ばんめ$ でおきかえる

タコ2のスク립トエリア

タコ2
x: 109 y: -21 むき: 90

スク립ト コスチューム おと

がクリックされたとき

もし ステージ = 2 なら

ひょうじする
でなければ
かくす
スク립トをとめる

てきx の 2 ばんめを 110 でおきかえる
てきy の 2 ばんめを -20 でおきかえる
てきへんかx の 2 ばんめを 0 でおきかえる
てきへんかy の 2 ばんめを 0 でおきかえる

ずっと

0.1 びょうまつ

つぎのコスチュームにする

xざひょうを てきx の 2 ばんめ + スクロール にする
yざひょうを てきy の 2 ばんめ にする

もし いろが いろにふれた なら

てきy の 2 ばんめを てきy の 2 ばんめ + -1 * てきへんかy の 2 ばんめ でおきかえる
yざひょうを てきy の 2 ばんめ にする

もし いろが いろにふれた なら

てきx の 2 ばんめを てきx の 2 ばんめ + -1 * てきへんかx の 2 ばんめ でおきかえる
xざひょうを てきx の 2 ばんめ + スクロール にする

もし いろが いろにふれた なら

てきx の 2 ばんめを てきx の 2 ばんめ + -1 * てきへんかx の 2 ばんめ でおきかえる
xざひょうを てきx の 2 ばんめ + スクロール にする

もし いろが いろにふれた なら

てきy の 2 ばんめを てきy の 2 ばんめ + -1 * てきへんかy の 2 ばんめ でおきかえる
yざひょうを てきy の 2 ばんめ にする

てきへんかx の 2 ばんめを -3 から 3 までのらんすう でおきかえる
てきへんかy の 2 ばんめを -3 から 3 までのらんすう でおきかえる
てきx の 2 ばんめを てきx の 2 ばんめ + てきへんかx の 2 ばんめ でおきかえる
てきy の 2 ばんめを てきy の 2 ばんめ + てきへんかy の 2 ばんめ でおきかえる

タコ3のスク립トエリア

タコ3
x: 240 y: -25 むき: 90

スク립ト コスチューム おと

がクリックされたとき

もし ステージ = 2 なら

ひょうじする

でなければ

かくす

スク립トをとめる

てきx の 3 ばんめを 600 でおきかえる

てきy の 3 ばんめを -20 でおきかえる

てきへんかx の 3 ばんめを 0 でおきかえる

てきへんかy の 3 ばんめを 0 でおきかえる

ずっと

0.1 びょうまつ

つぎのコスチュームにする

xざひょうを てきx の 3 ばんめ + スクロール にする

yざひょうを てきy の 3 ばんめ にする

もし いろが いろにふれた なら

てきy の 3 ばんめを $てきy の 3 ばんめ + -1 * てきへんかy の 3 ばんめ$ でおきかえる

yざひょうを てきy の 3 ばんめ にする

もし いろが いろにふれた なら

てきx の 3 ばんめを $てきx の 3 ばんめ + -1 * てきへんかx の 3 ばんめ$ でおきかえる

xざひょうを $てきx の 3 ばんめ + スクロール$ にする

もし いろが いろにふれた なら

てきx の 3 ばんめを $てきx の 3 ばんめ + -1 * てきへんかx の 3 ばんめ$ でおきかえる

xざひょうを $てきx の 3 ばんめ + スクロール$ にする

もし いろが いろにふれた なら

てきy の 3 ばんめを $てきy の 3 ばんめ + -1 * てきへんかy の 3 ばんめ$ でおきかえる

yざひょうを てきy の 3 ばんめ にする

てきへんかx の 3 ばんめを -3 から 3 までのらんすう でおきかえる

てきへんかy の 3 ばんめを -3 から 3 までのらんすう でおきかえる

てきx の 3 ばんめを $てきx の 3 ばんめ + てきへんかx の 3 ばんめ$ でおきかえる

てきy の 3 ばんめを $てきy の 3 ばんめ + てきへんかy の 3 ばんめ$ でおきかえる

タコ4のスク립トエリア

タコ4

x: 240 y: -14 むき: 90

スク립ト コスチューム おと

がクリックされたとき

もし $\text{ステージ} = 2$ なら

ひょうじする

でなければ

かくす

スク립トをとめる

てきxの4ばんめを 800 でおきかえる

てきyの4ばんめを -20 でおきかえる

てきへんかxの4ばんめを 0 でおきかえる

てきへんかyの4ばんめを 0 でおきかえる

ずっと

0.1 びょうまつ

つぎのコスチュームにする

xざひょうを $\text{てきxの4ばんめ} + \text{スクロール}$ にする

yざひょうを てきyの4ばんめ にする

もし いろがいろにふれた なら

てきyの4ばんめを $\text{てきyの4ばんめ} + (-1) * \text{てきへんかyの4ばんめ}$ でおきかえる

yざひょうを てきyの4ばんめ にする

もし いろがいろにふれた なら

てきxの4ばんめを $\text{てきxの4ばんめ} + (-1) * \text{てきへんかxの4ばんめ}$ でおきかえる

xざひょうを $\text{てきxの4ばんめ} + \text{スクロール}$ にする

もし いろがいろにふれた なら

てきxの4ばんめを $\text{てきxの4ばんめ} + (-1) * \text{てきへんかxの4ばんめ}$ でおきかえる

xざひょうを $\text{てきxの4ばんめ} + \text{スクロール}$ にする

もし いろがいろにふれた なら

てきyの4ばんめを $\text{てきyの4ばんめ} + (-1) * \text{てきへんかyの4ばんめ}$ でおきかえる

yざひょうを てきyの4ばんめ にする

てきへんかxの4ばんめを -3 から 3 までのらんすう でおきかえる

てきへんかyの4ばんめを -3 から 3 までのらんすう でおきかえる

てきxの4ばんめを $\text{てきxの4ばんめ} + \text{てきへんかxの4ばんめ}$ でおきかえる

てきyの4ばんめを $\text{てきyの4ばんめ} + \text{てきへんかyの4ばんめ}$ でおきかえる

タコ5のスク립トエリア

タコ5
x: 240 y: -16 むき: 90

スク립ト コスチューム おと

がクリックされたとき

もし ステージ = 2 なら

ひょうじする

でなければ

かくす

スク립トをとめる

てきx の 5 ばんめを 1000 でおきかえる

てきy の 5 ばんめを -20 でおきかえる

てきへんかx の 5 ばんめを 0 でおきかえる

てきへんかy の 5 ばんめを 0 でおきかえる

ずっと

0.1 びょうまつ

つぎのコスチュームにする

xざひょうを てきx の 5 ばんめ + スクロール にする

yざひょうを てきy の 5 ばんめ にする

もし いろが いろにふれた なら

てきy の 5 ばんめを てきy の 5 ばんめ + -1 * てきへんかy の 5 ばんめ でおきかえる

yざひょうを てきy の 5 ばんめ にする

もし いろが いろにふれた なら

てきx の 5 ばんめを てきx の 5 ばんめ + -1 * てきへんかx の 5 ばんめ でおきかえる

xざひょうを てきx の 5 ばんめ + スクロール にする

もし いろが いろにふれた なら

てきx の 5 ばんめを てきx の 5 ばんめ + -1 * てきへんかx の 5 ばんめ でおきかえる

xざひょうを てきx の 5 ばんめ + スクロール にする

もし いろが いろにふれた なら

てきy の 5 ばんめを てきy の 5 ばんめ + -1 * てきへんかy の 5 ばんめ でおきかえる

yざひょうを てきy の 5 ばんめ にする

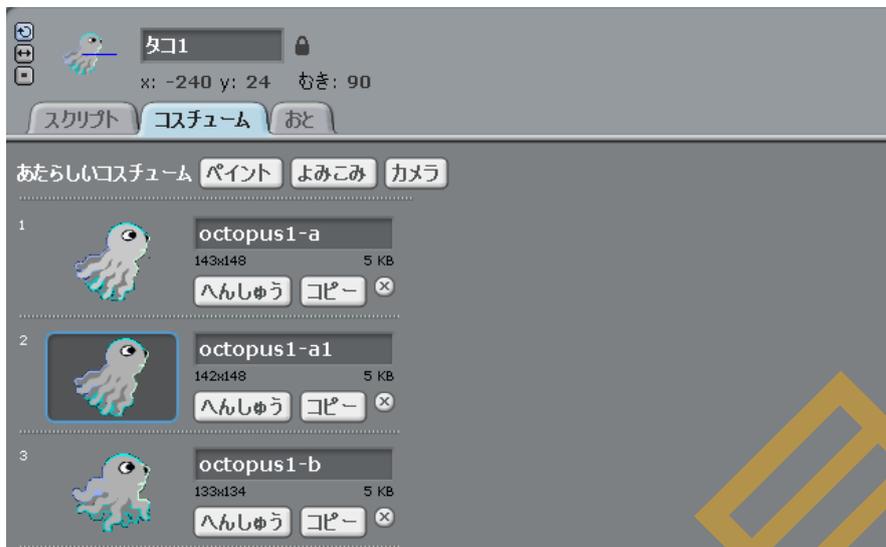
てきへんかx の 5 ばんめを -3 から 3 までのらんすう でおきかえる

てきへんかy の 5 ばんめを -3 から 3 までのらんすう でおきかえる

てきx の 5 ばんめを てきx の 5 ばんめ + てきへんかx の 5 ばんめ でおきかえる

てきy の 5 ばんめを てきy の 5 ばんめ + てきへんかy の 5 ばんめ でおきかえる

たこのコスチューム



サメ1のスク립トエリア

サメ1
x: 246 y: -8 むき: -90

スク립ト コスチューム おと

がクリックされたとき

もし ステージ = 2 なら

ひょうじする

でなければ

かくす

スク립トをとめる

てきx の 6 ばんめを 400 でおきかえる

てきy の 6 ばんめを -10 でおきかえる

てきへんかx の 6 ばんめを 0 でおきかえる

てきへんかy の 6 ばんめを 0 でおきかえる

ずっと

0.1 びょうまつ

つぎのコスチュームにする

もし てきへんかx の 6 ばんめ < 0 なら

-90 どのむける

でなければ

90 どのむける

xざひょうを てきx の 6 ばんめ + スクロール にする

yざひょうを てきy の 6 ばんめ にする

もし いろが いろにふれた なら

てきy の 6 ばんめを てきy の 6 ばんめ + -1 * てきへんかy の 6 ばんめ でおきかえる

yざひょうを てきy の 6 ばんめ にする

もし いろが いろにふれた なら

てきx の 6 ばんめを てきx の 6 ばんめ + -1 * てきへんかx の 6 ばんめ でおきかえる

xざひょうを てきx の 6 ばんめ + スクロール にする

もし いろが いろにふれた なら

てきx の 6 ばんめを てきx の 6 ばんめ + -1 * てきへんかx の 6 ばんめ でおきかえる

xざひょうを てきx の 6 ばんめ + スクロール にする

もし いろが いろにふれた なら

てきy の 6 ばんめを てきy の 6 ばんめ + -1 * てきへんかy の 6 ばんめ でおきかえる

yざひょうを てきy の 6 ばんめ にする

てきへんかx の 6 ばんめを -6 から 9 までのらんすう でおきかえる

てきへんかy の 6 ばんめを -1 から 1 までのらんすう でおきかえる

てきx の 6 ばんめを てきx の 6 ばんめ + てきへんかx の 6 ばんめ でおきかえる

てきy の 6 ばんめを てきy の 6 ばんめ + てきへんかy の 6 ばんめ でおきかえる

サメ2のスク립トエリア

サメ2

x: 246 y: -8 むき: -90

スク립ト コスチューム おと

がクリックされたとき

もし ステージ = 2 なら

ひょうじする

でなければ

かくす

スク립トをとめる

てきx の 7ばんめを 1300 でおきかえる

てきy の 7ばんめを -10 でおきかえる

てきへんかx の 7ばんめを 0 でおきかえる

てきへんかy の 7ばんめを 0 でおきかえる

ずっと

0.1 びょうまつ

つぎのコスチュームにする

もし てきへんかx の 7ばんめ < 0 なら

-90 どのむける

でなければ

90 どのむける

xざひょうを てきx の 7ばんめ + スクロール にする

yざひょうを てきy の 7ばんめ にする

もし いろが いろにふれた なら

てきy の 7ばんめを てきy の 7ばんめ + -1 * てきへんかy の 7ばんめ でおきかえる

yざひょうを てきy の 7ばんめ にする

もし いろが いろにふれた なら

てきx の 7ばんめを てきx の 7ばんめ + -1 * てきへんかx の 7ばんめ でおきかえる

xざひょうを てきx の 7ばんめ + スクロール にする

もし いろが いろにふれた なら

てきx の 7ばんめを てきx の 7ばんめ + -1 * てきへんかx の 7ばんめ でおきかえる

xざひょうを てきx の 7ばんめ + スクロール にする

もし いろが いろにふれた なら

てきy の 7ばんめを てきy の 7ばんめ + -1 * てきへんかy の 7ばんめ でおきかえる

yざひょうを てきy の 7ばんめ にする

てきへんかx の 7ばんめを -6 から 8 までのらんすう でおきかえる

てきへんかy の 7ばんめを -1 から 1 までのらんすう でおきかえる

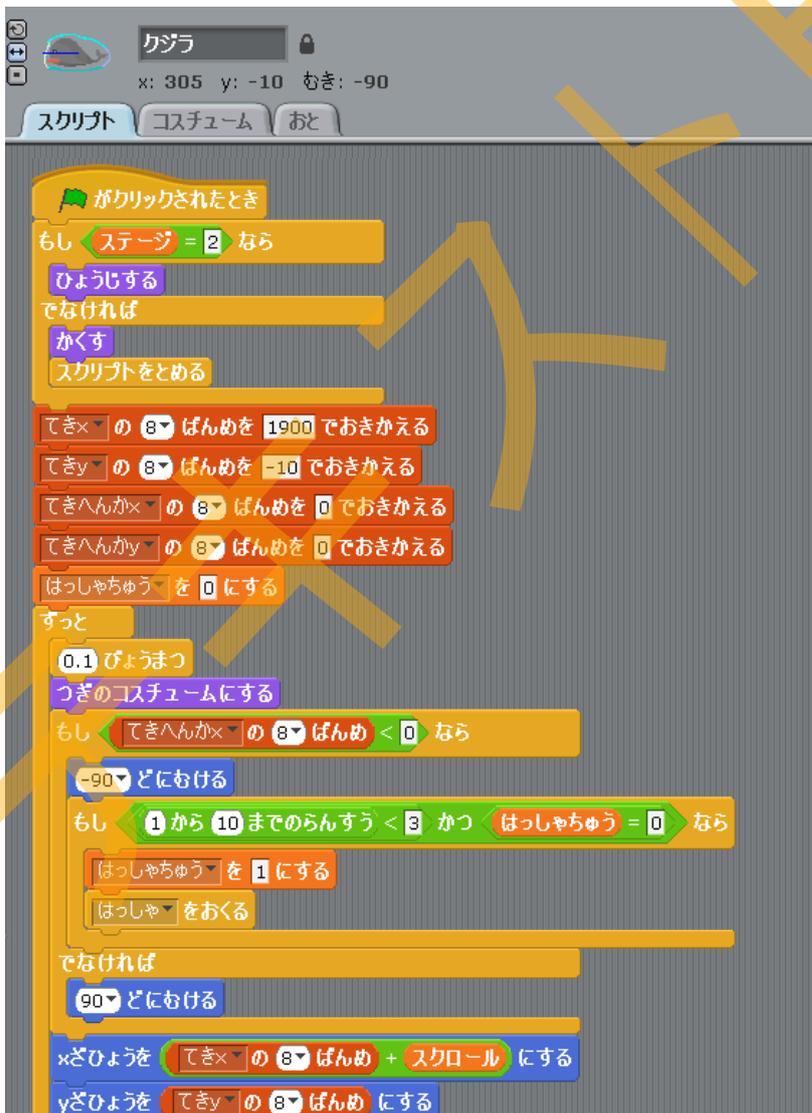
てきx の 7ばんめを てきx の 7ばんめ + てきへんかx の 7ばんめ でおきかえる

てきy の 7ばんめを てきy の 7ばんめ + てきへんかy の 7ばんめ でおきかえる

サメのコスチューム



クジラのスクリプトエリア



```

xざひょうを (てきxの8ばんめ + スクロール) にする
yざひょうを てきyの8ばんめ にする

もし (いろが いろにふれた) なら
    てきyの8ばんめを (てきyの8ばんめ + -1 * てきへんかyの8ばんめ) でおきかえる
    yざひょうを てきyの8ばんめ にする

もし (いろが いろにふれた) なら
    てきxの8ばんめを (てきxの8ばんめ + -1 * てきへんかxの8ばんめ) でおきかえる
    xざひょうを (てきxの8ばんめ + スクロール) にする

もし (いろが いろにふれた) なら
    てきxの8ばんめを (てきxの8ばんめ + -1 * てきへんかxの8ばんめ) でおきかえる
    xざひょうを (てきxの8ばんめ + スクロール) にする

もし (いろが いろにふれた) なら
    てきyの8ばんめを (てきyの8ばんめ + -1 * てきへんかyの8ばんめ) でおきかえる
    yざひょうを てきyの8ばんめ にする

もし (てきxの8ばんめ - 76 < 480 * 3 + 240) なら
    てきへんかxの8ばんめを 0 から 6 までのらんすう でおきかえる
    でなければ
    もし (てきxの8ばんめ + 76 > 480 * 4 + 240 - 70) なら
        てきへんかxの8ばんめを -6 から 0 までのらんすう でおきかえる
        でなければ
            てきへんかxの8ばんめを -6 から 6 までのらんすう でおきかえる

もし (てきyの8ばんめ - 39 < -110) なら
    てきへんかyの8ばんめを 0 から 6 までのらんすう でおきかえる
    でなければ
    もし (てきyの8ばんめ + 39 > 110) なら
        てきへんかyの8ばんめを -6 から 0 までのらんすう でおきかえる
        でなければ
            てきへんかxの8ばんめを -6 から 6 までのらんすう でおきかえる

てきxの8ばんめを (てきxの8ばんめ + てきへんかxの8ばんめ) でおきかえる
てきyの8ばんめを (てきyの8ばんめ + てきへんかyの8ばんめ) でおきかえる
    
```

ぎょぐんのスクリプトエリア

The image shows the Scratch script editor for a sprite named 'ぎょぐん' (Gyogun). The sprite's current position is x: 305, y: -10, and its direction is 90 degrees. The 'スクリプト' (Scripts) tab is selected. The script is triggered by the 'はっしや' (Hassya) object when it is clicked. The script contains the following blocks:

- When clicked by 'はっしや' (Hassya)
- Set x coordinate to 'クジラ' (Kujira) of 'x' coordinate, and y coordinate to 'クジラ' (Kujira) of 'y' coordinate.
- Play sound.
- Play sound 'WaterRunning'.
- Change 'はし' (Hashi) to 'はし' (Hashi) by the amount specified in the 'までくりかえす' (Repeat) block.
- Change 'x' coordinate by -5.
- Hide.
- Set 'はっしやちゅう' (Hassya-chuu) to 0.

スーパーキャッツ2のプログラム(完成例)^{かんせいれい}

ステージのスク립トエリア

がクリックされたとき

- すべて ばんめを yざひょうのはんえい からさくじよ
- すべて ばんめを てきx からさくじよ
- すべて ばんめを てきy からさくじよ
- すべて ばんめを てきへんかx からさくじよ
- すべて ばんめを てきへんかy からさくじよ
- すべて ばんめを ばくはパーx からさくじよ
- すべて ばんめを ばくはパーy からさくじよ
- すべて ばんめを よこパーx からさくじよ
- すべて ばんめを よこパーへんかx からさくじよ

3 かいくりかえす

- 0 を yざひょうのはんえい についか
- 0 を よこパーx についか
- 0 を よこパーへんかx についか

9 かいくりかえす

- 0 を てきx についか
- 0 を てきy についか
- 0 を てきへんかx についか
- 0 を てきへんかy についか

7 かいくりかえす

- 0 を ばくはパーx についか
- 0 を ばくはパーy についか

ばくはパーx の 1 ばんめを 650 でおきかえる

ばくはパーy の 1 ばんめを 50 でおきかえる

ばくはパーx の 2 ばんめを 750 でおきかえる

ばくはパーy の 2 ばんめを 0 でおきかえる

ばくはパーx の 3 ばんめを 850 でおきかえる

ばくはパーy の 3 ばんめを -50 でおきかえる

ばくはパーx の 4 ばんめを 950 でおきかえる

ばくはパーy の 4 ばんめを -20 でおきかえる

ばくはパーx の 5 ばんめを 1050 でおきかえる

ばくはパーy の 5 ばんめを 0 でおきかえる

ばくはパーx の 6 ばんめを 1150 でおきかえる

ばくはパーy の 6 ばんめを -50 でおきかえる

ばくはパーx の 7 ばんめを 1250 でおきかえる

ばくはパーy の 7 ばんめを 40 でおきかえる

プレイヤーのスクリプトエリア

The screenshot shows the Scratch player script area for a character named "プレイヤー" (Player) at coordinates (-130, -50) with a rotation of 90 degrees. The script is organized into three main sections:

- Initialization (triggered by "コースかいし"):**
 - がぞうこうかをなくす (Reset lives)
 - スクロール を 0 にする (Reset scroll)
 - xざひょうを -130、yざひょうを 0 にする (Reset position)
 - ひょうじする (Show)
 - スコア を 0 にする (Reset score)
 - ゲームオーバー を 0 にする (Reset game over)
 - きりかえ を 0 にする (Reset key)
 - コスチュームチェンジ をおくらせてまつ (Wait for costume change)
 - ゲームスタート をおくる (Trigger game start)
- Game Loop (triggered by "ゲームスタート"):**
 - ずっと (Forever loop)
 - もし いろにふれた または いろにふれた なら (If lives are 0)
 - もし ステージ < 3 なら (If stage < 3)
 - ステージ を 1 ずつかえる (Increase stage)
 - ゲームクリア をおくる (Trigger game clear)
 - かくす (Hide)
 - スペース キーがおされた までくりかえす (Wait for space key)
 - スクロール を 0 にする (Reset scroll)
 - xざひょうを -130、yざひょうを 0 にする (Reset position)
 - でなければ (Otherwise)
 - ステージ を 1 にする (Set stage to 1)
 - ゲームクリア をおくる (Trigger game clear)
 - かくす (Hide)
 - スペース キーがおされた までくりかえす (Wait for space key)
 - スクロール を 0 にする (Reset scroll)
 - xざひょうを -130、yざひょうを 0 にする (Reset position)
- Final Trigger (triggered by "ゲームスタート"):**
 - ゲームスタート をうけとったとき (Trigger game start)

```

ずっと
もし <ゲームオーバー = 1> なら
    スクリプトをとめる
もし <みぞむきやじるし> キーがおされた なら
    もし <いろいろがいろいろにふれた ではない なら
        もし <スクロール < -480 * 4 + 1> なら
            xざひょうを ③ ずつかえる
            でなければ
                もし <xざひょう < -130 なら
                    xざひょうを ③ ずつかえる
                    でなければ
                        スクロール を -③ ずつかえる
        コスチュームチェンジ をおくる
        90 どのむける
        でなければ
            もし <むき = -90 なら
                90 どのむける
    もし <ひだりむきやじるし> キーがおされた なら
        もし <いろいろがいろいろにふれた ではない なら
            もし <スクロール > -1 なら
                もし <xざひょう > -199 なら
                    xざひょうを -③ ずつかえる
                でなければ
                    もし <xざひょう > -130 なら
                        xざひょうを -③ ずつかえる
                        でなければ
                            スクロール を ③ ずつかえる
            コスチュームチェンジ をおくる
            -90 どのむける
            でなければ
                もし <むき = 90 なら
                    -90 どのむける
    
```

プレイヤー
x: -130 y: -50 向き: 90

スクリプト コスチューム おと

※前ページの続き

```

    でなければ
    もし 向き = -90 なら
        90 度における
    ー
  
```

```

    ゲームスタート をうけとったとき
    ずっと
    もし ゲームオーバー = 1 なら
        スクリプトをとめる
    ー
    yざひょうを yざひょうのほんえい の 1 ばんめ + yざひょうのほんえい の 2 ばんめ + yざひょうのほんえい の 3 ばんめ ずつかえる
    もし ステージ = 1 または ステージ = 3 なら
        もし スペース キーがおされた なら
            たかさ を 0.5 にする
            たかさ = 0 または いろが いろにふれた までくりかえす
            yざひょうを yざひょう + たかさ にする
            たかさ を -0.5 ずつかえる
            たかさ を 0 にする
            いろが いろにふれた または yざひょう < -187 までくりかえす
            yざひょうを yざひょう - たかさ にする
            もし たかさ < 8 なら
                たかさ を 0.5 ずつかえる
            でなければ
                たかさ を 8 にする
        ー
    もし ステージ = 2 なら
        もし スペース キーがおされた なら
            たかさ を 8 にする
            たかさ = 0 または いろが いろにふれた までくりかえす
            yざひょうを yざひょう + たかさ にする
            たかさ を -0.5 ずつかえる
            たかさ を 0 にする
            yざひょうを yざひょう - たかさ にする
            もし たかさ < 8 なら
                たかさ を 0.03 ずつかえる
            でなければ
                たかさ を 8 にする
        ー
    しょうとつ をうけとったとき
    ゲームオーバー を 1 にする
    ニャー のおとをならす
    yざひょう < -187 までくりかえす
    いろ のこうかを 25 ずつかえる
    yざひょうを -2 ずつかえる
    ゲームオーバー をおくる
    かくす
  
```

yざひょうを -2 ずつかえる

ゲームオーバー をおくる

かくす

※前ページの続き

ゲームスタート をうけとったとき

ずっと

もし yざひょう < -187 なら

ゲームオーバー を 1 にする

ギャー のおとをならす

かくす

ゲームオーバー をおくる

スクリプトをとめる

もし ふうしゃ にふれた または クジラ にふれた または ぎょぐん にふれた なら

しょうとつ をおくらせてまつ

スクリプトをとめる

もし いろいろにふれた または いろいろにふれた または いろいろにふれた または いろいろにふれた なら

しょうとつ をおくらせてまつ

スクリプトをとめる

もし モンスター にふれた または おばけ にふれた なら

しょうとつ をおくらせてまつ

スクリプトをとめる

コスチュームチェンジ をうけとったとき

もし ステージ = 2 なら

もし きりかえ = 0 なら

きりかえ を 1 にする

コスチュームを コスチューム3 にする

でなければ

きりかえ を 0 にする

コスチュームを コスチューム4 にする

でなければ

もし きりかえ = 0 なら

きりかえ を 1 にする

コスチュームを コスチューム1 にする

でなければ

きりかえ を 0 にする

コスチュームを コスチューム2 にする

プレイヤーのコスチューム



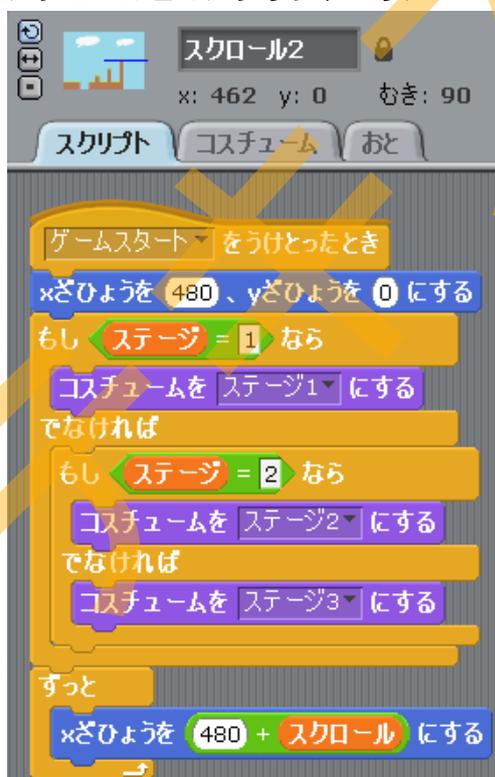
スクロール1のスク립トエリア



スクロール1のコスチューム



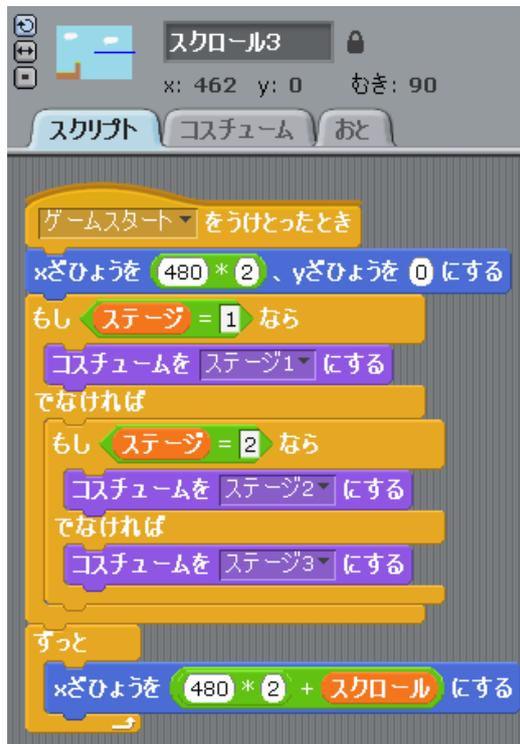
スクロール2のスク립トエリア



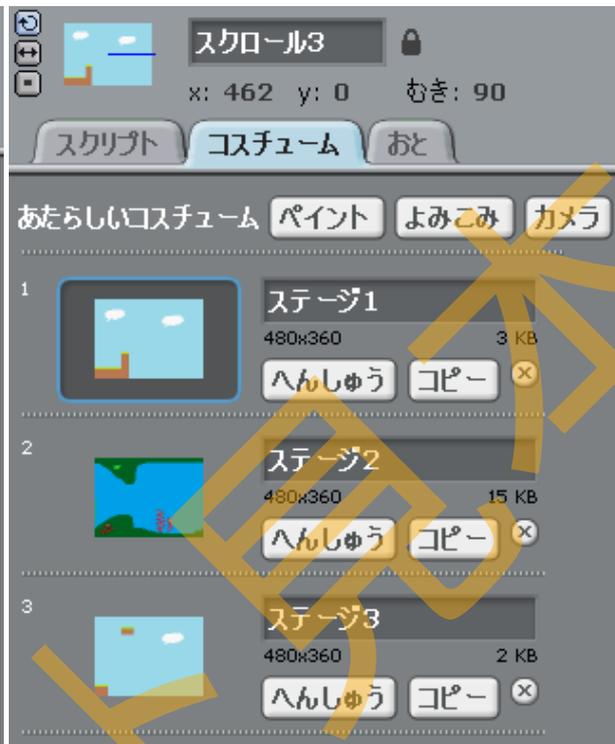
スクロール2のコスチューム



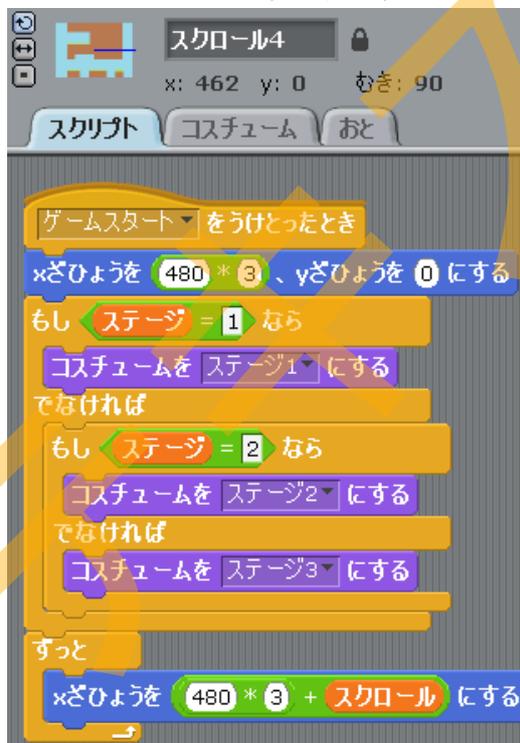
スクロール3のスク립トエリア



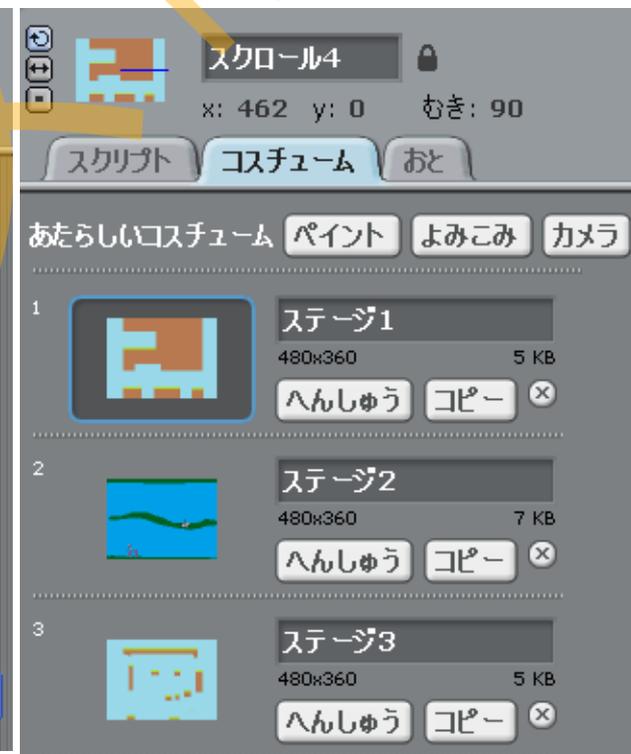
スクロール3のコスチューム



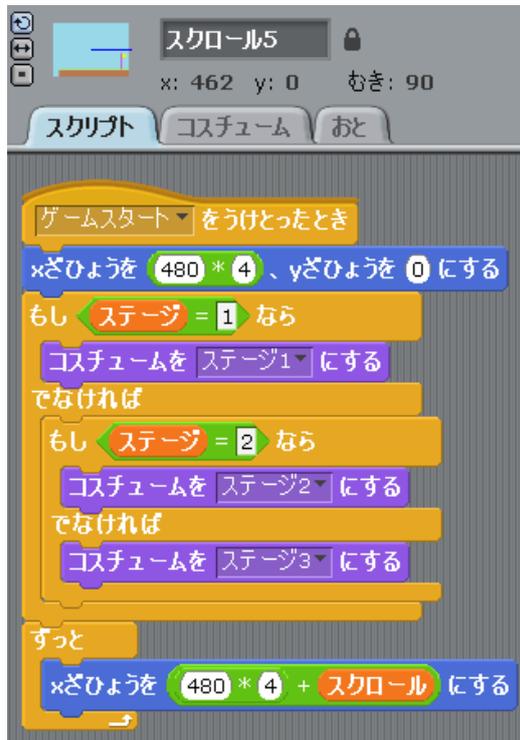
スクロール4のスク립トエリア



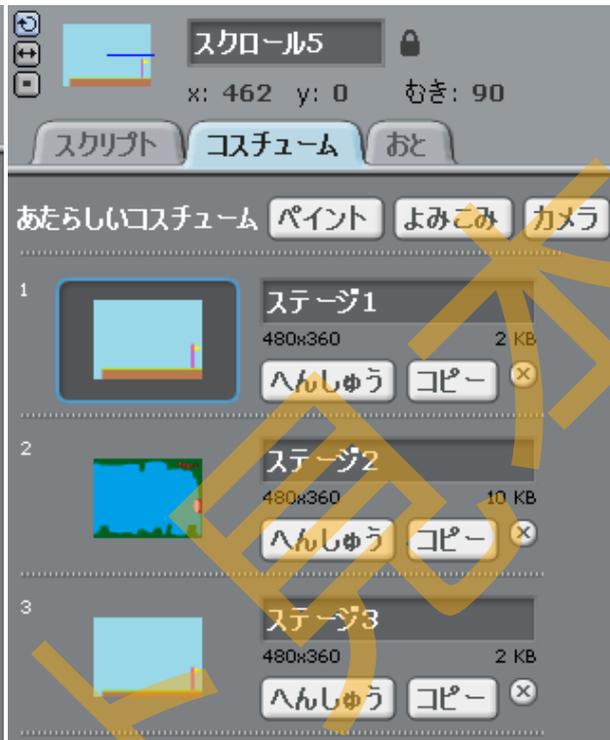
スクロール4のコスチューム



スクロール5のスク립トエリア



スクロール5のコスチューム



たてバー1のスクリプトエリア

たてバー1

x: 265 y: -72 むき: 180

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート をうけとったとき

xざひょうを 960、yざひょうを 90 にする

180 どのむける

もし ステージ = 1 なら

ひょうじする

でなければ

かくす

スクリプトをとめる

ずっと

1 ぼうごかす

もし いろが いろにふれた なら

もし むき = 0 なら

yざひょうのはんえい の 1 ばんめを 1 でおきかえる

でなければ

yざひょうのはんえい の 1 ばんめを -1 でおきかえる

でなければ

yざひょうのはんえい の 1 ばんめを 0 でおきかえる

もし yざひょう > 90 かつ むき = 0 なら

180 どのむける

もし yざひょう < -110 かつ むき = 180 なら

0 どのむける

xざひょうを 960 + スクロール にする

たてバー2のスクリプトエリア

たてバー2

x: 185 y: -70 むき: 0

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート をうけとったとき

xざひょうを 1100、yざひょうを -110 にする

0 どにむける

もし ステージ = 1 なら

ひょうじする

でなければ

かくす

スクリプトをとめる

ずっと

1 ぼうごかす

もし いろが いろにふれた なら

もし むき = 0 なら

yざひょうのほんえい の 2 ばんめを 1 でおきかえる

でなければ

yざひょうのほんえい の 2 ばんめを -1 でおきかえる

でなければ

yざひょうのほんえい の 2 ばんめを 0 でおきかえる

もし yざひょう > 90 かつ むき = 0 なら

180 どにむける

もし yざひょう < -110 かつ むき = 180 なら

0 どにむける

xざひょうを 1100 + スクロール にする

スクロールバーのスクリプトエリア

The screenshot shows the script area for a scroll bar object. The object is named "スクロールバー" (Scroll Bar) and has coordinates (x: 0, y: 0) and a rotation of 90 degrees. The script is triggered by the "ゲームスタート" (Game Start) event. The actions are: "x座ひょうを 0、y座ひょうを 0 にする" (Set x coordinate to 0, y coordinate to 0), "ずっと" (Forever loop), "まえにだす" (Move forward), and "ひょうじする" (Display).

コイン1のスクリプトエリア

The screenshot shows the script area for a coin object named "コイン1" (Coin 1) with coordinates (x: 104, y: 60) and a rotation of 90 degrees. The script is triggered by the "ゲームスタート" (Game Start) event. The actions are: "x座ひょうを 110、y座ひょうを 60 にする" (Set x coordinate to 110, y coordinate to 60), "ひょうじする" (Display), "まえにだす" (Move forward), "もし <ステージ = 1> なら" (If Stage = 1), "ひょうじする" (Display), "でなければ" (Otherwise), "かくす" (Hide), "スクリプトをとめる" (Stop script), "ずっと" (Forever loop), "もし <プレイヤー> にふれた なら" (If player touches), "Popのおとをならす" (Play Pop sound), "100と0.1 びょういう" (Say 100 and 0.1), "スコアを 100 ずつかえる" (Increase score by 100), "かくす" (Hide), "スクリプトをとめる" (Stop script), and "x座ひょうを 110 + スクロール にする" (Set x coordinate to 110 + scroll).

コイン2のスクリプトエリア

The screenshot shows the script area for a coin object named "コイン2" (Coin 2) with coordinates (x: 4, y: 60) and a rotation of 90 degrees. The script is triggered by the "ゲームスタート" (Game Start) event. The actions are: "x座ひょうを 160、y座ひょうを 60 にする" (Set x coordinate to 160, y coordinate to 60), "ひょうじする" (Display), "まえにだす" (Move forward), "もし <ステージ = 1> なら" (If Stage = 1), "ひょうじする" (Display), "でなければ" (Otherwise), "かくす" (Hide), "スクリプトをとめる" (Stop script), "ずっと" (Forever loop), "もし <プレイヤー> にふれた なら" (If player touches), "Popのおとをならす" (Play Pop sound), "100と0.1 びょういう" (Say 100 and 0.1), "スコアを 100 ずつかえる" (Increase score by 100), "かくす" (Hide), "スクリプトをとめる" (Stop script), and "x座ひょうを 160 + スクロール にする" (Set x coordinate to 160 + scroll).

コイン3のSCRIPTエリア

コイン3
x: 241 y: 150 向き: 90

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート をうけとったとき

xざひょうを $480 + 200$ 、yざひょうを 150 にする

ひょうじする
まえにだす

もし ステージ = 1 なら

ひょうじする
でなければ
かくす
スクリプトをとめる

ずっと

もし プレイヤー にふれた なら

Pop のおとをならす
100 と 0.1 びょういう
スコア を 100 ずつかえる
かくす
スクリプトをとめる

xざひょうを $480 + 200 + \text{スクロール}$ にする

コイン4のSCRIPTエリア

コイン4
x: 241 y: 130 向き: 90

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート をうけとったとき

xざひょうを $480 * 2 + 60$ 、yざひょうを 130 にする

ひょうじする
まえにだす

もし ステージ = 1 なら

ひょうじする
でなければ
かくす
スクリプトをとめる

ずっと

もし プレイヤー にふれた なら

Pop のおとをならす
100 と 0.1 びょういう
スコア を 100 ずつかえる
かくす
スクリプトをとめる

xざひょうを $480 * 2 + 60 + \text{スクロール}$ にする

コイン5のSCRIPTエリア



コイン5
x: 241 y: 70 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート をうけとったとき

- xざひょうを $480 * 3 + -140$ 、yざひょうを 70 にする
- ひょうじする
- まえにだす
- もし ステージ = 1 なら
 - ひょうじする
 - でなければ
 - かくす
 - スクリプトをとめる

ずっと

- もし プレイヤー にふれた なら
 - Pop のおとをならす
 - 100 と 0.1 びょういう
 - スコア を 100 ずつかえる
 - かくす
 - スクリプトをとめる

xざひょうを $480 * 3 + -140 + \text{スクロール}$ にする

コイン6のSCRIPTエリア



コイン6
x: 241 y: 70 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート をうけとったとき

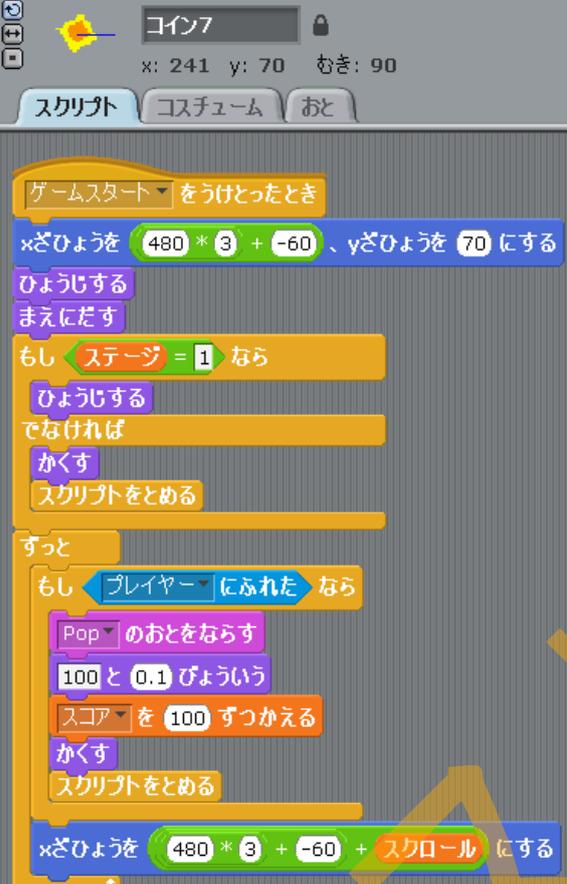
- xざひょうを $480 * 3 + -100$ 、yざひょうを 70 にする
- ひょうじする
- まえにだす
- もし ステージ = 1 なら
 - ひょうじする
 - でなければ
 - かくす
 - スクリプトをとめる

ずっと

- もし プレイヤー にふれた なら
 - Pop のおとをならす
 - 100 と 0.1 びょういう
 - スコア を 100 ずつかえる
 - かくす
 - スクリプトをとめる

xざひょうを $480 * 3 + -100 + \text{スクロール}$ にする

コイン7のSCRIPTエリア



コイン7
x: 241 y: 70 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート をうけとったとき

- x座標を $480 * 3 + -60$ 、y座標を 70 にする
- ひょうじする
- まえにだす
- もし ステージ = 1 なら
 - ひょうじする
 - でなければ
 - かくす
 - スクリプトをとめる
- ずっと
 - もし プレイヤー にふれた なら
 - Pop のおとをならす
 - 100 と 0.1 ぴょういう
 - スコア を 100 ずつかえる
 - かくす
 - スクリプトをとめる
 - x座標を $480 * 3 + -60 + \text{スクロール}$ にする

ふうしゃのSCRIPTエリア



ふうしゃ
x: 323 y: 0 むき: 165

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート をうけとったとき

- もし ステージ = 1 または ステージ = 3 なら
 - ひょうじする
 - でなければ
 - かくす
 - スクリプトをとめる
- ずっと
 - もし ステージ = 1 なら
 - x座標を $480 * 4 + -10 + \text{スクロール}$ 、y座標を 0 にする
 - でなければ
 - x座標を $480 * 4 + -210 + \text{スクロール}$ 、y座標を 20 にする
 - 1.0 までまわす

タコ1のスクリプトエリア

タコ1

x: 41 y: -16 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート をうけとったとき

もし ステージ = 2 なら

ひょうじする

でなければ

かくす

スクリプトをとめる

てきx の 1 ばんめを 80 でおきかえる

てきy の 1 ばんめを 20 でおきかえる

てきへんかx の 1 ばんめを 0 でおきかえる

てきへんかy の 1 ばんめを 0 でおきかえる

ずっと

0.1 びょうまつ

つぎのコスチュームにする

xざひょうを てきx の 1 ばんめ + スクロール にする

yざひょうを てきy の 1 ばんめ にする

もし いろが いろにふれた なら

てきy の 1 ばんめを $てきy の 1 ばんめ + (-1) * てきへんかy の 1 ばんめ$ でおきかえる

yざひょうを てきy の 1 ばんめ にする

もし いろが いろにふれた なら

てきx の 1 ばんめを $てきx の 1 ばんめ + (-1) * てきへんかx の 1 ばんめ$ でおきかえる

xざひょうを てきx の 1 ばんめ + スクロール にする

もし いろが いろにふれた なら

てきx の 1 ばんめを $てきx の 1 ばんめ + (-1) * てきへんかx の 1 ばんめ$ でおきかえる

xざひょうを てきx の 1 ばんめ + スクロール にする

もし いろが いろにふれた なら

てきy の 1 ばんめを $てきy の 1 ばんめ + (-1) * てきへんかy の 1 ばんめ$ でおきかえる

yざひょうを てきy の 1 ばんめ にする

てきへんかx の 1 ばんめを -3 から 3 までのらんすう でおきかえる

てきへんかy の 1 ばんめを -3 から 3 までのらんすう でおきかえる

てきx の 1 ばんめを $てきx の 1 ばんめ + てきへんかx の 1 ばんめ$ でおきかえる

てきy の 1 ばんめを $てきy の 1 ばんめ + てきへんかy の 1 ばんめ$ でおきかえる

タコ2のスクリプトエリア

タコ2

x: 88 y: -32 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート をうけとったとき

もし ステージ = 2 なら

ひょうじする

でなければ

かくす

スクリプトをとめる

てきx の 2 ばんめを 110 でおきかえる

てきy の 2 ばんめを -20 でおきかえる

てきへんかx の 2 ばんめを 0 でおきかえる

てきへんかy の 2 ばんめを 0 でおきかえる

ずっと

0.1 びょうまつ

つぎのコスチュームにする

xざひょうを てきx の 2 ばんめ + スクロール にする

yざひょうを てきy の 2 ばんめ にする

もし いろが いろにふれた なら

てきy の 2 ばんめを てきy の 2 ばんめ + -1 * てきへんかy の 2 ばんめ でおきかえる

yざひょうを てきy の 2 ばんめ にする

もし いろが いろにふれた なら

てきx の 2 ばんめを てきx の 2 ばんめ + -1 * てきへんかx の 2 ばんめ でおきかえる

xざひょうを てきx の 2 ばんめ + スクロール にする

もし いろが いろにふれた なら

てきx の 2 ばんめを てきx の 2 ばんめ + -1 * てきへんかx の 2 ばんめ でおきかえる

xざひょうを てきx の 2 ばんめ + スクロール にする

もし いろが いろにふれた なら

てきy の 2 ばんめを てきy の 2 ばんめ + -1 * てきへんかy の 2 ばんめ でおきかえる

yざひょうを てきy の 2 ばんめ にする

てきへんかx の 2 ばんめを -3 から 3 までのらんすう でおきかえる

てきへんかy の 2 ばんめを -3 から 3 までのらんすう でおきかえる

てきx の 2 ばんめを てきx の 2 ばんめ + てきへんかx の 2 ばんめ でおきかえる

てきy の 2 ばんめを てきy の 2 ばんめ + てきへんかy の 2 ばんめ でおきかえる

タコ3のスクリプトエリア

タコ3
x: 240 y: 2 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート をうけとったとき

もし ステージ = 2 なら

ひょうじする

でなければ

かくす

スクリプトをとめる

てきx の 3 ばんめを 600 でおきかえる

てきy の 3 ばんめを -20 でおきかえる

てきへんかx の 3 ばんめを 0 でおきかえる

てきへんかy の 3 ばんめを 0 でおきかえる

ずっと

0.1 びょうまつ

つぎのコスチュームにする

xざひょうを てきx の 3 ばんめ + スクロール にする

yざひょうを てきy の 3 ばんめ にする

もし いろいろが いろいろにふれた なら

てきy の 3 ばんめを てきy の 3 ばんめ + -1 * てきへんかy の 3 ばんめ でおきかえる

yざひょうを てきy の 3 ばんめ にする

もし いろいろが いろいろにふれた なら

てきx の 3 ばんめを てきx の 3 ばんめ + -1 * てきへんかx の 3 ばんめ でおきかえる

xざひょうを てきx の 3 ばんめ + スクロール にする

もし いろいろが いろいろにふれた なら

てきx の 3 ばんめを てきx の 3 ばんめ + -1 * てきへんかx の 3 ばんめ でおきかえる

xざひょうを てきx の 3 ばんめ + スクロール にする

もし いろいろが いろいろにふれた なら

てきy の 3 ばんめを てきy の 3 ばんめ + -1 * てきへんかy の 3 ばんめ でおきかえる

yざひょうを てきy の 3 ばんめ にする

てきへんかx の 3 ばんめを -3 から 3 までのらんすう でおきかえる

てきへんかy の 3 ばんめを -3 から 3 までのらんすう でおきかえる

てきx の 3 ばんめを てきx の 3 ばんめ + てきへんかx の 3 ばんめ でおきかえる

てきy の 3 ばんめを てきy の 3 ばんめ + てきへんかy の 3 ばんめ でおきかえる

タコ4のスクリプトエリア

タコ4
x: 240 y: 6 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート をうけとったとき

もし ステージ = 2 なら

ひょうじする

でなければ

かくす

スクリプトをとめる

てきx の 4 ばんめを 800 でおきかえる

てきy の 4 ばんめを -20 でおきかえる

てきへんかx の 4 ばんめを 0 でおきかえる

てきへんかy の 4 ばんめを 0 でおきかえる

ずっと

0.1 びょうまつ

つぎのコスチュームにする

xざひょうを てきx の 4 ばんめ + スクロール にする

yざひょうを てきy の 4 ばんめ にする

もし いろが いろにふれた なら

てきy の 4 ばんめを $てきy の 4 ばんめ + (-1) * てきへんかy の 4 ばんめ$ でおきかえる

yざひょうを てきy の 4 ばんめ にする

もし いろが いろにふれた なら

てきx の 4 ばんめを $てきx の 4 ばんめ + (-1) * てきへんかx の 4 ばんめ$ でおきかえる

xざひょうを てきx の 4 ばんめ + スクロール にする

もし いろが いろにふれた なら

てきx の 4 ばんめを $てきx の 4 ばんめ + (-1) * てきへんかx の 4 ばんめ$ でおきかえる

xざひょうを てきx の 4 ばんめ + スクロール にする

もし いろが いろにふれた なら

てきy の 4 ばんめを $てきy の 4 ばんめ + (-1) * てきへんかy の 4 ばんめ$ でおきかえる

yざひょうを てきy の 4 ばんめ にする

てきへんかx の 4 ばんめを -3 から 3 までのらんすう でおきかえる

てきへんかy の 4 ばんめを -3 から 3 までのらんすう でおきかえる

てきx の 4 ばんめを $てきx の 4 ばんめ + てきへんかx の 4 ばんめ$ でおきかえる

てきy の 4 ばんめを $てきy の 4 ばんめ + てきへんかy の 4 ばんめ$ でおきかえる

タコ5のスクリプトエリア

タコ5
x: 240 y: -56 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート をうけとったとき

もし ステージ = 2 なら

ひょうじする

でなければ

かくす

スクリプトをとめる

てきx の 5 ばんめを 1000 でおきかえる

てきy の 5 ばんめを -20 でおきかえる

てきへんかx の 5 ばんめを 0 でおきかえる

てきへんかy の 5 ばんめを 0 でおきかえる

ずっと

0.1 びょうまつ

つぎのコスチュームにする

xざひょうを てきx の 5 ばんめ + スクロール にする

yざひょうを てきy の 5 ばんめ にする

もし いろいろが いろいろにふれた なら

てきy の 5 ばんめを てきy の 5 ばんめ + (-1) * てきへんかy の 5 ばんめ でおきかえる

yざひょうを てきy の 5 ばんめ にする

もし いろいろが いろいろにふれた なら

てきx の 5 ばんめを てきx の 5 ばんめ + (-1) * てきへんかx の 5 ばんめ でおきかえる

xざひょうを てきx の 5 ばんめ + スクロール にする

もし いろいろが いろいろにふれた なら

てきx の 5 ばんめを てきx の 5 ばんめ + (-1) * てきへんかx の 5 ばんめ でおきかえる

xざひょうを てきx の 5 ばんめ + スクロール にする

もし いろいろが いろいろにふれた なら

てきy の 5 ばんめを てきy の 5 ばんめ + (-1) * てきへんかy の 5 ばんめ でおきかえる

yざひょうを てきy の 5 ばんめ にする

てきへんかx の 5 ばんめを -3 から 3 までのらんすう でおきかえる

てきへんかy の 5 ばんめを -3 から 3 までのらんすう でおきかえる

てきx の 5 ばんめを てきx の 5 ばんめ + てきへんかx の 5 ばんめ でおきかえる

てきy の 5 ばんめを てきy の 5 ばんめ + てきへんかy の 5 ばんめ でおきかえる

たこのコスチューム



サメ1のスク립トエリア

ゲームスタート をうけとったとき

もし ステージ = 2 なら

ひょうじする

でなければ

かくす

スク립トをとめる

てきx の 6 ばんめを 400 でおきかえる

てきy の 6 ばんめを -10 でおきかえる

てきへんかx の 6 ばんめを 0 でおきかえる

てきへんかy の 6 ばんめを 0 でおきかえる

ずっと

0.1 びょうまつ

つぎのコスチュームにする

もし てきへんかx の 6 ばんめ < 0 なら

-90 どにむける

でなければ

90 どにむける

xざひょうを てきx の 6 ばんめ + スクロール にする

yざひょうを てきy の 6 ばんめ にする

もし いろいろにふれた なら

てきy の 6 ばんめを てきy の 6 ばんめ + -1 * てきへんかy の 6 ばんめ でおきかえる

yざひょうを てきy の 6 ばんめ にする

もし いろいろにふれた なら

てきx の 6 ばんめを てきx の 6 ばんめ + -1 * てきへんかx の 6 ばんめ でおきかえる

xざひょうを てきx の 6 ばんめ + スクロール にする

もし いろいろにふれた なら

てきx の 6 ばんめを てきx の 6 ばんめ + -1 * てきへんかx の 6 ばんめ でおきかえる

xざひょうを てきx の 6 ばんめ + スクロール にする

もし いろいろにふれた なら

てきy の 6 ばんめを てきy の 6 ばんめ + -1 * てきへんかy の 6 ばんめ でおきかえる

yざひょうを てきy の 6 ばんめ にする

てきへんかx の 6 ばんめを -6 から 3 までのらんすう でおきかえる

てきへんかy の 6 ばんめを -1 から 1 までのらんすう でおきかえる

てきx の 6 ばんめを てきx の 6 ばんめ + てきへんかx の 6 ばんめ でおきかえる

てきy の 6 ばんめを てきy の 6 ばんめ + てきへんかy の 6 ばんめ でおきかえる

サメ2のスク립トエリア

サメ2

x: 247 y: 3 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート をうけとったとき

もし ステージ = 2 なら

ひょうじする

でなければ

かくす

スクリプトをとめる

てきx の 7 ばんめを 1300 でおきかえる

てきy の 7 ばんめを -10 でおきかえる

てきへんかx の 7 ばんめを 0 でおきかえる

てきへんかy の 7 ばんめを 0 でおきかえる

ずっと

0.1 びょうまつ

つぎのコスチュームにする

もし てきへんかx の 7 ばんめ < 0 なら

-90 どのむける

でなければ

90 どのむける

xざひょうを てきx の 7 ばんめ + スクロール にする

yざひょうを てきy の 7 ばんめ にする

もし いろが いろにふれた なら

てきy の 7 ばんめを てきy の 7 ばんめ + -1 * てきへんかy の 7 ばんめ でおきかえる

yざひょうを てきy の 7 ばんめ にする

もし いろが いろにふれた なら

てきx の 7 ばんめを てきx の 7 ばんめ + -1 * てきへんかx の 7 ばんめ でおきかえる

xざひょうを てきx の 7 ばんめ + スクロール にする

もし いろが いろにふれた なら

てきx の 7 ばんめを てきx の 7 ばんめ + -1 * てきへんかx の 7 ばんめ でおきかえる

xざひょうを てきx の 7 ばんめ + スクロール にする

もし いろが いろにふれた なら

てきy の 7 ばんめを てきy の 7 ばんめ + -1 * てきへんかy の 7 ばんめ でおきかえる

yざひょうを てきy の 7 ばんめ にする

てきへんかx の 7 ばんめを -6 から 8 までのらんすう でおきかえる

てきへんかy の 7 ばんめを -1 から 1 までのらんすう でおきかえる

てきx の 7 ばんめを てきx の 7 ばんめ + てきへんかx の 7 ばんめ でおきかえる

てきy の 7 ばんめを てきy の 7 ばんめ + てきへんかy の 7 ばんめ でおきかえる

サメのコスチューム



クジラのスクリプトエリア



```

xざひょうを (てきxの8ばんめ + スクロール) にする
yざひょうを てきyの8ばんめ にする

もし (いろが いろにふれた) なら
    てきyの8ばんめを (てきyの8ばんめ + -1 * てきへんかyの8ばんめ) でおきかえる
    yざひょうを てきyの8ばんめ にする

もし (いろが いろにふれた) なら
    てきxの8ばんめを (てきxの8ばんめ + -1 * てきへんかxの8ばんめ) でおきかえる
    xざひょうを (てきxの8ばんめ + スクロール) にする

もし (いろが いろにふれた) なら
    てきxの8ばんめを (てきxの8ばんめ + -1 * てきへんかxの8ばんめ) でおきかえる
    xざひょうを (てきxの8ばんめ + スクロール) にする

もし (いろが いろにふれた) なら
    てきyの8ばんめを (てきyの8ばんめ + -1 * てきへんかyの8ばんめ) でおきかえる
    yざひょうを てきyの8ばんめ にする

もし (てきxの8ばんめ - 76 < 480 * 3 + 240) なら
    てきへんかxの8ばんめを 0 から 6 までのらんすう でおきかえる
    でなければ
    もし (てきxの8ばんめ + 76 > 480 * 4 + 240 - 70) なら
        てきへんかxの8ばんめを -6 から 0 までのらんすう でおきかえる
        でなければ
            てきへんかxの8ばんめを -6 から 6 までのらんすう でおきかえる

もし (てきyの8ばんめ - 39 < -110) なら
    てきへんかyの8ばんめを 0 から 6 までのらんすう でおきかえる
    でなければ
    もし (てきyの8ばんめ + 39 > 110) なら
        てきへんかyの8ばんめを -6 から 0 までのらんすう でおきかえる
        でなければ
            てきへんかxの8ばんめを -6 から 6 までのらんすう でおきかえる

てきxの8ばんめを (てきxの8ばんめ + てきへんかxの8ばんめ) でおきかえる
てきyの8ばんめを (てきyの8ばんめ + てきへんかyの8ばんめ) でおきかえる
    
```

ぎょぐんのスクリプトエリア

The image shows the Scratch script editor for a sprite named 'ぎょぐん' (Gyogun). The sprite's current position is x: -159, y: -10, and its rotation is 90 degrees. The script is written in Japanese and is triggered by the 'はっしや' (fish) 'をうけとったとき' (when clicked) event.

```
もし ステージ = 2 なら
  x座ひょうを カジラ の x座ひょう、y座ひょうを カジラ の y座ひょう にする
  ひょうじする
  でなければ
    かくす
    スクリプトをとめる
  WaterRunning のおとをならす
  はし にふれた までくりかえす
  x座ひょうを -5 ずつかえる
  かくす
  はっしやちゆう を 0 にする
```

よこバー1のスクリプトエリア

よこバー1

x: 265 y: 10 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート をうけとったとき

もし **ステージ = 3** なら

ひょうじする

でなければ

かくす

スクリプトをとめる

yざひょうを **10** にする

よこバーxの **1**ばんめを **480** でおきかえる

よこバーへんかxの **1**ばんめを **2** でおきかえる

ずっと

もし **よこバーxの1ばんめ > 450** なら

よこバーへんかxの **1**ばんめを **-2** でおきかえる

もし **よこバーxの1ばんめ < 320** なら

よこバーへんかxの **1**ばんめを **2** でおきかえる

よこバーxの **1**ばんめを **よこバーxの1ばんめ + よこバーへんかxの1ばんめ** でおきかえる

もし **いろが いろにふれた** なら

スクロールを **-1 * よこバーへんかxの1ばんめ** ずつかえる

xざひょうを **よこバーxの1ばんめ + スクロール** にする

よこバー2のスクリプトエリア

よこバー2

x: 265 y: -70 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート をうけとったとき

もし ステージ = 3 なら

ひょうじする

でなければ

かくす

スクリプトをとめる

yざひょうを -70 にする

よこバーx の 2ばんめを 380 でおきかえる

よこバーへんかx の 2ばんめを 2 でおきかえる

ずっと

もし よこバーx の 2ばんめ > 450 なら

よこバーへんかx の 2ばんめを -2 でおきかえる

もし よこバーx の 2ばんめ < 320 なら

よこバーへんかx の 2ばんめを 2 でおきかえる

よこバーx の 2ばんめを よこバーx の 2ばんめ + よこバーへんかx の 2ばんめ でおきかえる

もし いろいろが いろいろにふれた なら

スクロール を -1 * よこバーへんかx の 2ばんめ ずつかえる

xざひょうを よこバーx の 2ばんめ + スクロール にする

ばくはパー1のスク립トエリア

The image shows a Scratch script for an object named 'ばくはパー1' (Bakuha Par 1). The object's initial position is (0, 0) and its rotation is 90 degrees. The script is organized into several event-driven blocks:

- ゲームスタート** (Game Start) - **をうけとったとき** (When clicked):
 - もし** **ステージ = 3** **なら** (If stage is 3):
 - コスチュームを **だんかい1** にする (Set costume to 'dankai1')
 - つぎのいち を **1** にする (Set 'tsuginichi' to 1)
 - ひょうじする (Show)
 - ずっと (Forever) loop:
 - もし** **プレイヤー にふれた** **なら** (If touched player):
 - コスチュームのばんごう = **5** **までくりかえす** (Repeat costume number 5 times)
 - 0.1** **びょうまつ** (Wait 0.1 seconds)
 - つぎのコスチュームにする (Set to next costume)
 - xざひょうを **ばくはパーx** の **つぎのいち** **ばんめ** + **スクロール** にする (Set x coordinate to 'bakuha Par x' + 'tsuginichi' + 'banme' + 'scroll')
 - かくす** (Hide)
 - つぎのいち を **3** **ずつかえる** (Increase 'tsuginichi' by 3)
 - コスチュームを **だんかい1** にする (Set costume to 'dankai1')
 - xざひょうを **ばくはパーx** の **つぎのいち** **ばんめ** + **スクロール** にする (Set x coordinate to 'bakuha Par x' + 'tsuginichi' + 'banme' + 'scroll')
 - yざひょうを **ばくはパーy** の **つぎのいち** **ばんめ** にする (Set y coordinate to 'bakuha Par y' + 'tsuginichi' + 'banme')
 - ひょうじする (Show)
 - でなければ** (Else):
 - xざひょうを **ばくはパーx** の **つぎのいち** **ばんめ** + **スクロール** にする (Set x coordinate to 'bakuha Par x' + 'tsuginichi' + 'banme' + 'scroll')
 - yざひょうを **ばくはパーy** の **つぎのいち** **ばんめ** にする (Set y coordinate to 'bakuha Par y' + 'tsuginichi' + 'banme')
- でなければ** (Else):
 - かくす** (Hide)
 - スク립トをとめる (Stop script)

ばくはバー2のスク립トエリア

ばくはバー2

x: 0 y: 0 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート ▾ をうけとったとき

もし ステージ = 3 なら

コスチュームを だんかい1 ▾ にする

つぎのいち ▾ を 2 にする

ひょうじする

ずっと

もし プレイヤー ▾ にふれた なら

コスチュームのばんごう = 5 までくりかえす

0.1 びょうまつ

つぎのコスチュームにする

xざひょうを ばくはバーx ▾ の つぎのいち ばんめ + スクロール にする

かくす

つぎのいち ▾ を 3 ずつかえる

コスチュームを だんかい1 ▾ にする

xざひょうを ばくはバーx ▾ の つぎのいち ばんめ + スクロール にする

yざひょうを ばくはバーy ▾ の つぎのいち ばんめ にする

ひょうじする

でなければ

xざひょうを ばくはバーx ▾ の つぎのいち ばんめ + スクロール にする

yざひょうを ばくはバーy ▾ の つぎのいち ばんめ にする

でなければ

かくす

スクリプトをとめる

ばくはバー3のスク립トエリア

ばくはバー3

x: 0 y: 0 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート ▶ をうけとったとき

もし <ステージ = 3> なら

コスチュームを だんかい1 ▶ にする

つぎのいち ▶ を 3 にする

ひょうじする

ずっと

もし <プレイヤー ▶ にふれた> なら

コスチュームのばんごう = 5 ▶ までくりかえす

0.1 びょうまつ

つぎのコスチュームにする

xざひょうを <ばくはバーx ▶ の つぎのいち ばんめ + スクロール> にする

かくす

つぎのいち ▶ を 3 ▶ ずつかえる

コスチュームを だんかい1 ▶ にする

xざひょうを <ばくはバーx ▶ の つぎのいち ばんめ + スクロール> にする

yざひょうを <ばくはバーy ▶ の つぎのいち ばんめ> にする

ひょうじする

でなければ

xざひょうを <ばくはバーx ▶ の つぎのいち ばんめ + スクロール> にする

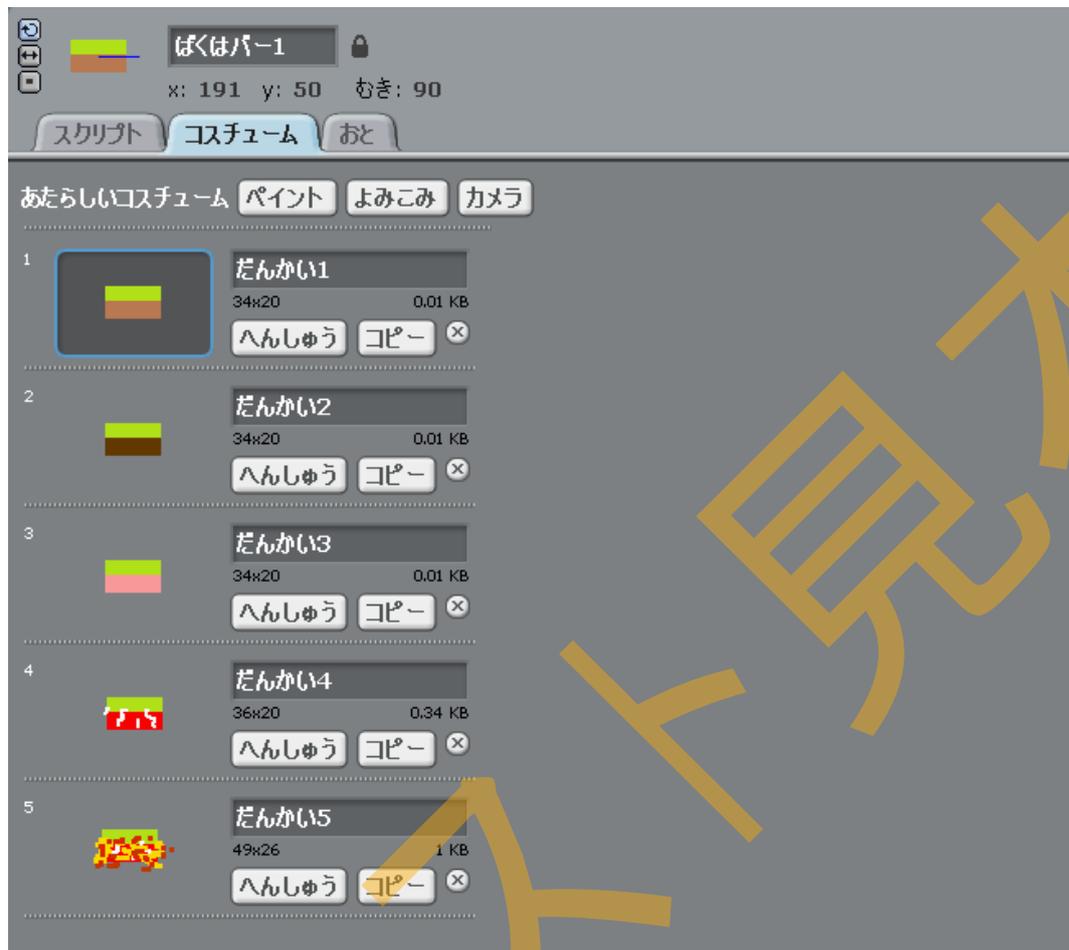
yざひょうを <ばくはバーy ▶ の つぎのいち ばんめ> にする

でなければ

かくす

スクリプトをとめる

ばくはバーのコスチューム



よこバー3のスク립トエリア

よこバー3

x: 247 y: -160 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート をうけとったとき

もし **ステージ = 3** なら

ひょうじする

でなければ

かくす

スクリプトをとめる

yざひょうを **-160** にする

よこバーのひだりはし を **1570** にする

よこバーの **3** ばんめを **1650** でおきかえる

よこバーへんか× の **3** ばんめを **2** でおきかえる

ずっと

もし **よこバーの 3 ばんめ > 1690** なら

よこバーへんか× の **3** ばんめを **-2** でおきかえる

もし **よこバーの 3 ばんめ < よこバーのひだりはし** なら

よこバーへんか× の **3** ばんめを **2** でおきかえる

よこバーの **3** ばんめを **よこバーの 3 ばんめ + よこバーへんか× の 3 ばんめ** でおきかえる

もし **いるが いるにふれた** なら

スクロール を **-1 * よこバーへんか× の 3 ばんめ** ずつかえる

もし **よこバーのひだりはし = 1570** なら

コスチュームを **だんかい1** にする

でなければ

コスチュームを **だんかい2** にする

xざひょうを **よこバーの 3 ばんめ + スクロール** にする

よこバー3のコスチューム



コイン8のスク립トエリア

The screenshot shows the Scratch script editor for a game titled "コイン8". The interface includes a title field with a lock icon, a status bar showing "x: 241 y: 10 むき: 90", and three tabs: "スクリプト" (Scripts), "コスチューム" (Costumes), and "おと" (Sound). The script is as follows:

```
ゲームスタート ▾ をうけとったとき
xざひょうを 480 * 3 + -100、yざひょうを 10 にする
ひょうじする
まえにだす
もし ステージ = 3 なら
ひょうじする
でなければ
かくす
スクリプトをとめる
ずっと
もし プレイヤー ▾ にふれた なら
HipHop ▾ のおとをならす
100 と 0.1 びょういう
スコア ▾ を 200 ずつかえる
よこバーのひだりはし ▾ を 1430 にする
かくす
スクリプトをとめる
xざひょうを 480 * 3 + -100 + スクロール にする
```

たてバー3のスクリプトエリア

たてバー3

x: 244 y: -59 むき: 180

スクリプト コスチューム あと

ゲームスタート をうけとったとき

x座標を $480 * 3 + -80$ 、y座標を -20 にする

180 度にむける

もし ステージ = 3 なら

ひょうじする

でなければ

かくす

スクリプトをとめる

ずっと

1 ぼうごかす

もし 色が いろいろにふれた なら

もし むき = 0 なら

y座標のはんえい の 3 ばんめを 1 でおきかえる

でなければ

y座標のはんえい の 3 ばんめを -1 でおきかえる

でなければ

y座標のはんえい の 3 ばんめを 0 でおきかえる

もし $y座標 > -50$ かつ むき = 0 なら

180 度にむける

もし $y座標 < -170$ かつ むき = 180 なら

0 度にむける

x座標を $480 * 3 + -80 + スクロール$ にする

モンスターのスクリプトエリア

ゲームスタート をうけとったとき

もし ステージ = 3 なら

ひょうじする

でなければ

かくす

スクリプトをとめる

てきx の 9 ばんめを 1900 でおきかえる

てきy の 9 ばんめを -130 でおきかえる

てきへんかx の 9 ばんめを 0 でおきかえる

はっしやちゆう を 0 にする

ずっと

0.1 びょうまつ

つぎのコスチュームにする

もし てきへんかx の 9 ばんめ < 0 なら

-90 どのむける

もし 1 から 10 までのらんすう < 3 かつ はっしやちゆう = 0 なら

はっしやちゆう を 1 にする

はっしや をおくる

でなければ

90 どのむける

xざひょうを てきx の 9 ばんめ + スクロール にする

yざひょうを てきy の 9 ばんめ にする

もし てきx の 9 ばんめ - 72 < 1900 なら

てきへんかx の 9 ばんめを 0 から 6 までのらんすう でおきかえる

でなければ

もし てきx の 9 ばんめ + 72 > 480 * 4 + 240 なら

てきへんかx の 9 ばんめを -6 から 0 までのらんすう でおきかえる

でなければ

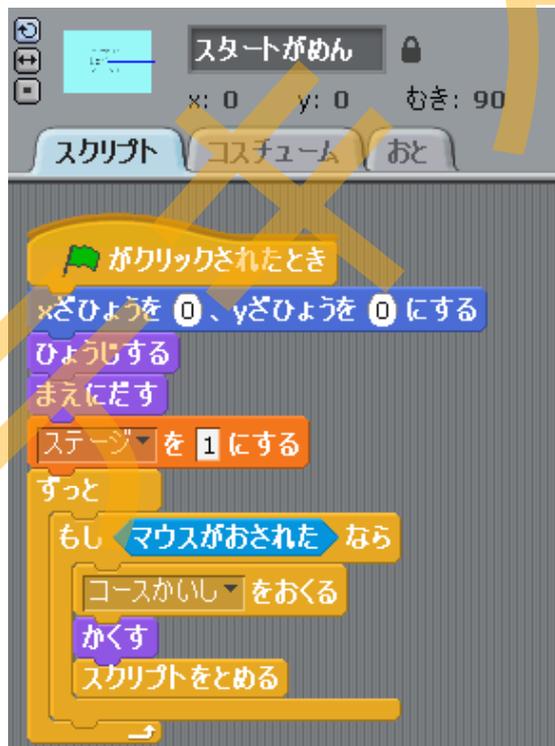
てきへんかx の 9 ばんめを -6 から 6 までのらんすう でおきかえる

てきx の 9 ばんめを てきx の 9 ばんめ + てきへんかx の 9 ばんめ でおきかえる

おばけのSCRIPTエリア

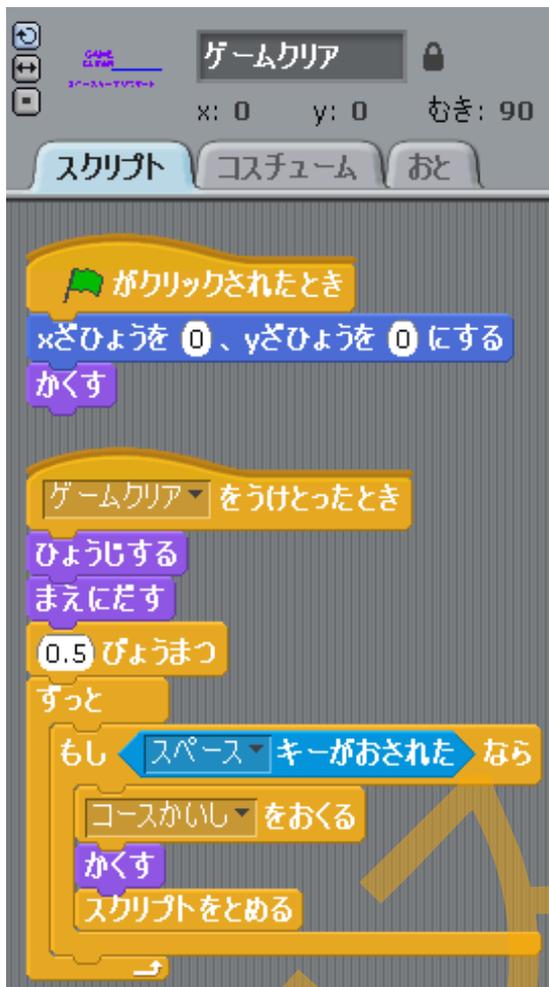


スタート画面のSCRIPTエリア



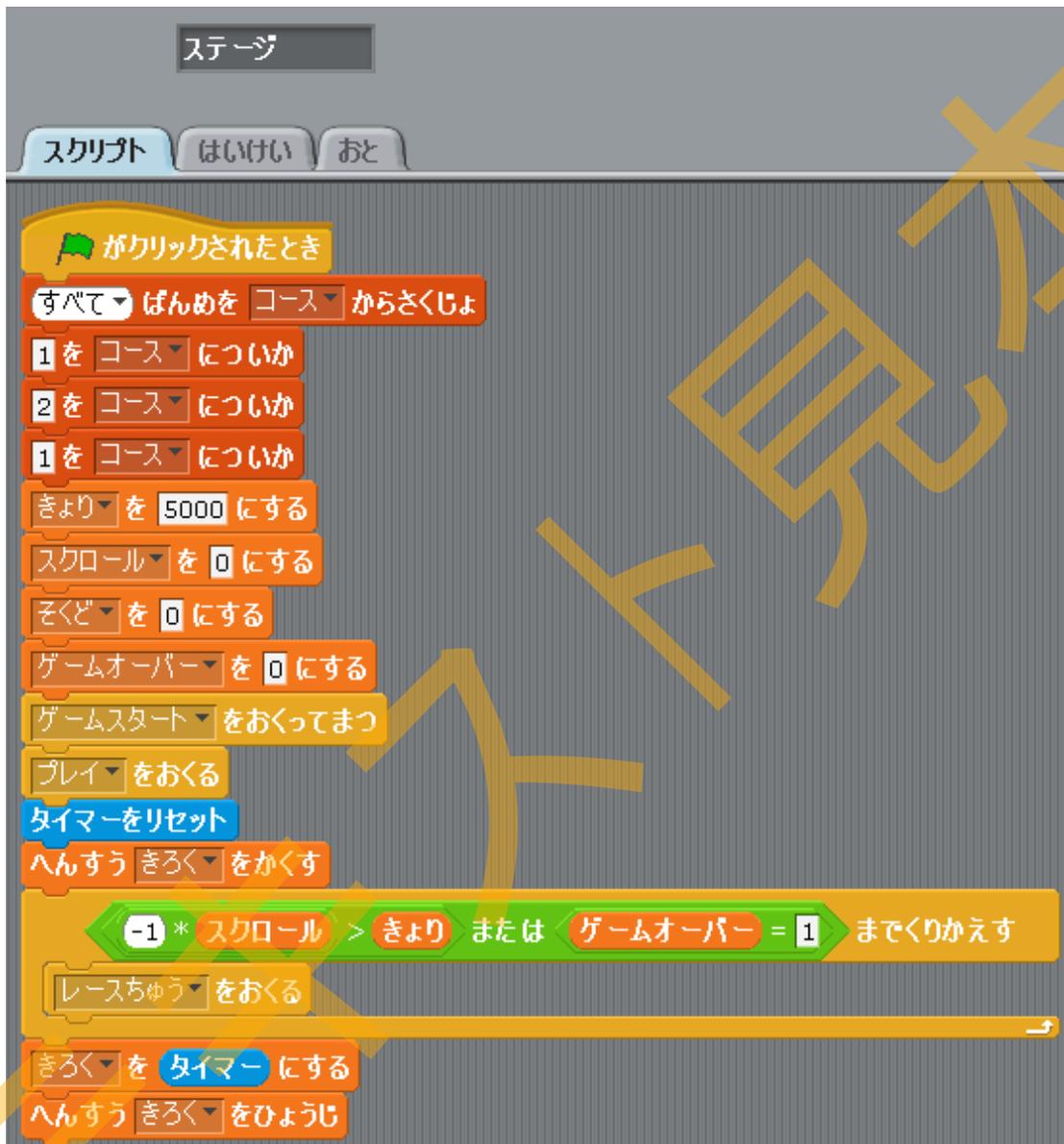
ゲームオーバーのスク립トエリア

ゲームクリアのスク립トエリア



じどうしゃ 自動車ゲーム1のプログラム(完成例)^{かんせいれい}

ステージのスクリプトエリア



ステージのコスチューム



どうろ1のスクリプトエリア

The screenshot shows the script editor for 'どうろ1' with the following blocks:

- レースちゅう** をうけとったとき
 - コスチュームばんごう を **コース** の **くぎり + 1** ばんめ にする
 - コスチュームを **コスチュームばんごう** にする
 - yざひょうを $1800 * \text{くぎり} + \text{スクロール}$ にする
 - もし $-1 * \text{スクロール} > 900 + 1800 * \text{くぎり} - 1$ なら
 - くぎり を **1** ずつかえる
 - もし $\text{くぎり} > 0$ かつ $-1 * \text{スクロール} < 1800 * \text{くぎり} - 900$ なら
 - くぎり を **-1** ずつかえる
 - もし $-1 * \text{スクロール} > \text{くぎり} * 1800 - 360$ かつ $-1 * \text{スクロール} < \text{くぎり} * 1800 + 360$ なら
 - ひょうじする
 - でなければ
 - かくす
- ゲームスタート** をうけとったとき
 - xざひょうを **0**、yざひょうを **0** にする
 - くぎり を **0** にする
 - コスチュームばんごう を **2** にする

どうろ1のコスチューム

The screenshot shows the costume editor for 'どうろ1' with the following costumes:

- ふつう**
480x360, 29 KB
はんしゅう コピー
- ひだりにまがる**
480x360, 8 KB
はんしゅう コピー
- みぎにまがる**
480x360, 12 KB
はんしゅう コピー
- ほそくなる**
480x360, 8 KB
はんしゅう コピー
- ぶんき**
480x360, 9 KB
はんしゅう コピー

どうろ2のスク립トエリア

どうろ2
x: 0 y: 342 むき: 90

スク립ト コスチューム おと

レースちゆう をうけとったとき

ゲームスタート をうけとったとき

コスチュームばんごう を コース の くざり + 1 ばんめ にする

xざひょうを 0、yざひょうを 360 にする

くざり を 0 にする

コスチュームを コスチュームばんごう にする

コスチュームばんごう を 2 にする

yざひょうを $360 + 1800 * \text{くざり} + \text{スクロール}$ にする

もし $-1 * \text{スクロール} > 360 + 900 + 1800 * \text{くざり} - 1$ なら

くざり を 1 ずつかえる

もし $\text{くざり} > 0$ かつ $-1 * \text{スクロール} < 360 + 1800 * \text{くざり} - 900$ なら

くざり を -1 ずつかえる

もし $-1 * \text{スクロール} > \text{くざり} * 1800$ かつ $-1 * \text{スクロール} < \text{くざり} * 1800 + 360 * 2$ なら

ひょうじする

でなければ

かくす

どうろ2のコスチューム

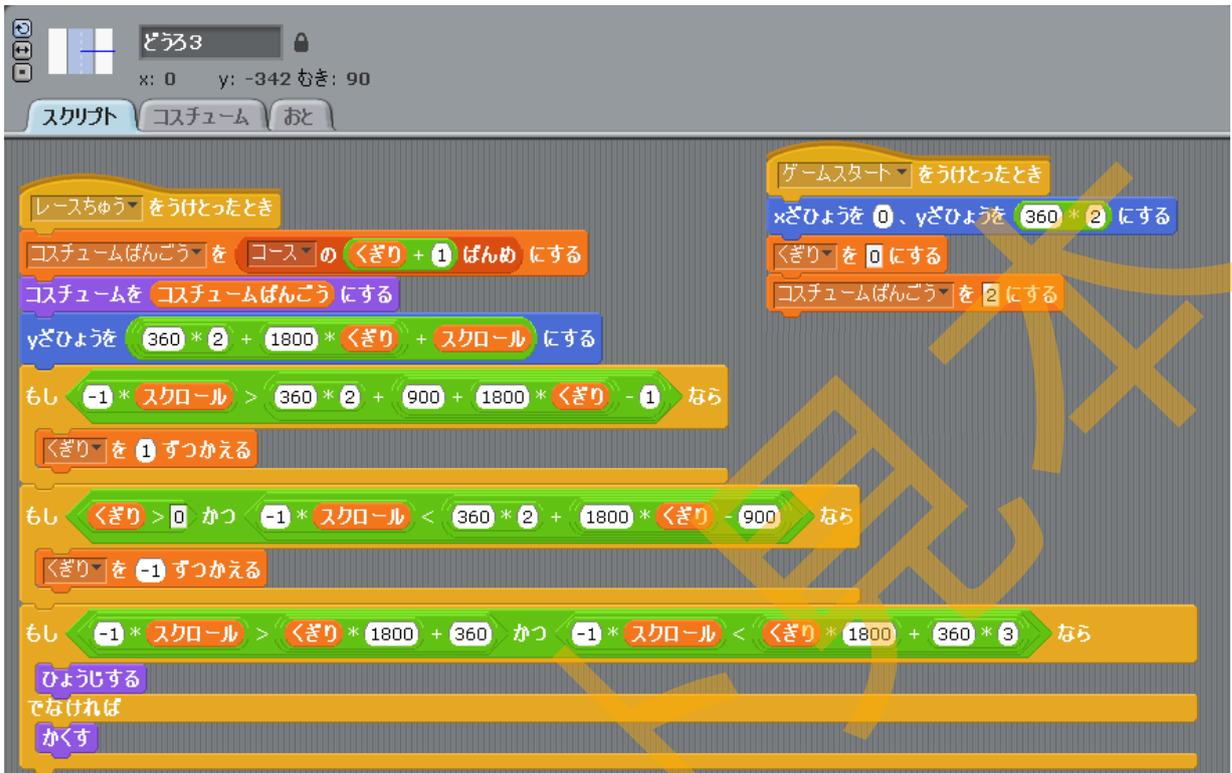
どうろ2
x: 0 y: 342 むき: 90

スク립ト コスチューム おと

あたらしいコスチューム

- ふつう
480x360 8 KB
- ひだりにまがる
480x360 8 KB
- みぎにまがる
480x360 44 KB
- ほそくなる
480x360 8 KB
- ふんき
480x360 15 KB

どうろ3のスク립トエリア



どうろ3のコスチューム



どうろ4のスクリプトエリア

どうろ4
x: 0 y: -333 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

レースちゅう をうけとったとき

コスチュームばんごう を コース の くぎり + 1 ばんめ にする

コスチュームを コスチュームばんごう にする

yざひょうを $360 * 3 + 1800 * \text{くぎり} + \text{スクロール}$ にする

もし $-1 * \text{スクロール} > 360 * 3 + 900 + 1800 * \text{くぎり} - 1$ なら

くぎり を 1 ずつかえる

もし $\text{くぎり} > 0$ かつ $-1 * \text{スクロール} < 360 * 3 + 1800 * \text{くぎり} - 900$ なら

くぎり を -1 ずつかえる

もし $-1 * \text{スクロール} > \text{くぎり} * 1800 + 360 * 2$ かつ $-1 * \text{スクロール} < \text{くぎり} * 1800 + 360 * 4$ なら

ひょうじする
でなければ
かくす

ゲームスタート をうけとったとき

xざひょうを 0、yざひょうを $360 * 3$ にする

くぎり を 0 にする

コスチュームばんごう を 2 にする

どうろ4のコスチューム

どうろ4
x: 0 y: -333 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

あたらしいコスチューム ペイント よみこみ カメラ

- ふつう
480x360 8 KB
へんしゅう コピー
- ひだりにまがる
480x360 8 KB
へんしゅう コピー
- みぎにまがる
480x360 8 KB
へんしゅう コピー
- ほそくなる
480x360 8 KB
へんしゅう コピー
- ふんき
480x360 16 KB
へんしゅう コピー

どうろ5のスクリプトエリア

The screenshot shows the script editor for 'どうろ5' with the following blocks:

- Event:** レースちゅうをうけとったとき
- Motion:** コスチュームばんごうを コースの <くぎり + 1> ばんめにする
- Motion:** コスチュームを コスチュームばんごうにする
- Motion:** yざひょうを $360 * 4 + 1800 * \text{くぎり} + \text{スクロール}$ にする
- Logic:** もし $-1 * \text{スクロール} > 360 * 4 + 900 + 1800 * \text{くぎり} - 1$ なら
 - くぎりを 1 ずつかえる
- Logic:** もし <くぎり > 0 かつ $-1 * \text{スクロール} < 360 * 4 + 1800 * \text{くぎり} - 900$ なら
 - くぎりを -1 ずつかえる
- Logic:** もし $-1 * \text{スクロール} > \text{くぎり} * 1800 + 360 * 3$ かつ $-1 * \text{スクロール} < \text{くぎり} * 1800 + 360 * 5$ なら
 - ひょうじする
 - でなければ
 - かくす

どうろ5のコスチューム

The screenshot shows the costume editor for 'どうろ5' with the following costumes:

番号	名前	サイズ
1	ふつう	480x360 8 KB
2	ひだりにまがる	480x360 8 KB
3	みぎにまがる	480x360 8 KB
4	ほそくなる	480x360 8 KB
5	ふんき	480x360 9 KB

プレイヤーのスクリプトエリア

プレイヤー
x: -55 y: -90 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

プレイ をうけとったとき
 コスチュームを そうこう にする
 スクロール を 0 にする
 そくど を 0 にする
 xざひょうを 10、yざひょうを -90 にする
 $-1 * \text{スクロール} > \text{きょり}$ までくりかえす
 スクロール を $-1 * \text{そくど}$ ずつかえる
 もし いわ にふれた なら
 コスチュームを クラッシュ にする
 そくど を 0 にする
 もし xざひょう < いわ の xざひょう なら
 xざひょうを -15 ずつかえる
 でなければ
 xざひょうを 15 ずつかえる
 ① びょうまつ
 コスチュームを そうこう にする
 もし ひと にふれた なら
 スクリプトをとめる
 もし いろにふれた かつ いわ にふれた ではない なら
 コスチュームを クラッシュ にする
 そくど を 0 にする
 xざひょうを -15 ずつかえる
 ① びょうまつ
 コスチュームを そうこう にする
 もし いろにふれた かつ いわ にふれた ではない なら
 コスチュームを クラッシュ にする
 そくど を 0 にする
 xざひょうを 15 ずつかえる
 ① びょうまつ
 コスチュームを そうこう にする

みぎむきやじるし キーがおされたとき
 xざひょうを 5 ずつかえる

ひだりむきやじるし キーがおされたとき
 xざひょうを -5 ずつかえる

うわむきやじるし キーがおされたとき
 もし そくど < 30 なら
 そくど を 1 ずつかえる

したむきやじるし キーがおされたとき
 もし そくど > -10 なら
 そくど を -1 ずつかえる

プレイヤーのコスチューム



いわのスクリプトエリア

いわ

x: 25 y: -188 ぬき: 90

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート をうけとったとき

かくす

すべてを ばんめを スクロールリスト からさくじよ

すべてを ばんめを yざひょうリスト からさくじよ

3 かいくりかえす

0 を スクロールリスト についか

0 を yざひょうリスト についか

yざひょうリスト の 1 ばんめを 180 でおきかえる

スクロールリスト の 1 ばんめを 30 でおきかえる

yざひょうリスト の 2 ばんめを 1700 でおきかえる

スクロールリスト の 2 ばんめを 1080 でおきかえる

yざひょうリスト の 3 ばんめを 3600 でおきかえる

スクロールリスト の 3 ばんめを 3000 でおきかえる

しょうがいぶつyざひょう を -65 から 65 までのらんすう にする

しょうがいぶつyざひょう を yざひょうリスト の 1 ばんめ にする

xざひょうを しょうがいぶつxざひょう、yざひょうを しょうがいぶつyざひょう にする

セットナンバー を 1 にする

レースちゅう をうけとったとき

xざひょうを しょうがいぶつxざひょう にする

yざひょうを しょうがいぶつyざひょう + スクロール にする

もし $-1 * \text{スクロール} > \text{スクロールリスト の セットナンバー ばんめ} - 1$ かつ $-1 * \text{スクロール} < \text{スクロールリスト の セットナンバー ばんめ} + 41$ なら

しょうがいぶつxざひょう を -65 から 65 までのらんすう にする

しょうがいぶつyざひょう を yざひょうリスト の セットナンバー ばんめ にする

セットナンバー を 1 ずつかえる

もし $-1 * \text{スクロール} > \text{しょうがいぶつyざひょう} - 180$ かつ $-1 * \text{スクロール} < \text{しょうがいぶつyざひょう} + 180$ なら

ひょうじする

でなければ

かくす

ひとのスクリプトエリア

ひと

x: 68 y: -191 むき: -90

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート をうけとったとき

かくす

すべて ぼんめを スコロールリスト からさくじよ

すべて ぼんめを yざひょうリスト からさくじよ

2 かいくりかえす

0 を スコロールリスト についか

0 を yざひょうリスト についか

yざひょうリスト の 1 ぼんめを 4200 でおきかえる

スコロールリスト の 1 ぼんめを 4000 でおきかえる

yざひょうリスト の 2 ぼんめを 5700 でおきかえる

スコロールリスト の 2 ぼんめを 5500 でおきかえる

-90 どのむける

しょうがいぶつxざひょう を 220 にする

しょうがいぶつyざひょう を yざひょうリスト の 1 ぼんめ にする

セットナンバー を 1 にする

レースちゆう をうけとったとき

xざひょうを しょうがいぶつxざひょう にする

yざひょうを しょうがいぶつyざひょう + スコロール にする

しょうがいぶつxざひょう を -5 から -1 までのらんすう ずつかえる

しょうがいぶつyざひょう を -3 から 3 までのらんすう ずつかえる

つぎのコスチュームにする

もし $-1 * \text{スコロール} > \text{スコロールリスト の セットナンバー ぼんめ} - 1$ かつ $-1 * \text{スコロール} < \text{スコロールリスト の セットナンバー ぼんめ} + 41$ なら

しょうがいぶつxざひょう を 220 にする

しょうがいぶつyざひょう を yざひょうリスト の セットナンバー ぼんめ にする

セットナンバー を 1 ずつかえる

もし $-1 * \text{スコロール} > \text{しょうがいぶつyざひょう} - 180$ かつ $-1 * \text{スコロール} < \text{しょうがいぶつyざひょう} + 180$ なら

ひょうじする

でなければ

かくす

もし プレイヤー にふれた なら

ゲームオーバー を 1 にする

ひとのコスチューム

ひと

x: 68 y: -191 むき: -90

スクリプト コスチューム あと

あたらしいコスチューム ペイント よみこみ カメラ

- 1  **boy4-walking-a**
110x180 7 KB
へんしゅう コピー ×
- 2  **boy4-walking-b**
110x180 6 KB
へんしゅう コピー ×
- 3  **boy4-walking-c**
110x180 7 KB
へんしゅう コピー ×
- 4  **boy4-walking-d**
110x180 5 KB
へんしゅう コピー ×
- 5  **boy4-walking-e**
110x180 6 KB
へんしゅう コピー ×

メーターのスク립トエリア

メーター

x: -210 y: -120 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

レースちゅう をうけとったとき

もし **そくど** > 28 なら

コスチュームを **メーター-14** にする

でなければ

もし **そくど** > 26 なら

コスチュームを **メーター-13** にする

でなければ

もし **そくど** > 24 なら

コスチュームを **メーター-12** にする

でなければ

もし **そくど** > 22 なら

コスチュームを **メーター-11** にする

でなければ

もし **そくど** > 20 なら

コスチュームを **メーター-10** にする

でなければ

もし **そくど** > 18 なら

コスチュームを **メーター-9** にする

でなければ

もし **そくど** > 16 なら

コスチュームを **メーター-8** にする

でなければ

もし **そくど** > 14 なら

コスチュームを **メーター-7** にする

でなければ

もし **そくど** > 12 なら

コスチュームを **メーター-6** にする

でなければ

もし **そくど** > 10 なら

コスチュームを **メーター-5** にする

でなければ

もし **そくど** > 8 なら

コスチュームを **メーター-4** にする

※前ページの続き

もし **そくど** > 8 なら
コスチュームを **メーター4** にする
でなければ

もし **そくど** > 5 なら
コスチュームを **メーター3** にする
でなければ

もし **そくど** > 2 なら
コスチュームを **メーター2** にする
でなければ

もし **そくど** > -3 なら
コスチュームを **メーター1** にする
でなければ

もし **そくど** > -6 なら
コスチュームを **メーター2** にする
でなければ

もし **そくど** > -9 なら
コスチュームを **メーター3** にする
でなければ
コスチュームを **メーター4** にする

メーターのコスチューム

メーター

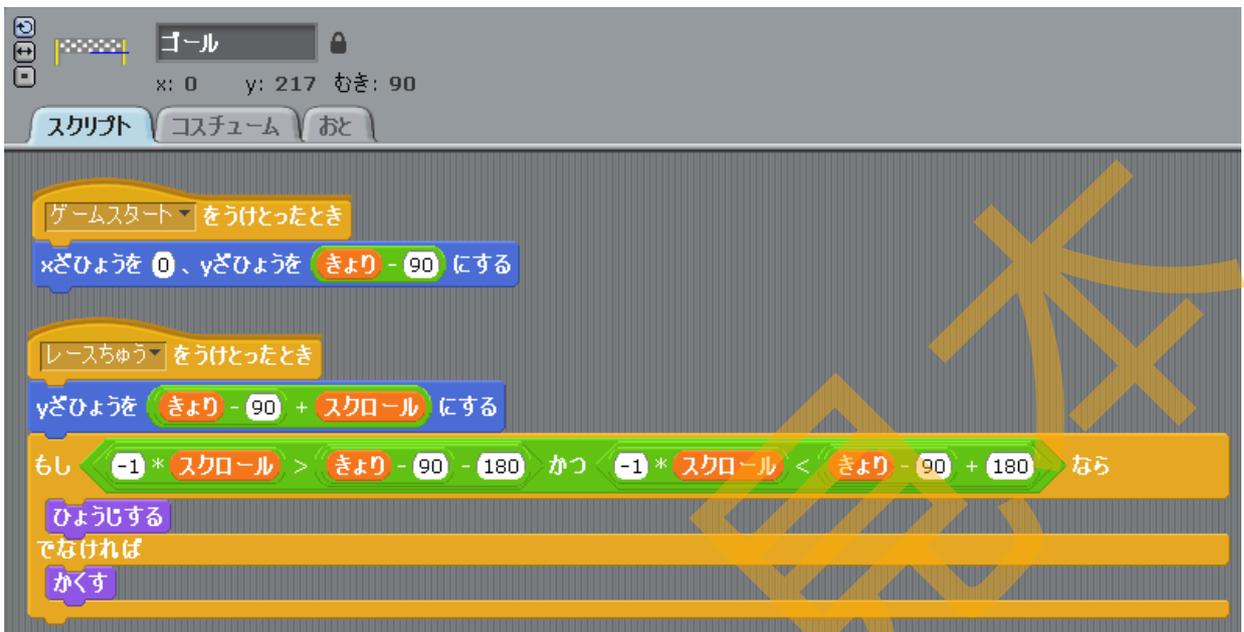
x: -210 y: -120 むき: 90

スクリプト コスチューム あと

あたらしいコスチューム ペイント よみこみ カメラ

番号	メーター名	ID	サイズ	色
1	メーター-1	47x101	1 KB	赤
2	メーター-2	47x99	1 KB	オレンジ
3	メーター-3	47x98	1 KB	黄緑
4	メーター-4	47x100	1 KB	緑
5	メーター-5	47x99	2 KB	青
6	メーター-6	47x99	2 KB	水色
7	メーター-7	47x98	2 KB	青緑
8	メーター-8	47x98	2 KB	黄緑
9	メーター-9	47x98	2 KB	黄
10	メーター-10	47x98	2 KB	オレンジ
11	メーター-11	47x98	2 KB	赤
12	メーター-12	47x98	2 KB	赤
13	メーター-13	47x98	2 KB	赤
14	メーター-14	47x98	2 KB	赤

ゴールのスク립トエリア



ゴール

x: 0 y: 217 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート をうけとったとき

x座標を 0、y座標を きより - 90 にする

レースちゆう をうけとったとき

y座標を きより - 90 + スクロール にする

もし $-1 * \text{スクロール} > \text{きより} - 90 - 180$ かつ $-1 * \text{スクロール} < \text{きより} - 90 + 180$ なら

ひょうじする

でなければ

かくす

レースしんこうのスク립トエリア



レースしんこう

x: 183 y: -172 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート をうけとったとき

ゆうれい のこうかを 25 にする

プレイヤーメーターのスクリプトエリア

The screenshot shows the Scratch Player Meter's script area. At the top, the title is "プレイヤーメーター" (Player Meter) with a lock icon. Below the title, the coordinates are "x: 183 y: -102" and the rotation is "むき: 90". There are three tabs: "スクリプト" (Scripts), "コスチューム" (Costumes), and "おと" (Sound). The "スクリプト" tab is selected, showing two event-driven scripts:

- ゲームスタート をうけとったとき** (When game starts):
 - レースしんこう の xざひょう、yざひょう を レースしんこう の yざひょう にする (Set x and y coordinates of the race line to the y-coordinate of the race line).
 - ゆうれい のこうかを 25 にする (Set the ghost's health to 25).
- レースちゅう をうけとったとき** (When race starts):
 - yざひょう を $-1 * \text{スクロール} * 70 / \text{きより} + \text{レースしんこう の yざひょう}$ にする (Set the y-coordinate to $-1 * \text{スクロール} * 70 / \text{きより} + \text{レースしんこう の yざひょう}$).

じどうしゃ 自動車ゲーム2のプログラム(完成例) かんせいれい

ステージのスクリプトエリア

The screenshot displays the Scratch stage script area with the following code blocks:

- じゅんいけつてい をうけとったとき
- カウント を 1 にする
- いどうきより のながさ かいくりかえす
- もし $\text{いどうきよりの カウント ばんめ} > \text{きより}$ ではない なら
- カウント を ゴールしていないくるま についか
- いどうきよりの カウント ばんめ を すすんだきより についか
- カウント を 1 ずつかえる
- i を 1 にする
- ゴールしていないくるま のながさ - 1 かいくりかえす
- j を $i + 1$ にする
- ゴールしていないくるま のながさ - i かいくりかえす
- もし $\text{すすんだきよりの i ばんめ} < \text{すすんだきよりの j ばんめ}$ なら
- いれかえよう を すすんだきよりの i ばんめ にする
- すすんだきよりの i ばんめを すすんだきよりの j ばんめ でおきかえる
- すすんだきよりの j ばんめを いれかえよう でおきかえる
- いれかえよう を ゴールしていないくるま の i ばんめ にする
- ゴールしていないくるま の i ばんめを ゴールしていないくるま の j ばんめ でおきかえる
- ゴールしていないくるま の j ばんめを いれかえよう でおきかえる
- j を 1 ずつかえる
- i を 1 ずつかえる
- カウント を 1 にする
- ゴールしていないくるま のながさ かいくりかえす
- さいしゅうじゅんい の ゴールしていないくるま の カウント ばんめ ばんめを $\text{ゴールしたかず} + \text{カウント}$ でおきかえる
- カウント を 1 ずつかえる
- けっかひょうじ をうけとったとき
- はいけいを はいけい2 にする

けっかひょうじ をうけとったとき

はいけいを はいけい2 にする

※前ページの続き

がクリックされたとき

ずっと

すべて ばんめを じゅんいx からさくじよ

すべて ばんめを じゅんいy からさくじよ

-80 を じゅんいx についか

120 を じゅんいx についか

80 を じゅんいy についか

30 を じゅんいy についか

-20 を じゅんいy についか

-70 を じゅんいy についか

-120 を じゅんいy についか

80 を じゅんいy についか

30 を じゅんいy についか

-20 を じゅんいy についか

-70 を じゅんいy についか

-120 を じゅんいy についか

すべて ばんめを コース からさくじよ

1 を コース についか

2 を コース についか

3 を コース についか

4 を コース についか

5 を コース についか

きより を 9000 にする

すべて ばんめを いどうきより からさくじよ

すべて ばんめを さいしゅうじゅんい からさくじよ

10 かいくりかえす

0 を さいしゅうじゅんい についか

※前ページの続き

```

10 かいくりかえす
0 を さいしゅうじゅんい についか

9 かいくりかえす
0 を いどうきより についか

すべて ばんめを タイム からさくじよ

10 かいくりかえす
DNF を タイム についか

すべて ばんめを ゴールしていないくるま からさくじよ
すべて ばんめを すすんだきより からさくじよ
スクロール を 0 にする
そくど を 0 にする
ゲームオーバー を 0 にする
ゴールしたかず を 0 にする
ゲームスタート をおくってまつ
プレイ をおくる
タイマーをリセット
へんすう きろく をかくす

-1 * スクロール > きより または ゲームオーバー = 1 までくりかえす
レースちゆう をおくる

きろく を タイマー にする
へんすう きろく をひょうじ

もし -1 * スクロール > きより なら
じゅんいけってい をおくってまつ
けっかひょうじ をおくってまつ
スペース キーがおされた までまつ

もし ゲームオーバー = 1 なら
ひとにあたった。さいちようせんはインターキー ときいてまつ

```

ステージのコスチューム



どうろ1のスク립トエリア

The screenshot shows the script editor for 'どうろ1' with the following blocks:

- レースちゆう** をうけとったとき
 - コスチュームばんごう を **コース** の **くぎり + 1** ばんめ にする
 - コスチュームを **コスチュームばんごう** にする
 - yざひょうを $1800 * \text{くぎり} + \text{スクロール}$ にする
 - もし $-1 * \text{スクロール} > 900 + 1800 * \text{くぎり} - 1$ なら
 - くぎり を **1** ずつかえる
 - もし $\text{くぎり} > 0$ かつ $-1 * \text{スクロール} < 1800 * \text{くぎり} - 900$ なら
 - くぎり を **-1** ずつかえる
 - もし $-1 * \text{スクロール} > \text{くぎり} * 1800 - 360$ かつ $-1 * \text{スクロール} < \text{くぎり} * 1800 + 360$ なら
 - ひょうじする
 - でなければ
 - かくす
- ゲームスタート** をうけとったとき
 - xざひょうを **0**、yざひょうを **0** にする
 - くぎり を **0** にする
 - コスチュームばんごう を **2** にする
 - けっかひょうじ** をうけとったとき
 - かくす

どうろ1のコスチューム

The screenshot shows the costume editor for 'どうろ1' with the following costumes:

番号	名前	サイズ
1	ふつう	29 KB
2	ひだりにまがる	8 KB
3	みぎにまがる	12 KB
4	ほそくなる	8 KB
5	ぶんき	9 KB

どうろ2のスクリプトエリア

The screenshot shows the Scratch script editor for a project named 'どうろ2'. The script area contains several event, motion, and logic blocks:

- Event:** 'レースちゅう' をうけとったとき (When race starts)
- Motion:** 'コスチュームばんごう' を 'コース' の 'くぎり + 1' ばんめ にする (Set costume index to 'course' + 1)
- Motion:** 'コスチューム' を 'コスチュームばんごう' にする (Set costume to 'costume index')
- Motion:** 'yざひょう' を $360 + 1800 * \text{くぎり} + \text{スクロール}$ にする (Set y coordinate to $360 + 1800 * \text{course} + \text{scroll}$)
- Logic:** 'もし' $-1 * \text{スクロール} > 360 + 900 + 1800 * \text{くぎり} - 1$ 'なら' (If $-1 * \text{scroll} > 360 + 900 + 1800 * \text{course} - 1$ then)
- Motion:** 'くぎり' を 1 ずつかえる (Increase 'course' by 1)
- Logic:** 'もし' $\text{くぎり} > 0$ 'かつ' $-1 * \text{スクロール} < 360 + 1800 * \text{くぎり} - 900$ 'なら' (If 'course' > 0 and $-1 * \text{scroll} < 360 + 1800 * \text{course} - 900$ then)
- Motion:** 'くぎり' を -1 ずつかえる (Decrease 'course' by 1)
- Logic:** 'もし' $-1 * \text{スクロール} > \text{くぎり} * 1800$ 'かつ' $-1 * \text{スクロール} < \text{くぎり} * 1800 + 360 * 2$ 'なら' (If $-1 * \text{scroll} > \text{course} * 1800$ and $-1 * \text{scroll} < \text{course} * 1800 + 360 * 2$ then)
- Control:** 'ひょうじする' でなければ 'かくす' (Hide if not visible)
- Event:** 'ゲームスタート' をうけとったとき (When game starts)
- Motion:** 'xざひょう' を 0、'yざひょう' を 360 にする (Set x coordinate to 0, y coordinate to 360)
- Motion:** 'くぎり' を 0 にする (Set 'course' to 0)
- Motion:** 'コスチュームばんごう' を 2 にする (Set costume index to 2)
- Event:** 'けっかひょうじ' をうけとったとき (When finished)
- Control:** 'かくす' (Hide)

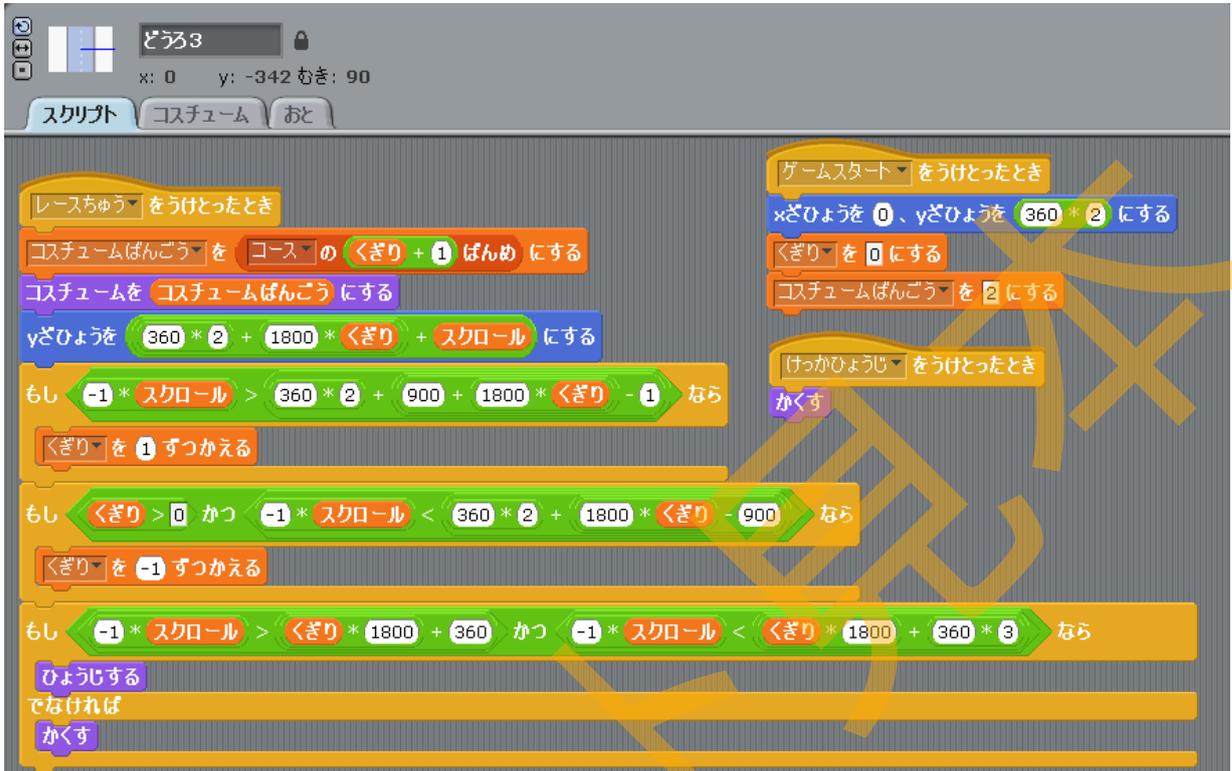
どうろ2のコスチューム

The screenshot shows the Scratch costume editor for a project named 'どうろ2'. The 'コスチューム' (Costume) tab is active, displaying a list of costumes:

番号	名前	サイズ
1	ふつう	480x360, 8 KB
2	ひだりにまがる	480x360, 8 KB
3	みぎにまがる	480x360, 44 KB
4	ほそくなる	480x360, 8 KB
5	ぶんき	480x360, 15 KB

Each costume entry includes a preview image, the name, dimensions, and file size, along with 'へんしゅう' (Edit) and 'コピー' (Copy) buttons.

どうろ3のスク립トエリア



どうろ3のコスチューム



どうろ4のスクリプトエリア

どうろ4
x: 0 y: -333 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

レースちゅう をうけとったとき

コスチュームばんごう を コース の くぎり + 1 ばんめ にする

コスチュームを コスチュームばんごう にする

yざひょうを $360 * 3 + 1800 * \text{くぎり} + \text{スクロール}$ にする

もし $-1 * \text{スクロール} > 360 * 3 + 900 + 1800 * \text{くぎり} - 1$ なら

くぎり を 1 ずつかえる

もし $\text{くぎり} > 0$ かつ $-1 * \text{スクロール} < 360 * 3 + 1800 * \text{くぎり} - 900$ なら

くぎり を -1 ずつかえる

もし $-1 * \text{スクロール} > \text{くぎり} * 1800 + 360 * 2$ かつ $-1 * \text{スクロール} < \text{くぎり} * 1800 + 360 * 4$ なら

ひょうじする
でなければ
かくす

ゲームスタート をうけとったとき

xざひょうを 0、yざひょうを $360 * 3$ にする

くぎり を 0 にする

コスチュームばんごう を 2 にする

けっかひょうじ をうけとったとき

かくす

どうろ4のコスチューム

どうろ4
x: 0 y: -333 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

あたらしいコスチューム ペイント よみこみ カメラ

- ふつう
480x360 8 KB
へんしゅう コピー
- ひだりにまがる
480x360 8 KB
へんしゅう コピー
- みぎにまがる
480x360 8 KB
へんしゅう コピー
- ほそくなる
480x360 8 KB
へんしゅう コピー
- ふんき
480x360 16 KB
へんしゅう コピー

どうろ5のSCRIPTエリア

どうろ5
x: 0 y: 27 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

レースちゅう をうけとったとき

- コスチュームばんごう を コース の くぎり + 1 ばんめ にする
- コスチュームを コスチュームばんごう にする
- yざひょうを $360 * 4 + 1800 * \text{くぎり} + \text{スクロール}$ にする
- もし $-1 * \text{スクロール} > 360 * 4 + 900 + 1800 * \text{くぎり} - 1$ なら
 - くぎり を 1 ずつかえる
- もし $\text{くぎり} > 0$ かつ $-1 * \text{スクロール} < 360 * 4 + 1800 * \text{くぎり} - 900$ なら
 - くぎり を -1 ずつかえる
- もし $-1 * \text{スクロール} > \text{くぎり} * 1800 + 360 * 3$ かつ $-1 * \text{スクロール} < \text{くぎり} * 1800 + 360 * 5$ なら
 - ひょうじする
 - でなければ
 - かくす

ゲームスタート をうけとったとき

- xざひょうを 0、yざひょうを $360 * 4$ にする
- くぎり を 0 にする
- コスチュームばんごう を 2 にする
- けっかひょうじ をうけとったとき
 - かくす

どうろ5のコスチューム

どうろ5
x: 0 y: 27 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

あたらしいコスチューム ペイント よみこみ カメラ

- ふつう
480x360 8 KB
へんしゅう コピー
- ひだりにまがる
480x360 8 KB
へんしゅう コピー
- みぎにまがる
480x360 8 KB
へんしゅう コピー
- ほそくなる
480x360 8 KB
へんしゅう コピー
- ふんき
480x360 9 KB
へんしゅう コピー

プレイヤーのスクリプトエリア

プレイヤー

x: 120 y: 30 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

プレイ をうけとったとき

おおきさを 100% にする

コスチュームを そうこう にする

x: ぞくどを 10、y: ぞくどを -90 にする

-1 * スクロール > きより までくりかえす

スクロール を -1 * ぞくど ずつかえる

もし いわ にふれた なら

コスチュームを クラッシュ にする

ぞくど を 0 にする

もし x: ぞくど < いわ の x: ぞくど なら

x: ぞくどを -15 ずつかえる

でなければ

x: ぞくどを 15 ずつかえる

1 びょうまつ

コスチュームを そうこう にする

もし ひと にふれた なら

スクリプトをとめる

もし いろいろにふれた かつ いわ にふれた ではない なら

コスチュームを クラッシュ にする

ぞくど を 0 にする

x: ぞくどを -15 ずつかえる

1 びょうまつ

コスチュームを そうこう にする

もし いろいろにふれた かつ いわ にふれた ではない なら

コスチュームを クラッシュ にする

ぞくど を 0 にする

x: ぞくどを 15 ずつかえる

1 びょうまつ

コスチュームを そうこう にする

もし いろいろにふれた なら

コスチュームを クラッシュ にする

みぎむきやじるし キーがおされたとき

x: ぞくどを 5 ずつかえる

ひだりむきやじるし キーがおされたとき

x: ぞくどを -5 ずつかえる

うわむきやじるし キーがおされたとき

もし ぞくど < 30 なら

ぞくど を 1 ずつかえる

したむきやじるし キーがおされたとき

もし ぞくど > -10 なら

ぞくど を -1 ずつかえる

プレイヤーのコスチューム

もし **いろにふれた** なら

※前ページの続き

コスチュームを **クラッシュ** にする

そくど を **0** にする

xざひょうを **-15** ずつかえる

1 びょうまつ

コスチュームを **そうこう** にする

もし **いろにふれた** なら

コスチュームを **クラッシュ** にする

そくど を **0** にする

xざひょうを **15** ずつかえる

1 びょうまつ

コスチュームを **そうこう** にする

ゴールしたかず を **1** ずつかえる

さいしゅうじゅんい の **10** ばんめを **ゴールしたかず** でおきかえる

タイム の **ゴールしたかず** ばんめを **タイマー** でおきかえる

けっかひょうじ をうけとったとき

ひょうじする

おおさを **75** % にする

じゅんい を **さいしゅうじゅんい** の **10** ばんめ にする

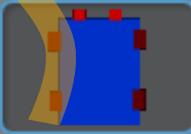
xざひょうを **じゅんいx** の **じゅんい ばんめ**、yざひょうを **じゅんいy** の **じゅんい ばんめ** にする

プレイヤー

x: 120 y: 30 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

あたらしいコスチューム **ペイント** **よみこみ** **カメラ**

1  **そうこう**
55x65 0.64 KB
へんしゅう **コピー** **×**

2  **クラッシュ**
81x91 2 KB
へんしゅう **コピー** **×**

いわのSCRIPTエリア

いわ

x: 25 y: -188 むき: 90

SCRIPT コスチューム おと

ゲームスタート をうけとったとき

かくす

けっかひょうじ をうけとったとき

かくす

すべてをばんめをスコールリストからさくじよ

すべてをばんめをyざひょうリストからさくじよ

3 かいくりかえす

0をスコールリストについか

0をyざひょうリストについか

yざひょうリストの1ばんめを180でおきかえる

スコールリストの1ばんめを30でおきかえる

yざひょうリストの2ばんめを1700でおきかえる

スコールリストの2ばんめを1080でおきかえる

yざひょうリストの3ばんめを3600でおきかえる

スコールリストの3ばんめを3000でおきかえる

しょうがいぶつxざひょうを-65から65までのらんすうにする

しょうがいぶつyざひょうをyざひょうリストの1ばんめにする

xざひょうをしょうがいぶつxざひょう、yざひょうをしょうがいぶつyざひょうにする

セットナンバーを1にする

レースちゆう をうけとったとき

xざひょうをしょうがいぶつxざひょうにする

yざひょうをしょうがいぶつyざひょう + スコールにする

もし $-1 * \text{スコール} > \text{スコールリストのセットナンバーばんめ} - 1$ かつ $-1 * \text{スコール} < \text{スコールリストのセットナンバーばんめ} + 41$ なら

しょうがいぶつxざひょうを-65から65までのらんすうにする

しょうがいぶつyざひょうをyざひょうリストのセットナンバーばんめにする

セットナンバーを1ずつかえる

もし $-1 * \text{スコール} > \text{しょうがいぶつyざひょう} - 180$ かつ $-1 * \text{スコール} < \text{しょうがいぶつyざひょう} + 180$ なら

ひょうじする

でなければ

かくす

ひとのスクリプトエリア

ひと
x: 68 y: -191 むき: -90

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート をうけとったとき

けっかひょうじ をうけとったとき

かくす

すべてばんめを スクロールリスト からさくじよ

すべてばんめを yざひょうリスト からさくじよ

2 かいくりかえす

0 を スクロールリスト についか

0 を yざひょうリスト についか

yざひょうリスト の 1ばんめを 4200 でおきかえる

スクロールリスト の 1ばんめを 4000 でおきかえる

yざひょうリスト の 2ばんめを 5700 でおきかえる

スクロールリスト の 2ばんめを 5500 でおきかえる

-90 どもにむける

しょうがいぶつxざひょう を 220 にする

しょうがいぶつyざひょう を yざひょうリスト の 1ばんめ にする

セットナンバー を 1 にする

レースちゆう をうけとったとき

xざひょうを しょうがいぶつxざひょう にする

yざひょうを しょうがいぶつyざひょう + スクロール にする

しょうがいぶつxざひょう を -5 から -1 までのらんすう ずつかえる

しょうがいぶつyざひょう を -3 から 3 までのらんすう ずつかえる

つぎのコスチュームにする

もし $-1 * \text{スクロール} > \text{スクロールリスト の セットナンバー ばんめ} - 1$ かつ $-1 * \text{スクロール} < \text{スクロールリスト の セットナンバー ばんめ} + 41$ なら

しょうがいぶつxざひょう を 220 にする

しょうがいぶつyざひょう を yざひょうリスト の セットナンバー ばんめ にする

セットナンバー を 1 ずつかえる

もし $-1 * \text{スクロール} > \text{しょうがいぶつyざひょう} - 180$ かつ $-1 * \text{スクロール} < \text{しょうがいぶつyざひょう} + 180$ なら

ひょうじする

でなければ

かくす

もし プレイヤー にふれた なら

ゲームオーバー を 1 にする

ひとのコスチューム

The screenshot shows a character editor interface for a character named "ひと". At the top, there are icons for a character, a plus sign, and a minus sign. The character's name "ひと" is in a text box with a lock icon. Below the name, the coordinates "x: 68 y: -191" and the rotation "むき: -90" are displayed. There are three tabs: "スクリプト", "コスチューム", and "あと", with "コスチューム" being the active tab.

Below the tabs, there are buttons for "あたらしいコスチューム", "ペイント", "よみこみ", and "カメラ". The main area lists five costumes:

1. **boy4-walking-a**
110x180 7 KB
Buttons: へんしゅう, コピー, ×
2. **boy4-walking-b** (Selected)
110x180 6 KB
Buttons: へんしゅう, コピー, ×
3. **boy4-walking-c**
110x180 7 KB
Buttons: へんしゅう, コピー, ×
4. **boy4-walking-d**
110x180 5 KB
Buttons: へんしゅう, コピー, ×
5. **boy4-walking-e**
110x180 6 KB
Buttons: へんしゅう, コピー, ×

Each costume entry includes a small preview image of the character in that costume. A large, semi-transparent watermark "見本" is overlaid on the right side of the image.

メーターのスク립トエリア

メーター

x: -210 y: -120 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート をうけとったとき

ひょうじする

けっかひょうじ をうけとったとき

かくす

レースちゆう をうけとったとき

もし **そくど** > 28 なら

コスチュームを **メーター-14** にする

でなければ

もし **そくど** > 26 なら

コスチュームを **メーター-13** にする

でなければ

もし **そくど** > 24 なら

コスチュームを **メーター-12** にする

でなければ

もし **そくど** > 22 なら

コスチュームを **メーター-11** にする

でなければ

もし **そくど** > 20 なら

コスチュームを **メーター-10** にする

でなければ

もし **そくど** > 18 なら

コスチュームを **メーター-9** にする

でなければ

もし **そくど** > 16 なら

コスチュームを **メーター-8** にする

でなければ

もし **そくど** > 14 なら

コスチュームを **メーター-7** にする

※前ページの続き

もし **そくど** > 14 なら
コスチュームを **メーター7** にする

でなければ
もし **そくど** > 12 なら
コスチュームを **メーター6** にする

でなければ
もし **そくど** > 10 なら
コスチュームを **メーター5** にする

でなければ
もし **そくど** > 8 なら
コスチュームを **メーター4** にする

でなければ
もし **そくど** > 5 なら
コスチュームを **メーター3** にする

でなければ
もし **そくど** > 2 なら
コスチュームを **メーター2** にする

でなければ
もし **そくど** > -3 なら
コスチュームを **メーター1** にする

でなければ
もし **そくど** > -6 なら
コスチュームを **メーター2** にする

でなければ
もし **そくど** > -9 なら
コスチュームを **メーター3** にする

でなければ
コスチュームを **メーター4** にする

メーターのコスチューム

The screenshot displays a software interface for managing meter costumes. At the top, there are tabs for 'スクリプト', 'コスチューム', and 'あと'. Below the tabs, there are buttons for 'あたらしいコスチューム', 'ペイント', 'よみこみ', and 'カメラ'. The main area lists 14 meter costumes, numbered 1 through 14. Each entry includes a small icon, a name, an ID, a size, and two buttons: 'ハッシュ' and 'コピー'.

番号	メーター名	ID	サイズ	ハッシュ	コピー
1	メーター-1	47x101	1 KB	ハッシュ	コピー
2	メーター-2	47x99	1 KB	ハッシュ	コピー
3	メーター-3	47x98	1 KB	ハッシュ	コピー
4	メーター-4	47x100	1 KB	ハッシュ	コピー
5	メーター-5	47x99	2 KB	ハッシュ	コピー
6	メーター-6	47x99	2 KB	ハッシュ	コピー
7	メーター-7	47x98	2 KB	ハッシュ	コピー
8	メーター-8	47x98	2 KB	ハッシュ	コピー
9	メーター-9	47x98	2 KB	ハッシュ	コピー
10	メーター-10	47x98	2 KB	ハッシュ	コピー
11	メーター-11	47x98	2 KB	ハッシュ	コピー
12	メーター-12	47x98	2 KB	ハッシュ	コピー
13	メーター-13	47x98	2 KB	ハッシュ	コピー
14	メーター-14	47x98	2 KB	ハッシュ	コピー

ゴールのスク립トエリア

ゴール
x: 0 y: 217 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート をうけとったとき
x座ひょうを 0、y座ひょうを きより - 90 にする

レースちゆう をうけとったとき
y座ひょうを きより - 90 + スクロール にする

もし $-1 * \text{スクロール} > \text{きより} - 90 - 180$ かつ $-1 * \text{スクロール} < \text{きより} - 90 + 180$ なら
ひょうじする
でなければ
かくす

けっかひょうじ をうけとったとき
かくす

レースしんこうのスク립トエリア

レースしんこう
x: 180 y: -160 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

けっかひょうじ をうけとったとき
かくす

ゲームスタート をうけとったとき
ゆうれい のこうかを 25 にする
ひょうじする

プレイヤーメーターのスクリプトエリア

The screenshot shows the Scratch script editor for an object named "プレイヤーメーター" (Player Meter). The object's position is x: 180, y: -160, and its rotation is 90 degrees. The script area contains three event-driven code blocks:

- ゲームスタート** (Game Start) をうけとったとき (When Game Starts):
 - ※ざひょうを レースしんこう の ※ざひょう、yざひょうを レースしんこう の yざひょう にする (Set x coordinate to race start's x coordinate, y coordinate to race start's y coordinate)
 - ゆうれい のこうかを 25 にする (Set health to 25)
 - ひょうじする (Display)
- レースちゅう** (Race Start) をうけとったとき (When Race Starts):
 - yざひょうを $-1 * \text{スクロール} * 74 / \text{きょり} + \text{レースしんこう の yざひょう}$ にする (Set y coordinate to $-1 * \text{スクロール} * 74 / \text{きょり} + \text{レースしんこう の yざひょう}$)
- けっかひょうじ** (Race End) をうけとったとき (When Race Ends):
 - かくす (Hide)

てきメーター1のスク립トエリア

てきメーター1

x: 184 y: -159 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート をうけとったとき

xざひょうを レースしんこうの xざひょう + 4、yざひょうを レースしんこうの yざひょう にする

ゆうれい のこうかを 25 にする

ひょうじする

レースちゅう をうけとったとき

yざひょうを $\text{いどうきよりの } 1 \text{ばんめ} * 74 / \text{きより} + \text{レースしんこうの yざひょう}$ にする

もし $\text{いどうきよりの } 1 \text{ばんめ} > \text{きより}$ なら

yざひょうを $74 + \text{レースしんこうの yざひょう}$ にする

けっかひょうじ をうけとったとき

かくす

てきメーター2~9のスク립トエリア

てきメーター2

x: 188 y: -146 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート をうけとったとき

xざひょうを レースしんこうの xざひょう + 8、yざひょうを レースしんこうの yざひょう にする

ゆうれい のこうかを 25 にする

ひょうじする

レースちゅう をうけとったとき

yざひょうを $\text{いどうきよりの } 2 \text{ばんめ} * 74 / \text{きより} + \text{レースしんこうの yざひょう}$ にする

もし $\text{いどうきよりの } 2 \text{ばんめ} > \text{きより}$ なら

yざひょうを $74 + \text{レースしんこうの yざひょう}$ にする

けっかひょうじ をうけとったとき

かくす

※てきメーター3では12、てきメーター4では16… (4ずつ増える)

※てきメーター3では3ばんめ、てきメーター4では4ばんめ……

てき1のスク립トエリア

The screenshot shows a Scratch script for a racing game. The script is organized into several event-driven blocks:

- ゲームスタート** (When green flag clicked):
 - おあきさを 100% にする
 - いどうきよりの 1ばんめを 90 でおきかえる
 - xざひょうを 0、yざひょうを プレイヤーの yざひょう + (いどうきよりの 1ばんめ) にする
 - ゴールを 0 にする
- レースちゆう** (When race starts):
 - yざひょうを (いどうきよりの 1ばんめ - 90 + スクロール) にする
 - xざひょうを -2 から 2 までのらんすう ずつかえる
 - いどうきよりの 1ばんめを (いどうきよりの 1ばんめ + 1 から 90 までのらんすう) でおきかえる
 - もし **いろにふれた** かつ **いぢ** にふれた **ではない** なら:
 - xざひょうを -9 ずつかえる
 - もし **いろにふれた** かつ **いぢ** にふれた **ではない** なら:
 - xざひょうを 9 ずつかえる
 - もし $-1 * \text{スクロール} > (\text{いどうきよりの 1ばんめ} - 90 - 180)$ かつ $-1 * \text{スクロール} < (\text{いどうきよりの 1ばんめ} - 90 + 180)$ なら:
 - ひようじする
 - でなければ
 - かくす
 - もし (いどうきよりの 1ばんめ > きよ) なら:
 - かくす
 - もし **ゴール = 0** なら:
 - ゴールしたかずを 1 ずつかえる
 - さいしゅうじゆんいの 1ばんめを **ゴールしたかず** でおきかえる
 - ゴールを 1 にする
 - タイムの **ゴールしたかず** ばんめを **タイム** でおきかえる
 - もし **いろにふれた** なら:
 - xざひょうを -2 ずつかえる
 - もし **いろにふれた** なら:
 - xざひょうを 2 ずつかえる
 - もし **いろにふれた** なら:
 - いどうきよりの 1ばんめを (いどうきよりの 1ばんめ + 2) でおきかえる
 - yざひょうを (いどうきよりの 1ばんめ - 90 + スクロール) にする
 - もし **いろにふれた** なら:
 - いどうきよりの 1ばんめを (いどうきよりの 1ばんめ + -2) でおきかえる
 - yざひょうを (いどうきよりの 1ばんめ - 90 + スクロール) にする
- けっかひようじ** (When race ends):
 - ひようじする
 - おあきさを 75% にする
 - じゆんいを **さいしゅうじゆんい** の 1ばんめ にする
 - xざひょうを **じゆんい** の **じゆんい** ばんめ、yざひょうを **じゆんい** の **じゆんい** ばんめ にする

てき2のスク립トエリア

てき2

x: -80 y: -20 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート をうけとったとき

- おおきさを 100 % にする
- いどうきよりの 2 の ばんめを 90 でおきかえる
- xざひょうを -60、yざひょうを プレイヤーの yざひょう + いどうきよりの 2 の ばんめ にする
- ゴール を 0 にする

レースちゆう をうけとったとき

- yざひょうを いどうきよりの 2 の ばんめ - 90 + スクロール にする
- xざひょうを -2 から 2 までのらんすう ずつかえる
- いどうきよりの 2 の ばんめを いどうきよりの 2 の ばんめ + 9 から 25 までのらんすう でおきかえる
- もし いろにふれた かつ いわ にふれた ではない なら
 - xざひょうを -9 ずつかえる
- もし いろにふれた かつ いわ にふれた ではない なら
 - xざひょうを 9 ずつかえる
- もし $-1 * \text{スクロール} > \text{いどうきよりの } 2 \text{ の } \text{ばんめ} - 90 - 180$ かつ $-1 * \text{スクロール} < \text{いどうきよりの } 2 \text{ の } \text{ばんめ} - 90 + 180$ なら
 - ひょうじする
 - でなければ
 - かくす
- もし いどうきよりの 2 の ばんめ > きより なら
 - かくす
 - もし ゴール = 0 なら
 - ゴールしたかず を 1 ずつかえる
 - さいしゅうじゅんい の 2 の ばんめを ゴールしたかず でおきかえる
 - ゴール を 1 にする
 - タイム の ゴールしたかず ばんめを タイマー でおきかえる
- もし いろにふれた なら
 - xざひょうを -2 ずつかえる
- もし いろにふれた なら
 - xざひょうを 2 ずつかえる
- もし いろにふれた なら
 - いどうきよりの 2 の ばんめを いどうきよりの 2 の ばんめ + 2 でおきかえる
 - yざひょうを いどうきよりの 2 の ばんめ - 90 + スクロール にする
- もし いろにふれた なら
 - いどうきよりの 2 の ばんめを いどうきよりの 2 の ばんめ + 2 でおきかえる
 - yざひょうを いどうきよりの 2 の ばんめ - 90 + スクロール にする

けっかひょうじ をうけとったとき

- ひょうじする
- おおきさを 75 % にする
- じゅんい を さいしゅうじゅんい の 2 の ばんめ にする
- xざひょうを じゅんい の じゅんい ばんめ、yざひょうを じゅんい の じゅんい ばんめ にする

てき3のスクリプトエリア

てき3
x: -80 y: -70 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート をうけとったとき

- おおきさを 100 % にする
- いどうきよりの 3 ばんめを 90 でおきかえる
- xざひょうを 60、yざひょうを (プレイヤーの yざひょう) + いどうきよりの 3 ばんめ にする
- ゴールを 0 にする

レースちゅう をうけとったとき

- yざひょうを (いどうきよりの 3 ばんめ - 90 + スクロール) にする
- xざひょうを -2 から 2 までのらんすう ずつかえる
- いどうきよりの 3 ばんめを (いどうきよりの 3 ばんめ + 10 から 20 までのらんすう) でおきかえる
- もし (いろにふれた) かつ (いぢ) にふれた ではない なら
 - xざひょうを -3 ずつかえる
- もし (いろにふれた) かつ (いぢ) にふれた ではない なら
 - xざひょうを 3 ずつかえる

もし $-1 * \text{スクロール} > (\text{いどうきよりの } 3 \text{ ばんめ} - 90 - 180)$ かつ $-1 * \text{スクロール} < (\text{いどうきよりの } 3 \text{ ばんめ} - 90 + 180)$ なら

- ひょうじする
- でなければ
- かくす

もし (いどうきよりの 3 ばんめ > きり) なら

- かくす
- もし (ゴール = 0) なら
 - ゴールしたかずを 1 ずつかえる
 - さいしゅうじゅんいの 3 ばんめを (ゴールしたかず) でおきかえる
 - ゴールを 1 にする
 - タイムの (ゴールしたかず) ばんめを (タイム) でおきかえる

もし (いろにふれた) なら

- xざひょうを -2 ずつかえる

もし (いろにふれた) なら

- xざひょうを 2 ずつかえる

もし (いろにふれた) なら

- いどうきよりの 3 ばんめを (いどうきよりの 3 ばんめ + 2) でおきかえる
- yざひょうを (いどうきよりの 3 ばんめ - 90 + スクロール) にする

もし (いろにふれた) なら

- いどうきよりの 3 ばんめを (いどうきよりの 3 ばんめ + -2) でおきかえる
- yざひょうを (いどうきよりの 3 ばんめ - 90 + スクロール) にする

けっかひょうじ をうけとったとき

- ひょうじする
- おおきさを 75 % にする
- じゅんいを (さいしゅうじゅんい) の 3 ばんめ にする
- xざひょうを (じゅんいx) の (じゅんい) ばんめ、yざひょうを (じゅんいy) の (じゅんい) ばんめ にする

てき4のスク립トエリア

てき4

x: -80 y: -120 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート をうけとったとき

- おあきさを 100 % にする
- いどうきよりの 4 ばんめを 160 でおきかえる
- xざひょうを 0、yざひょうを プレイヤーの yざひょう + (いどうきよりの 4 ばんめ) にする
- ゴール を 0 にする

レースちゅう をうけとったとき

- yざひょうを (いどうきよりの 4 ばんめ - 90 + スクロール) にする
- xざひょうを -2 から 2 までのらんすう ずつかえる
- いどうきよりの 4 ばんめを (いどうきよりの 4 ばんめ + 9 から 20 までのらんすう) でおきかえる
- もし いろにふれた かつ (いわ) にふれた ではない なら
 - xざひょうを -8 ずつかえる
- もし いろにふれた かつ (いわ) にふれた ではない なら
 - xざひょうを 8 ずつかえる
- もし $-1 * \text{スクロール} > (\text{いどうきよりの } 4 \text{ ばんめ} - 90 - 180)$ かつ $-1 * \text{スクロール} < (\text{いどうきよりの } 4 \text{ ばんめ} - 90 + 180)$ なら
 - ひょうじする
 - でなければ
 - かくす
- もし (いどうきよりの 4 ばんめ) > きより なら
 - かくす
 - もし ゴール = 0 なら
 - ゴールしたかず を 1 ずつかえる
 - さいしゅうじゅんい の 4 ばんめを ゴールしたかず でおきかえる
 - ゴール を 1 にする
 - タイム の ゴールしたかず ばんめを タイマー でおきかえる
- もし いろにふれた なら
 - xざひょうを -2 ずつかえる
- もし いろにふれた なら
 - xざひょうを 2 ずつかえる
- もし いろにふれた なら
 - いどうきよりの 4 ばんめを (いどうきよりの 4 ばんめ + 2) でおきかえる
 - yざひょうを (いどうきよりの 4 ばんめ - 90 + スクロール) にする
- もし いろにふれた なら
 - いどうきよりの 4 ばんめを (いどうきよりの 4 ばんめ + -2) でおきかえる
 - yざひょうを (いどうきよりの 4 ばんめ - 90 + スクロール) にする

けっかひょうじ をうけとったとき

- ひょうじする
- おあきさを 75 % にする
- じゅんい を (さいしゅうじゅんい の 4 ばんめ) にする
- xざひょうを (じゅんい x の じゅんい ばんめ)、yざひょうを (じゅんい y の じゅんい ばんめ) にする

てき5のスクリプトエリア

The screenshot shows the Scratch script editor for a project named 'てき5'. The script is organized into four main event-driven blocks:

- ゲームスタート** (Game Start) - triggered when the green flag is clicked:
 - おおきさを 100% にする
 - いどうきよりの 5 ばんめを 160 でおきかえる
 - xざひょうを -60、yざひょうを プレイヤーの yざひょう + いどうきよりの 5 ばんめ にする
 - ゴール を 0 にする
- レーススタート** (Race Start) - triggered when the green flag is clicked:
 - yざひょうを いどうきよりの 5 ばんめ - 90 + スクロール にする
 - xざひょうを -2 から 2 までのらんすう ずつかえる
 - いどうきよりの 5 ばんめを いどうきよりの 5 ばんめ + 9 から 10 までのらんすう でおきかえる
 - もし **いろにふれた** かつ **いわにふれた** **ではない** なら
 - xざひょうを -3 ずつかえる
 - もし **いろにふれた** かつ **いわにふれた** **ではない** なら
 - xざひょうを 3 ずつかえる
 - もし $-1 * \text{スクロール} > \text{いどうきよりの 5 ばんめ} - 90 - 180$ かつ $-1 * \text{スクロール} < \text{いどうきよりの 5 ばんめ} - 90 + 180$ なら
 - ひょうじする
 - でなければ
 - かくす
 - もし **いどうきよりの 5 ばんめ > きり** なら
 - かくす
 - もし **ゴール = 0** なら
 - ゴールしたかず を 1 ずつかえる
 - さいしゅうじゅんい の 5 ばんめを ゴールしたかず でおきかえる
 - ゴール を 1 にする
 - タイム の ゴールしたかず ばんめを タイマー でおきかえる
 - もし **いろにふれた** なら
 - xざひょうを -2 ずつかえる
 - もし **いろにふれた** なら
 - xざひょうを 2 ずつかえる
 - もし **いろにふれた** なら
 - いどうきよりの 5 ばんめを いどうきよりの 5 ばんめ + 2 でおきかえる
 - yざひょうを いどうきよりの 5 ばんめ - 90 + スクロール にする
 - もし **いろにふれた** なら
 - いどうきよりの 5 ばんめを いどうきよりの 5 ばんめ + -2 でおきかえる
 - yざひょうを いどうきよりの 5 ばんめ - 90 + スクロール にする
- けっかひょうじ** (Final Results) - triggered when the green flag is clicked:
 - ひょうじする
 - おおきさを 75% にする
 - じゅんい を さいしゅうじゅんい の 5 ばんめ にする
 - xざひょうを じゅんいx の じゅんい ばんめ、yざひょうを じゅんいy の じゅんい ばんめ にする

てき6のスク립トエリア

てき6

x: 120 y: -70 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート をうけとったとき

- おおきさを 100 % にする
- いどうきよりの 6 ばんめを 160 でおきかえる
- xざひょうを 60、yざひょうを プレイヤーの yざひょう + いどうきよりの 6 ばんめ にする
- ゴール を 0 にする

レースちゅう をうけとったとき

- yざひょうを いどうきよりの 6 ばんめ - 90 + スクロール にする
- xざひょうを -2 から 2 までのらんすう ずつかえる
- いどうきよりの 6 ばんめを いどうきよりの 6 ばんめ + 1 から 10 までのらんすう でおきかえる
- もし いろにふれた かつ いわ にふれた ではない なら
 - xざひょうを -8 ずつかえる
- もし いろにふれた かつ いわ にふれた ではない なら
 - xざひょうを 8 ずつかえる
- もし $-1 * \text{スクロール} > \text{いどうきよりの } 6 \text{ ばんめ} - 90 - 180$ かつ $-1 * \text{スクロール} < \text{いどうきよりの } 6 \text{ ばんめ} - 90 + 180$ なら
 - ひょうじする
 - でなければ
 - かくす
- もし いどうきよりの 6 ばんめ > きより なら
 - かくす
 - もし ゴール = 0 なら
 - ゴールしたかず を 1 ずつかえる
 - さいしゅうじゅんい の 6 ばんめを ゴールしたかず でおきかえる
 - ゴール を 1 にする
 - タイム の ゴールしたかず ばんめを タイマー でおきかえる
- もし いろにふれた なら
 - xざひょうを -2 ずつかえる
- もし いろにふれた なら
 - xざひょうを 2 ずつかえる
- もし いろにふれた なら
 - いどうきよりの 6 ばんめを いどうきよりの 6 ばんめ + 2 でおきかえる
 - yざひょうを いどうきよりの 6 ばんめ - 90 + スクロール にする
- もし いろにふれた なら
 - いどうきよりの 6 ばんめを いどうきよりの 6 ばんめ + -2 でおきかえる
 - yざひょうを いどうきよりの 6 ばんめ - 90 + スクロール にする

けっかひょうじ をうけとったとき

- ひょうじする
- おおきさを 75 % にする
- じゅんい を さいしゅうじゅんい の 6 ばんめ にする
- xざひょうを じゅんいx の じゅんい ばんめ、yざひょうを じゅんいy の じゅんい ばんめ にする

てき7のスクリプトエリア

The screenshot shows the Scratch script editor for a project named 'てき7'. The script is organized into three main event-driven blocks:

- ゲームスタート (Game Start) - をうけとったとき (When clicked):**
 - おおきさを 100% にする
 - いどうきよりの 77 ばんめを 230 でおきかえる
 - xざひょうを 0、yざひょうを プレイヤーの yざひょう + いどうきよりの 77 ばんめ にする
 - ゴールを 0 にする
- レースちゅう (Race Start) - をうけとったとき (When clicked):**
 - yざひょうを いどうきよりの 77 ばんめ - 90 + スクロール にする
 - xざひょうを -2 から 2 までのらんすう ずつかえる
 - いどうきよりの 77 ばんめを いどうきよりの 77 ばんめ + 5 から 15 までのらんすう でおきかえる
 - もし いろにふれた かつ いわにふれた ではない なら
 - xざひょうを -8 ずつかえる
 - もし いろにふれた かつ いわにふれた ではない なら
 - xざひょうを 8 ずつかえる
 - もし $-1 * \text{スコール} > \text{いどうきよりの } 77 \text{ ばんめ} - 90 - 180$ かつ $-1 * \text{スコール} < \text{いどうきよりの } 77 \text{ ばんめ} - 90 + 180$ なら
 - ひょうじする
 - でなければ
 - かくす
 - もし $\text{いどうきよりの } 77 \text{ ばんめ} > \text{きよ}$ なら
 - かくす
 - もし $\text{ゴール} = 0$ なら
 - ゴールしたかずを 1 ずつかえる
 - さいしゅうじゅんいの 77 ばんめを ゴールしたかず でおきかえる
 - ゴールを 1 にする
 - タイムの ゴールしたかず ばんめを タイマー でおきかえる
 - もし いろにふれた なら
 - xざひょうを -2 ずつかえる
 - もし いろにふれた なら
 - xざひょうを 2 ずつかえる
 - もし いろにふれた なら
 - いどうきよりの 77 ばんめを いどうきよりの 77 ばんめ + 2 でおきかえる
 - yざひょうを いどうきよりの 77 ばんめ - 90 + スクロール にする
 - もし いろにふれた なら
 - いどうきよりの 77 ばんめを いどうきよりの 77 ばんめ + 2 でおきかえる
 - yざひょうを いどうきよりの 77 ばんめ - 90 + スクロール にする
- けっかひょうじ (Result Display) - をうけとったとき (When clicked):**
 - ひょうじする
 - おおきさを 75% にする
 - じゅんいを さいしゅうじゅんい の 77 ばんめ にする
 - xざひょうを じゅんい の じゅんい ばんめ、yざひょうを じゅんい の じゅんい ばんめ にする

てき8のスク립トエリア

てき8

x: 120 y: 30 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート をうけとったとき

- おおきさを 100 % にする
- いどうきよりの 8 ばんめを 230 でおきかえる
- xざひょうを -50、yざひょうを プレイヤーの yざひょう + いどうきよりの 8 ばんめ にする
- ゴール を 0 にする

レースちゅう をうけとったとき

- yざひょうを いどうきよりの 8 ばんめ - 90 + スクロール にする
- xざひょうを -2 から 2 までのらんすう ずつかえる
- いどうきよりの 8 ばんめを いどうきよりの 8 ばんめ + 1 から 15 までのらんすう でおきかえる
- もし いろにふれた かつ いゆ にふれた ではない なら
 - xざひょうを -8 ずつかえる
- もし いろにふれた かつ いゆ にふれた ではない なら
 - xざひょうを 8 ずつかえる
- もし $-1 * \text{スクロール} > \text{いどうきよりの } 8 \text{ ばんめ} - 90 - 180$ かつ $-1 * \text{スクロール} < \text{いどうきよりの } 8 \text{ ばんめ} - 90 + 180$ なら
 - ひょうじする
 - でなければ
 - かくす
- もし いどうきよりの 8 ばんめ > きり なら
 - かくす
 - もし ゴール = 0 なら
 - ゴールしたかず を 1 ずつかえる
 - さいしゅうじゅんい の 8 ばんめを ゴールしたかず でおきかえる
 - ゴール を 1 にする
 - タイム の ゴールしたかず ばんめを タイマー でおきかえる
 - もし いろにふれた なら
 - xざひょうを -2 ずつかえる
 - もし いろにふれた なら
 - xざひょうを 2 ずつかえる
 - もし いろにふれた なら
 - いどうきよりの 8 ばんめを いどうきよりの 8 ばんめ + 2 でおきかえる
 - yざひょうを いどうきよりの 8 ばんめ - 90 + スクロール にする
 - もし いろにふれた なら
 - いどうきよりの 8 ばんめを いどうきよりの 8 ばんめ + -2 でおきかえる
 - yざひょうを いどうきよりの 8 ばんめ - 90 + スクロール にする

けっかひょうじ をうけとったとき

- ひょうじする
- おおきさを 75 % にする
- じゅんい を さいしゅうじゅんい の 8 ばんめ にする
- xざひょうを じゅんいx の じゅんい ばんめ、yざひょうを じゅんいy の じゅんい ばんめ にする

てき9のスク립トエリア

てき9

x: 120 y: -120 向き: 90

スクリプト コスチューム おと

ゲームスタート をうけとったとき

- おおきさを 100 % にする
- いどうきよりの 9 ばんめを 230 でおきかえる
- xざひょうを 60、yざひょうを プレイヤーの yざひょう + いどうきよりの 9 ばんめ にする
- ゴール を 0 にする

レースちゆう をうけとったとき

- yざひょうを (いどうきよりの 9 ばんめ - 90 + スクロール) にする
- xざひょうを -2 から 2 までのらんすう ずつかえる
- いどうきよりの 9 ばんめを (いどうきよりの 9 ばんめ + 1 から 3 までのらんすう) でおきかえる
- もし いろにふれた かつ いわ にふれた ではない なら
 - xざひょうを -8 ずつかえる
- もし いろにふれた かつ いわ にふれた ではない なら
 - xざひょうを 8 ずつかえる
- もし $-1 * \text{スクロール} > (\text{いどうきよりの } 9 \text{ ばんめ} - 90 - 180)$ かつ $-1 * \text{スクロール} < (\text{いどうきよりの } 9 \text{ ばんめ} - 90 + 180)$ なら
 - ひようじする
 - でなければ
 - かくす
- もし (いどうきよりの 9 ばんめ) > きより なら
 - かくす
 - もし ゴール = 0 なら
 - ゴールしたかず を 1 ずつかえる
 - さいしゅうじゆんい の 9 ばんめを ゴールしたかず でおきかえる
 - ゴール を 1 にする
 - タイム の ゴールしたかず ばんめを タイマー でおきかえる
- もし いろにふれた なら
 - xざひょうを -2 ずつかえる
- もし いろにふれた なら
 - xざひょうを 2 ずつかえる
- もし いろにふれた なら
 - いどうきよりの 9 ばんめを (いどうきよりの 9 ばんめ + 2) でおきかえる
 - yざひょうを (いどうきよりの 9 ばんめ - 90 + スクロール) にする
- もし いろにふれた なら
 - いどうきよりの 9 ばんめを (いどうきよりの 9 ばんめ + 2) でおきかえる
 - yざひょうを (いどうきよりの 9 ばんめ - 90 + スクロール) にする

けっかひようじ をうけとったとき

- ひようじする
- おおきさを 75 % にする
- じゆんい を (さいしゅうじゆんい の 9 ばんめ) にする
- xざひょうを (じゆんい の じゆんい ばんめ、yざひょうを (じゆんい の じゆんい ばんめ) にする

じゅんいのスクリプトエリア

じゅんい

x: 0 y: -160 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

けっかひょうじ をうけとったとき

ゲームスタート をうけとったとき

けす

かくす

けす

コスチュームを チェッカー にする

xざひょうを -190、yざひょうを 130 にする

おおきさを 100 % にする

ひょうじする

スタンプ

コスチュームを NO1 にする

xざひょうを -130、yざひょうを 80 にする

おおきさを 60 % にする

ひょうじする

スタンプ

コスチュームを NO2 にする

xざひょうを -130、yざひょうを 30 にする

おおきさを 60 % にする

ひょうじする

スタンプ

コスチュームを NO3 にする

xざひょうを -130、yざひょうを -20 にする

おおきさを 60 % にする

ひょうじする

スタンプ

コスチュームを NO4 にする

xざひょうを -130、yざひょうを -70 にする

おおきさを 60 % にする

ひょうじする

スタンプ

コスチュームを NO5 にする

xざひょうを -130、yざひょうを -120 にする

おおきさを 60 % にする

ひょうじする

スタンプ

コスチュームを NO6 にする

おおきさを 60 % にする

ひょうじする

スタンプ

コスチュームを NO6 にする

xざひょうを 70、yざひょうを 80 にする

おおきさを 60 % にする

ひょうじする

スタンプ

コスチュームを NO7 にする

xざひょうを 70、yざひょうを 30 にする

おおきさを 60 % にする

ひょうじする

スタンプ

コスチュームを NO8 にする

xざひょうを 70、yざひょうを -20 にする

おおきさを 60 % にする

ひょうじする

スタンプ

コスチュームを NO9 にする

xざひょうを 70、yざひょうを -70 にする

おおきさを 60 % にする

ひょうじする

スタンプ

コスチュームを NO10 にする

xざひょうを 70、yざひょうを -120 にする

おおきさを 60 % にする

ひょうじする

スタンプ

コスチュームを さいちようせん にする

xざひょうを 0、yざひょうを -160 にする

おおきさを 100 % にする

ひょうじする

スタンプ

タイムひょうじ をおくる

※前ページの続き

じゅんいのコスチューム

じゅんい 
 x: 0 y: -160 むき: 90

スクリプト コスチューム あと

あたらしいコスチューム

1		チェッカー 71x89 3 KB <input type="button" value="へんしゅう"/> <input type="button" value="コピー"/> <input type="button" value="×"/>
2		NO1 82x76 1 KB <input type="button" value="へんしゅう"/> <input type="button" value="コピー"/> <input type="button" value="×"/>
3		NO2 96x78 1 KB <input type="button" value="へんしゅう"/> <input type="button" value="コピー"/> <input type="button" value="×"/>
4		NO3 84x79 1 KB <input type="button" value="へんしゅう"/> <input type="button" value="コピー"/> <input type="button" value="×"/>
5		NO4 94x78 1 KB <input type="button" value="へんしゅう"/> <input type="button" value="コピー"/> <input type="button" value="×"/>
6		NO5 93x79 1 KB <input type="button" value="へんしゅう"/> <input type="button" value="コピー"/> <input type="button" value="×"/>
7		NO6 94x78 1 KB <input type="button" value="へんしゅう"/> <input type="button" value="コピー"/> <input type="button" value="×"/>
8		NO7 89x79 1 KB <input type="button" value="へんしゅう"/> <input type="button" value="コピー"/> <input type="button" value="×"/>
9		NO8 93x79 1 KB <input type="button" value="へんしゅう"/> <input type="button" value="コピー"/> <input type="button" value="×"/>
10		NO9 94x79 1 KB <input type="button" value="へんしゅう"/> <input type="button" value="コピー"/> <input type="button" value="×"/>
11		NO10 119x68 2 KB <input type="button" value="へんしゅう"/> <input type="button" value="コピー"/> <input type="button" value="×"/>
12		さいちようせん 365x43 1 KB <input type="button" value="へんしゅう"/> <input type="button" value="コピー"/> <input type="button" value="×"/>

タイムひょうじのスク립トエリア

The screenshot shows a Scratch script for a timer. The script is titled "タイムひょうじ" (Timer) and is located at coordinates (210, -120) with a width of 90. The script is organized into several sections:

- Initialization:** When the timer is clicked, the "count" variable is set to 1, and the "time" variable is reset to 0.
- Countdown Logic:** A loop that checks if the count is greater than 0. If so, it checks if the count is less than 100. If yes, it sets the count to 0 and resets the time. If the count is less than 10, it also sets the count to 0 and resets the time.
- Display and Animation:** The "display" variable is set to 1. The "stage" variable is set to 3. The "stage" variable is used to determine the costume to display. If the stage is 0, 1, or 2, the costume is set to "d", "n", or "f" respectively. If the stage is 3, the costume is set to "s".
- Position and Size:** The x and y coordinates are set to the center of the stage (0, 0). The size is set to 25%.
- Final State:** The "stage" variable is set to 1, and the "count" variable is set to 1.
- Game Start:** When the game starts, the timer is hidden.

```
タイムひょうじ をうけとったとき
カウント を 1 にする
タイム のながさ かいくりかえす
もし <タイム の カウント ばんめ = DNF ではない なら
もし <タイム の カウント ばんめ < 100 なら
タイム の カウント ばんめを 0 と タイム の カウント ばんめをつなぐ でおきかえる
もし <タイム の カウント ばんめ < 10 なら
タイム の カウント ばんめを 0 と タイム の カウント ばんめをつなぐ でおきかえる
けた を 1 にする
3 かいくりかえす
すうじ を タイム の カウント ばんめ の けた ばんめのもじ にする
もし <すうじ = 0 または <すうじ = N または <すうじ = P なら
もし けた = 1 なら
コスチュームを d にする
でなければ
もし けた = 2 なら
コスチュームを n にする
でなければ
コスチュームを f にする
でなければ
コスチュームを すうじ + 1 にする
おおきさを 25 % にする
xざひょうを じゆんいx の カウント ばんめ + 25 * けた + 15 、yざひょうを じゆんいy の カウント ばんめ にする
ひょうじする
スタンプ
けた を 1 ずつかえる
カウント を 1 ずつかえる
ゲームスタート をうけとったとき
かくす
```

タイムひょうじのコスチューム

タイムひょうじ

x: 210 y: -120 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

あたらしいコスチューム ペイント よみこみ カメラ

1	0	01	100x100	2 KB	へんしゅう コピー
2	1	11	100x100	0.82 KB	へんしゅう コピー
3	2	21	100x100	0.97 KB	へんしゅう コピー
4	3	31	100x100	0.92 KB	へんしゅう コピー
5	4	41	100x100	1.0 KB	へんしゅう コピー
6	5	51	100x100	0.97 KB	へんしゅう コピー
7	6	61	100x100	1 KB	へんしゅう コピー
8	7	71	100x100	0.63 KB	へんしゅう コピー
9	8	81	100x100	1 KB	へんしゅう コピー
10	9	91	100x100	1 KB	へんしゅう コピー
11	0	d	100x100	1 KB	へんしゅう コピー
12	2	n	100x100	2 KB	へんしゅう コピー
13	F	f	100x100	0.86 KB	へんしゅう コピー

そうごぼん 倉庫番のプログラム(完成例)

かんせいれい

ステージのスク립トエリア

スク립ト

はいけい おと

ステージ

がクリックされたとき

- ステージばんごう を 1 にする
- しよきしより をおくる
- あそびかた をおくる
- すべて ばんめを ゴールチェック からさくじよ
- 3 かいくりかえす
- 0 を ゴールチェック についか
- スク립トをとめる

かべわくデータベース をうけとったとき

- すべて ばんめを かべ からさくじよ
- 108 かいくりかえす
- 0 を かべ についか
- カウント を 1 にする
- 12 かいくりかえす
- かべ の カウント ばんめを 1 でおきかえる
- カウント を 1 ずつかえる
- カウント を 13 にする
- 7 かいくりかえす
- かべ の カウント ばんめを 1 でおきかえる
- カウント を 12 ずつかえる
- カウント を 24 にする
- 7 かいくりかえす
- かべ の カウント ばんめを 1 でおきかえる
- カウント を 12 ずつかえる
- カウント を 97 にする
- 12 かいくりかえす
- かべ の カウント ばんめを 1 でおきかえる
- カウント を 1 ずつかえる
- スク립トをとめる

しよきしより をうけとったとき

- かべわくデータベース をおくってまつ
- もし ステージばんごう = 1 なら
- かべ の 5 ばんめを 0 でおきかえる
- かべ の 6 ばんめを 0 でおきかえる
- かべ の 26 ばんめを 4 でおきかえる
- かべ の 28 ばんめを 1 でおきかえる
- かべ の 31 ばんめを 3 でおきかえる
- かべ の 40 ばんめを 1 でおきかえる
- かべ の 43 ばんめを 1 でおきかえる
- かべ の 44 ばんめを 1 でおきかえる
- かべ の 62 ばんめを 1 でおきかえる
- かべ の 64 ばんめを 1 でおきかえる
- かべ の 65 ばんめを 1 でおきかえる
- かべ の 66 ばんめを 1 でおきかえる
- かべ の 68 ばんめを 1 でおきかえる
- かべ の 69 ばんめを 1 でおきかえる
- かべ の 70 ばんめを 1 でおきかえる
- かべ の 76 ばんめを 2 でおきかえる
- でなければ
- もし ステージばんごう = 2 なら
- かべ の 21 ばんめを 1 でおきかえる
- かべ の 26 ばんめを 3 でおきかえる
- かべ の 27 ばんめを 1 でおきかえる
- かべ の 29 ばんめを 2 でおきかえる
- かべ の 35 ばんめを 1 でおきかえる
- かべ の 38 ばんめを 4 でおきかえる
- かべ の 41 ばんめを 1 でおきかえる
- かべ の 43 ばんめを 1 でおきかえる
- かべ の 53 ばんめを 1 でおきかえる
- かべ の 56 ばんめを 1 でおきかえる

※前ページの続き

スペース キーがおされたとき
ちょっとまってね をおくる
しましより をおくる
スクリプトをとめる

やったね をうけとったとき
ステージばんごう を 1 ずつかえる
もし <ステージばんごう = 5> なら
さいしよからするばあいはリターンキー ときいてまつ
ステージばんごう を 1 にする
ちょっとまってね をおくる
1 びょうまつ
しましより をおくる
スクリプトをとめる

ステージチェック をうけとったとき
カウント を 0 にする
ゴールの数 かいくりかえす
カウント を 1 ずつかえる
もし <ゴールチェックの カウント ばんめ = 0> なら
スクリプトをとめる

やったね をおくる
スクリプトをとめる

かべ の 53 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 56 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 62 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 64 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 76 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 78 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 79 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 81 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 98 ばんめを 0 でおきかえる
かべ の 99 ばんめを 0 でおきかえる

でなければ

もし <ステージばんごう = 3> なら

かべ の 2 ばんめを 0 でおきかえる
かべ の 3 ばんめを 0 でおきかえる
かべ の 5 ばんめを 0 でおきかえる
かべ の 6 ばんめを 0 でおきかえる
かべ の 7 ばんめを 0 でおきかえる
かべ の 16 ばんめを 4 でおきかえる
かべ の 18 ばんめを 3 でおきかえる
かべ の 20 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 25 ばんめを 0 でおきかえる
かべ の 27 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 29 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 32 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 34 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 37 ばんめを 0 でおきかえる
かべ の 42 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 51 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 57 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 59 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 63 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 64 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 66 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 68 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 79 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 81 ばんめを 2 でおきかえる
かべ の 89 ばんめを 1 でおきかえる

でなければ

カウント を 2 にする

11 かいくりかえす

かべ の カウント ばんめを 0 でおきかえる

カウント を 1 ずつかえる

カウント を 37 にする

```
カウント を 37 にする
5 かいくりかえす
かべ の カウント ばんめを 0 でおきかえる
カウント を 12 ずつかえる
カウント を 24 にする
7 かいくりかえす
かべ の カウント ばんめを 0 でおきかえる
カウント を 12 ずつかえる
カウント を 98 にする
11 かいくりかえす
かべ の カウント ばんめを 0 でおきかえる
カウント を 1 ずつかえる
かべ の 2 ばんめを 4 でおきかえる
かべ の 15 ばんめを 2 でおきかえる
かべ の 16 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 18 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 21 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 23 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 24 ばんめを 3 でおきかえる
かべ の 32 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 36 ばんめを 0 でおきかえる
かべ の 39 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 41 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 43 ばんめを 2 でおきかえる
かべ の 46 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 50 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 56 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 63 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 65 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 67 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 71 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 72 ばんめを 3 でおきかえる
かべ の 78 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 79 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 81 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 83 ばんめを 2 でおきかえる
かべ の 88 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 90 ばんめを 1 でおきかえる
かべ の 92 ばんめを 2 でおきかえる
かべ の 108 ばんめを 3 でおきかえる
かべさくせい をおくってまつ
さいちょうせん をおくる
スクリプトをとめる
```

ねこのスクリプトエリア

The image shows two parallel Scratch scripts for a cat character. The top bar indicates the character is named 'ネコ' (Neko) with coordinates x: -180, y: -80 and a rotation of 90 degrees. The scripts are organized into two columns.

Left Script (うわむきやじるし - Key Pressed):

- When key pressed: yざひょうを 40 ずつかえる
- つぎのコスチュームにする
- もし いろにふれた なら
 - yざひょうを -40 ずつかえる
- もし yざひょう > 160 なら
 - yざひょうを 160 にする
 - Laser1 のおとをならす
- もし いろにふれた なら
 - もし yざひょう < 160 なら
 - yざひょうを 40 ずつかえる
 - もし いろにふれた なら
 - yざひょうを -40 ずつかえる
 - WaterDrop のおとをならす
 - たる上 をおくる
 - ゴールチェック をおくる
 - でなければ
 - もし いろにふれた なら
 - yざひょうを -40 ずつかえる
 - たる上 をおくる
 - ゴールチェック をおくる
 - でなければ
 - yざひょうを -80 ずつかえる
 - でなければ
 - yざひょうを -40 ずつかえる
- もし いろにふれた または いろにふれた なら
 - Pop のおとをならす
- スクリプトをとめる

Right Script (みぎむきやじるし - Key Pressed):

- When key pressed: xざひょうを 40 ずつかえる
- つぎのコスチュームにする
- 90 どのむける
- もし いろにふれた なら
 - xざひょうを -40 ずつかえる
- もし xざひょう > 220 なら
 - xざひょうを 220 にする
 - Laser1 のおとをならす
- もし いろにふれた なら
 - もし xざひょう < 220 なら
 - xざひょうを 40 ずつかえる
 - もし いろにふれた なら
 - xざひょうを -40 ずつかえる
 - WaterDrop のおとをならす
 - たる右 をおくる
 - ゴールチェック をおくる
 - でなければ
 - もし いろにふれた なら
 - xざひょうを -40 ずつかえる
 - たる右 をおくる
 - ゴールチェック をおくる
 - でなければ
 - xざひょうを -80 ずつかえる
 - でなければ
 - xざひょうを -40 ずつかえる
- もし いろにふれた または いろにふれた なら
 - Pop のおとをならす
- スクリプトをとめる

At the bottom, there are two more script starters: 'したむきやじるし' (downward arrow) and 'ひだりむきやじるし' (leftward arrow).

※前ページの続き

したまきやじるし キーがおされたとき

yざひょうを -40 ずつかえる
つぎのコスチュームにする

もし ■ いろにふれた なら

yざひょうを 40 ずつかえる

もし yざひょう < -160 なら

yざひょうを -160 にする
Laser1 のおとをならす

もし ■ いろにふれた なら

もし yざひょう > -160 なら

yざひょうを -40 ずつかえる

もし ■ いろにふれた なら

yざひょうを 40 ずつかえる
WaterDrop のおとをならす
たる下 をおくる
ゴールチェック をおくる

でなければ

もし ■ いろにふれた なら

yざひょうを 40 ずつかえる
たる下 をおくる
ゴールチェック をおくる

でなければ

yざひょうを 80 ずつかえる

でなければ

yざひょうを 40 ずつかえる

もし ■ いろにふれた または ■ いろにふれた なら

Pop のおとをならす

スクリプトをとめる

しよきしより をうけとったとき

おおきさを 80 % にする
かくす
スクリプトをとめる

ひだりまきやじるし キーがおされたとき

ざひょうを -40 ずつかえる
ぎのコスチュームにする

-90 どもける

もし ■ いろにふれた なら

xざひょうを 40 ずつかえる

もし xざひょう < -220 なら

xざひょうを -220 にする
Laser1 のおとをならす

もし ■ いろにふれた なら

もし xざひょう > -220 なら

xざひょうを -40 ずつかえる

もし ■ いろにふれた なら

xざひょうを 40 ずつかえる
WaterDrop のおとをならす
たる左 をおくる
ゴールチェック をおくる

でなければ

もし ■ いろにふれた なら

xざひょうを 40 ずつかえる
たる左 をおくる
ゴールチェック をおくる

でなければ

xざひょうを 80 ずつかえる

でなければ

xざひょうを 40 ずつかえる

もし ■ いろにふれた または ■ いろにふれた なら

Pop のおとをならす

スクリプトをとめる

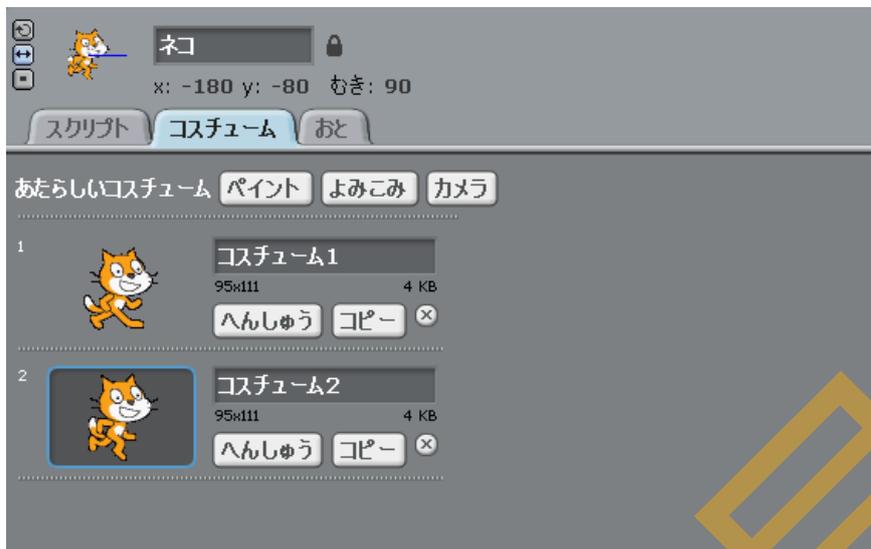
ねこざせい をうけとったとき

ひょうじする

xざひょうを $-220 + 40 * \text{れつ}$ 、yざひょうを $-160 + 40 * \text{ぎょう}$ にする

スクリプトをとめる

ねこのコスチューム



かべのスク립トエリア

かべ

x: 220 y: 160 むき: 90

スクリプト コスチューム おと

かべさくせい をうけとったとき

ひょうじする

けす

たるの数 を 0 にする

ゴールの数 を 0 にする

カウント を 1 にする

ぎょう を 0 にする

れつ を 0 にする

9 かいくりかえす

12 かいくりかえす

xざひょうを $-220 + 40 * \text{れつ}$ 、yざひょうを $-160 + 40 * \text{ぎょう}$ にする

もし かべ の カウント ばんめ = 1 なら

コスチュームを かべ にする

でなければ

コスチュームを くうはく にする

スタンプ

もし かべ の カウント ばんめ = 2 なら

たるの数 を 1 ずつかえる

たるさくせい をおくらせてまつ

もし かべ の カウント ばんめ = 3 なら

ゴールの数 を 1 ずつかえる

ゴールさくせい をおくらせてまつ

もし かべ の カウント ばんめ = 4 なら

ネコさくせい をおくらせてまつ

カウント を 1 ずつかえる

れつ を 1 ずつかえる

れつ を 0 にする

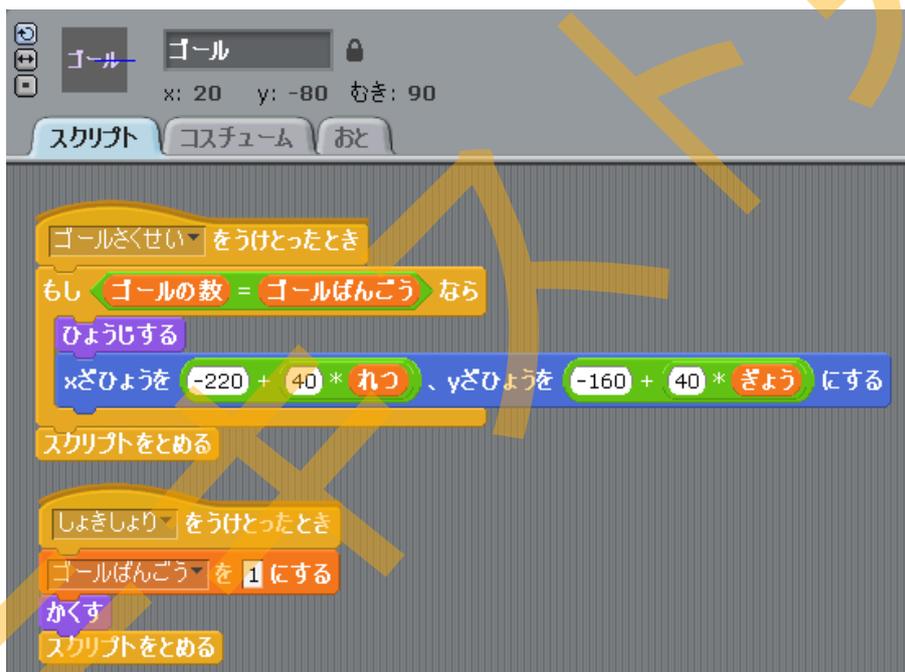
ぎょう を 1 ずつかえる

スクリプトをとめる

かべのコスチューム



ゴールのスク립トエリア



メッセージのスクリプトエリア

The screenshot shows the 'Script' area for a message object. The message is titled 'メッセージ' and has coordinates (130, -160) and a rotation of 90 degrees. The area contains six event blocks: 'がクリックされたとき', 'あそびかた をうけとったとき', 'スタート をうけとったとき', 'やったね をうけとったとき', 'さいちようせん をうけとったとき', and 'ちょっとまってね をうけとったとき'. Each event block is followed by a sequence of actions: 'かくす', 'スクリプトをとめる', 'x座標を0、y座標を0にする', 'コスチュームを [名前] にする', and 'ひょうじする'.

メッセージのコスチューム

The screenshot shows the 'Costume' area for a message object. The message is titled 'メッセージ' and has coordinates (130, -160) and a rotation of 90 degrees. The area displays five costumes:

Costume ID	Costume Name	Dimensions	File Size	Actions
1	あそびかた	203x58	2 KB	八んしゅう, コピー
2	スタート	181x58	1 KB	八んしゅう, コピー
3	やったね	181x58	1 KB	八んしゅう, コピー
4	さいちようせん	139x23	0.75 KB	八んしゅう, コピー
5	ちょっとまってね	181x58	1 KB	八んしゅう, コピー

たる1のスク립トエリア

たる1

x: -60 y: -80 むき: 90

スク립ト コスチューム おと

たる上 をうけとったとき
もし **ネコ** にふれた なら
yざひょうを **40** ずつかえる
スク립トをとめる

たる下 をうけとったとき
もし **ネコ** にふれた なら
yざひょうを **-40** ずつかえる
スク립トをとめる

たる右 をうけとったとき
もし **ネコ** にふれた なら
xざひょうを **40** ずつかえる
スク립トをとめる

たる左 をうけとったとき
もし **ネコ** にふれた なら
xざひょうを **-40** ずつかえる
スク립トをとめる

たるざくせい をうけとったとき
もし **たるの数 = たるばんごう** なら
ひょうじする
xざひょうを **-220 + 40 * れつ**、yざひょうを **-160 + 40 * ぎょう** にする
スク립トをとめる

ゴールチェック をうけとったとき
もし **いろいろにふれた** なら
コスチュームを **ゴールしたたる** にする
ゴールチェックの **たるばんごう ばんめ**を **1** でおきかえる
ステージチェック をあくる
でなければ
コスチュームを **たる** にする
ゴールチェックの **たるばんごう ばんめ**を **0** でおきかえる
スク립トをとめる

しよきしより をうけとったとき
たるばんごう を **1** にする
コスチュームを **たる** にする
かくす
スク립トをとめる

たるのコスチューム

たる1

x: -100 y: 80 むき: 90

スク립ト コスチューム おと

あたらしいコスチューム **ペイント** **よみこみ** **カメラ**

1 **たる**
40x40 0.75 KB
へんしゅう コピー

2 **ゴールしたたる**
40x40 0.74 KB
へんしゅう コピー

ゴール2のSCRIPTエリア

ゴール2

x: 220 y: 40 むき: 90

スクリプト

ゴールさくせい をうけとったとき

もし $\text{ゴールの数} = \text{ゴールばんごう}$ なら

ひょうじする

xざひょうを $-220 + 40 * \text{れつ}$ 、yざひょうを $-160 + 40 * \text{ぎょう}$ にする

スクリプトをとめる

しよきしより をうけとったとき

ゴールばんごう を 2 にする

かくす

スクリプトをとめる

ゴール3のSCRIPTエリア

ゴール3

x: 220 y: 160 むき: 90

スクリプト

ゴールさくせい をうけとったとき

もし $\text{ゴールの数} = \text{ゴールばんごう}$ なら

ひょうじする

xざひょうを $-220 + 40 * \text{れつ}$ 、yざひょうを $-160 + 40 * \text{ぎょう}$ にする

スクリプトをとめる

しよきしより をうけとったとき

ゴールばんごう を 3 にする

かくす

スクリプトをとめる

たる2のスク립トエリア

たる2
x: 220 y: -120 むき: 90

スク립ト コスチューム おと

たる上 をうけとったとき
もし **ネコ** にふれた なら
yざひょうを 40 ずつかえる
スク립トをとめる

たる下 をうけとったとき
もし **ネコ** にふれた なら
yざひょうを -40 ずつかえる
スク립トをとめる

ゴールチェック をうけとったとき
もし **いろいろ**にふれた なら
コスチュームを **ゴールしたたる** にする
ゴールチェック の **たるばんごう** **ばんめ**を 1 でおきかえる
ステージチェック をおくる
でなければ
コスチュームを **たる** にする
ゴールチェック の **たるばんごう** **ばんめ**を 0 でおきかえる
スク립トをとめる

たる右 をうけとったとき
もし **ネコ** にふれた なら
xざひょうを 40 ずつかえる
スク립トをとめる

たる左 をうけとったとき
もし **ネコ** にふれた なら
xざひょうを -40 ずつかえる
スク립トをとめる

たるさくせい をうけとったとき
もし **たるの数 = たるばんごう** なら
ひょうじする
xざひょうを $-220 + 40 * \text{れつ}$ 、yざひょうを $-160 + 40 * \text{ぎょう}$ にする
スク립トをとめる

しよきしより をうけとったとき
たるばんごう を 2 にする
コスチュームを **たる** にする
かくす
スク립トをとめる

たる3のスク립トエリア

たる3
x: 220 y: 160 むき: 90

スク립ト コスチューム おと

たる上 をうけとったとき
もし **ネコ** にふれた なら
yざひょうを 40 ずつかえる
スク립トをとめる

たる下 をうけとったとき
もし **ネコ** にふれた なら
yざひょうを -40 ずつかえる
スク립トをとめる

ゴールチェック をうけとったとき
もし **いろいろ**にふれた なら
コスチュームを **ゴールしたたる** にする
ゴールチェック の **たるばんごう** **ばんめ**を 1 でおきかえる
ステージチェック をおくる
でなければ
コスチュームを **たる** にする
ゴールチェック の **たるばんごう** **ばんめ**を 0 でおきかえる
スク립トをとめる

たる右 をうけとったとき
もし **ネコ** にふれた なら
xざひょうを 40 ずつかえる
スク립トをとめる

たる左 をうけとったとき
もし **ネコ** にふれた なら
xざひょうを -40 ずつかえる
スク립トをとめる

たるさくせい をうけとったとき
もし **たるの数 = たるばんごう** なら
ひょうじする
xざひょうを $-220 + 40 * \text{れつ}$ 、yざひょうを $-160 + 40 * \text{ぎょう}$ にする
スク립トをとめる

しよきしより をうけとったとき
たるばんごう を 3 にする
コスチュームを **たる** にする
かくす
スク립トをとめる

プログラミング指導の手引き 2

2019年 8月16日 第3版

本書の複写複製(コピー)は、特定の場合を除き、著作者の権利侵害になります。

連絡先

(株)日本ビーコム

☎520-0802

滋賀県大津市馬場3-2-25 ワカヤマビル 2F

Tel 077-527-5681 Fax 077-527-5687



- Microsoft、Windows は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。
- その他、記載されている会社名、製品名は、各社の商標および登録商標です。
- テキストに記載されている内容、仕様は予告なしに変更されることがあります。