



図 4.1.1

### ワンポイント

Scratch では、下記のように、演劇に例えた用語を使っています。

#### ● スプライトとは？

演劇でいうところの役者のことです。スプライトをステージ（舞台）に配置し、スクリプト（脚本）によって動かします。

#### ● ステージとは？

演劇でいうところの舞台です。これは意味が分かりやすいですね。スプライト（役者）をこのステージの上に配置し、スクリプト（脚本）によって動かします。

#### ● スクリプトとは？

プログラムのことです。演劇でいうところの、ステージ（舞台）に上がったスプライト（役者）の動きを決める脚本のことを指します。

## 4.2 スクラッチプログラミングの例

早速手を動かしていきましょう。

ために、ネコ（Scratch Cat という名前です）を動かしてみます。

左のブロックパレット群から、[○○歩動かす] というブロックをスクリプトエリアへドラッグ＆ドロップして下さい。



図 4.2.1

スクリプトエリアの「10 歩動かす」をクリックしてみましょう。

ステージのネコが右へと動いていくはずですが、このように、ブロックによって直感的にプログラミングを行うことができるのが Scratch の特徴です。

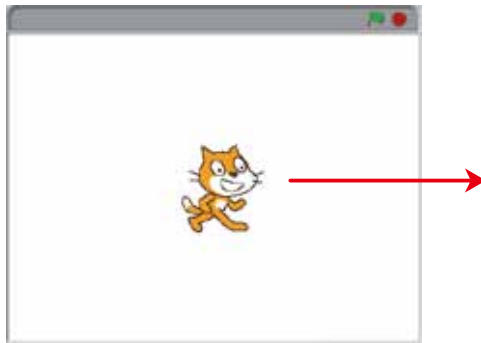


図 4.2.2

他のタイプのブロックも使ってみましょう。図 4.2.3 のようにブロックを配置して下さい。



図 4.2.3

ステージ右上の緑のハタをクリックすると…

いかがでしょうか？ネコが動いたでしょうか。赤い丸をクリックするとスクリプトが停止します。



図 4.2.4

他のタイプのブロックも使ってみましょう。図 4.2.3 のようにブロックを配置して下さい。

### 4.3 スクラッチで「バナナ取りゲーム」を作ろう！

では、4.2 章のプロジェクトの続きから、実際にゲームを作ってみましょう！

以下のようなゲームを作ります。