



Unit1 ^{かんせい}完成プログラムを^{かくにん}確認してみよう ~ ^{つく}作る作品を^{かくにん}確認 ~



まず、以下の「作品概要」及び「操作方法」を確認しよう。

^{さくひんがいよう}《作品概要》

「かめ」と「うさぎ」が山^{やま}のてっぺんまで^{きょうそう}競争をする
アニメーション作品^{さくひん}です。

^{そうさほうほう}《操作方法》

旗^おを押すと自動的にアニメーションが^{すす}進んでいく
ので、特に操作は必要ありません。



アニメーション作品^{さくひん}も^{つく}作れるんだね!



「St3 かめとうさぎ^{かんせい}完成.sb3」を^よ読み^こ込んで
旗^おを押してから、スタートボタンを押してプレイしてみよう。



ジグザグ^{やまみち}の山道^{のぼ}を登っていくよ。

ジグザグに^{のぼ}登っていく^{しく}仕組みや
^{かいわ}会話のタイミングはどうするのかな?






「動き」や「見た目」など、作品のポイントをまとめよう。

選択肢がある場合は、正しいものを○で囲もう。

① スタートさせるきっかけ

ア. を押してから、スタートボタンをクリックする

イ. スペースキーを押す

② スタートするときの「かめ」と「うさぎ」のセリフのやり取り



③ 「うさぎ」が寝てしまった場所

ア.



イ.



ウ.



次のユニットからは、早速作品を作っていくよ！





Unit2 ^{はいけい}背景(ステージ)のプログラムを作ろう ~ ^{はいけい}背景を〇にして待つ ~



「St3_かめとうさぎ.sb3」を読み込んで、
背景(ステージ)に、以下の通りプログラムしよう！

```

    旗が押されたとき
    背景を 背景1 にして待つ
    1 秒待つ
    背景を 山 にする
    
```

背景1 に関連する処理が終わるまで
プログラムが進むのを待っている

旗を押して動作を確認してみよう。

背景にするプログラムはこれだけ！



Unit3 ボタンのプログラムを作ろう ~ クリックの判定と停止の制御 ~



「ボタン」に、以下の通りプログラムしよう！



```

    背景が 背景1 になったとき
    x座標を 0 、y座標を -110 にする
    コスチュームを コスチューム1 にする
    表示する
    ずっと
    もし マウスのポインター に触れた かつ マウスが押された なら
    コスチュームを コスチューム2 にする
    このスクリプトを止める
    背景が 山 になったとき
    隠す
    
```

旗を押して動作を確認してみよう。

