

親子で！ たまには一人で！
スクラッチ・ワークショップ。

SCRATCH

2018年04月22日

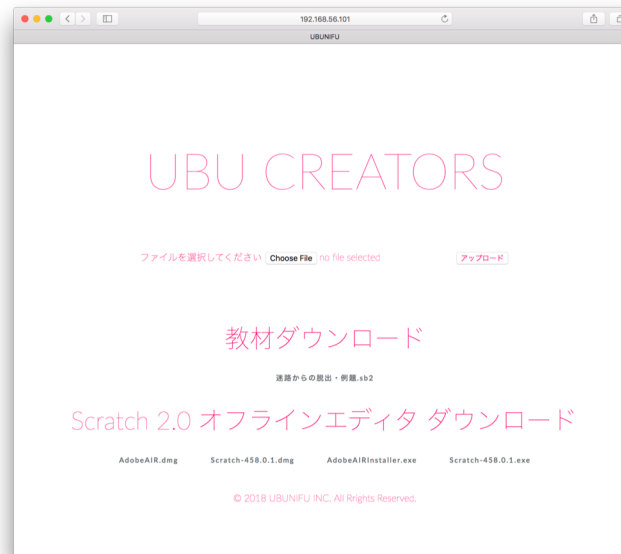
@永福和泉地域区民センター

準備

準備

パソコンの無線（むせん）LAN（Wi-Fi）をオンにして、
Macbook Pro へ接続（せつぞく）します。

インターネットブラウザで
http://172.20.10.8/ へ接続します。



本日のプログラム

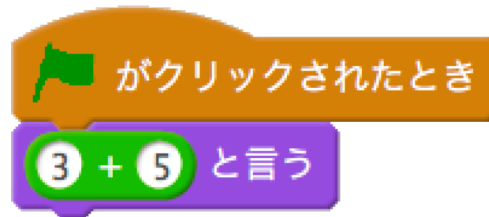
- 準備
- 変数のおさらい
- ピンポンゲームをつくろう！
- 変数を使って改造してみる
- 発表
- おしまい

変数（へんすう）のおさらい



変数（へんすう）

- 簡単な計算なら



- 少し複雑になると たとえば、 $1 + 2 + 3 \dots 500$ まで計算！？

途中の値をしまっておくところが必要 = 変数（へんすう）

計算以外にも、スプライトの位置、ゲームのスコア、など



変数（へんすう）

- $1 + 2 + 3 \cdots 500$ まで計算
- 500回繰り返す

最初に値を決める



値を変える

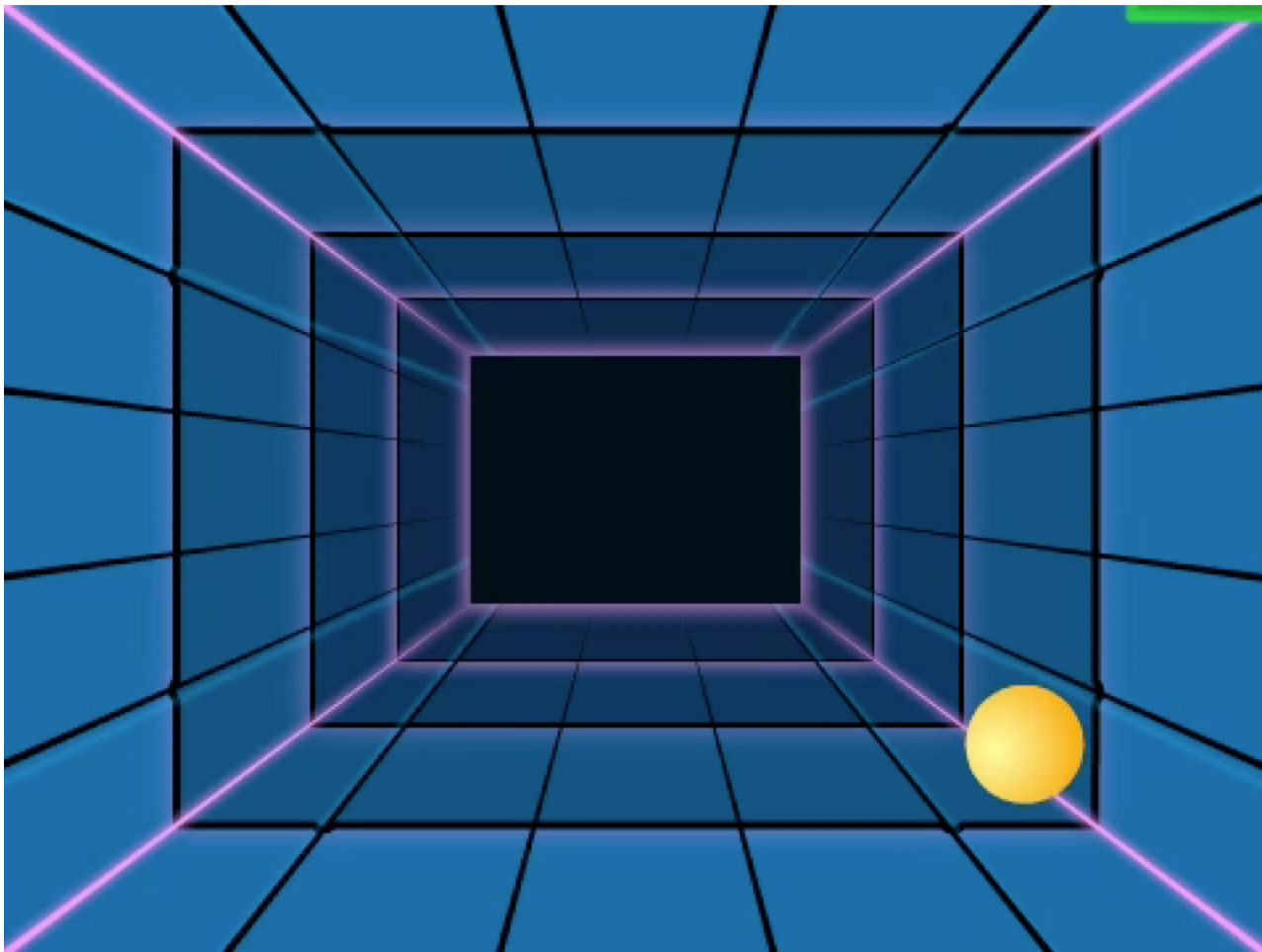
変数（へんすう）

- マウスがクリックされた座標（X、Y）を変数にいれて覚える

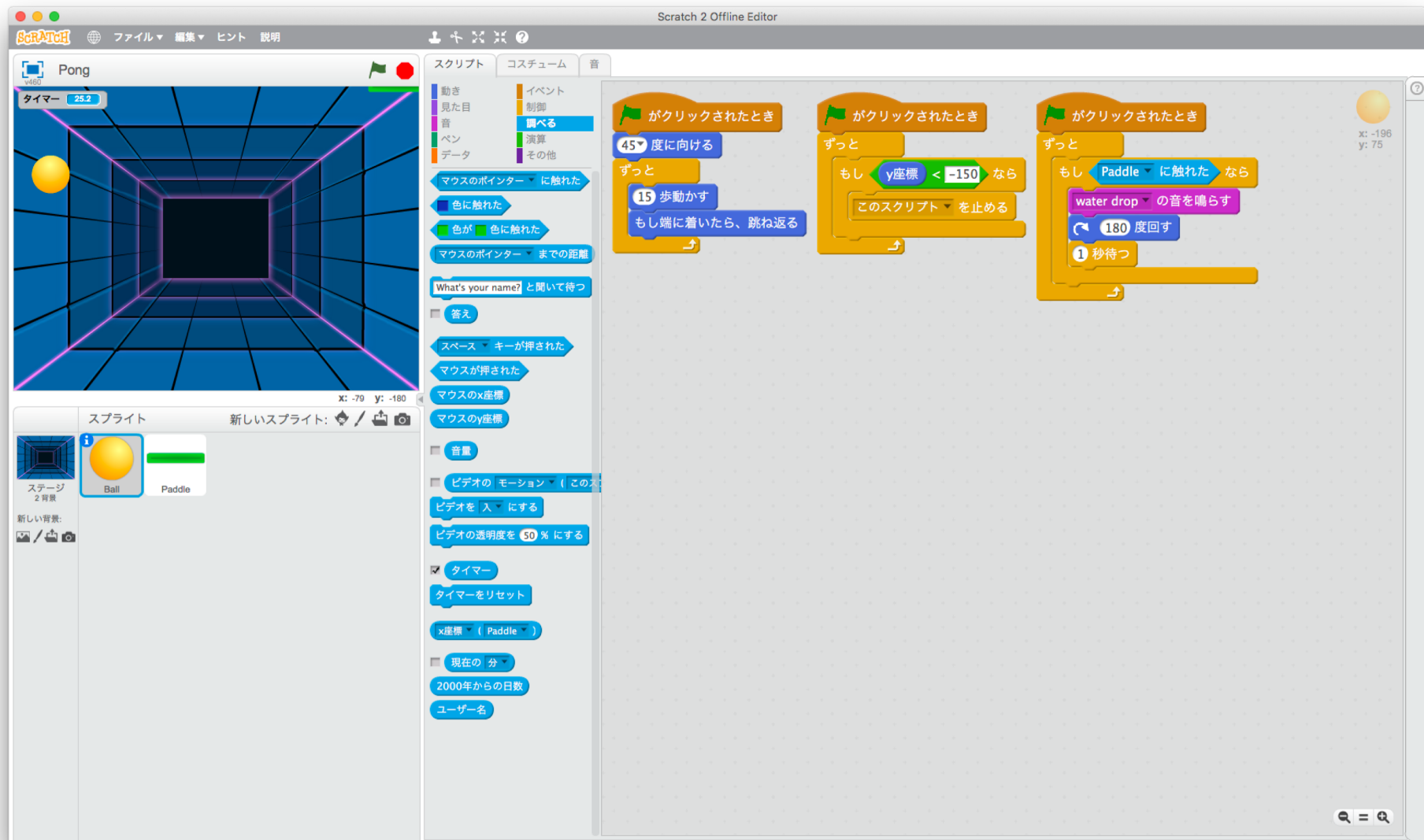


ピンポンゲームをつくろう！

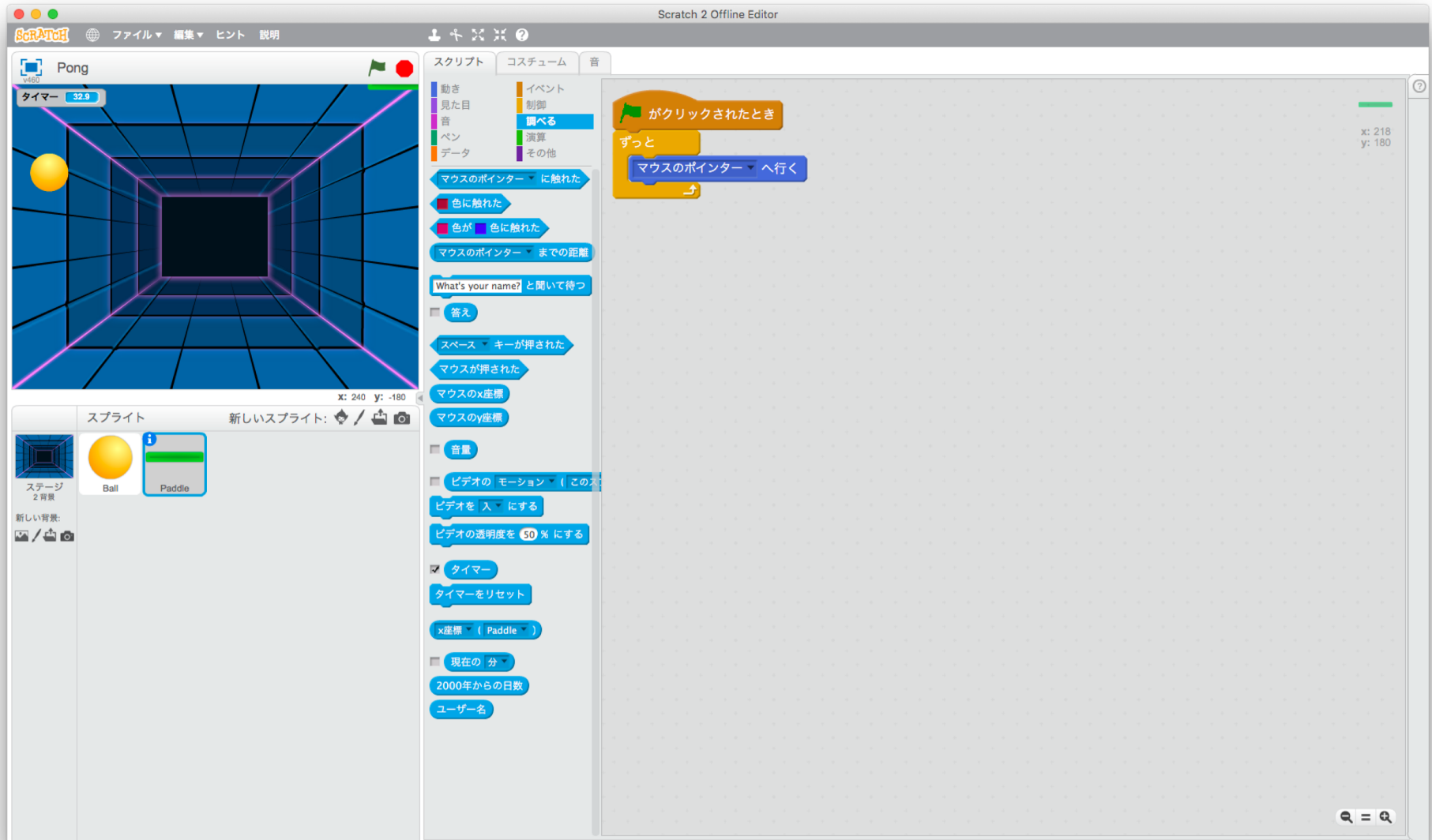
ピンポンゲームとは？



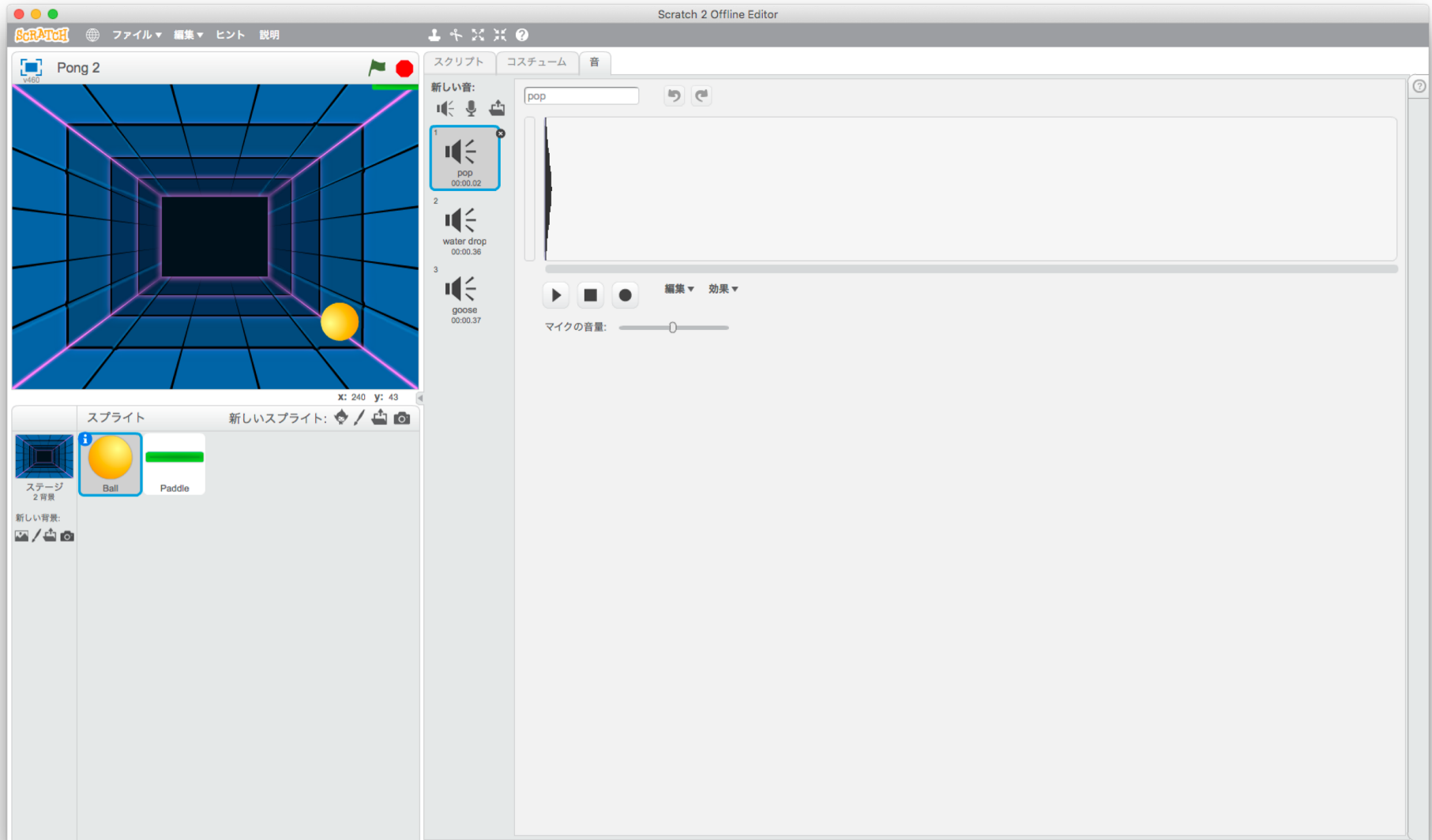
背景・ボール



パドル



音



変数をつかって改造してみる！

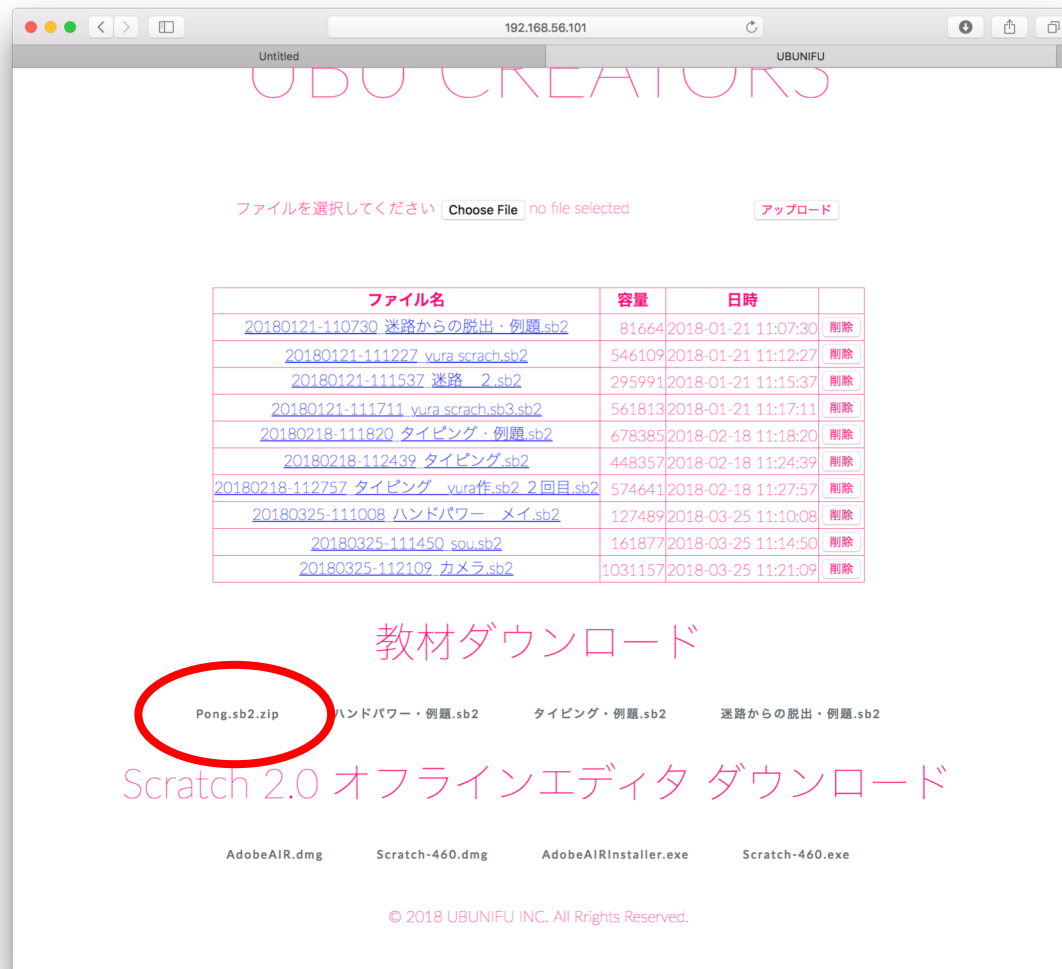
本日のミッション

- ・ スコア（打ち返した数）を表示するようにする！
- ・ 打ち損ねた数を表示するようにする！
- ・ 時間が経つとボールが早くなる！

例題のダウンロード

Pong.sb2.zip をダウンロード

※解凍・複製してから使います



発表

アップロード

わかりやすいファイル名にしてからアップロード
[Choose File] → [アップロード]



UBU CREATORS

ファイルを選択してください **Choose File** no file selected **アップロード**

ファイル名	容量	日時	
20180121-110730 迷路からの脱出・例題.sb2	81664	2018-01-21 11:07:30	削除
20180121-111227 yura scrach.sb2	546109	2018-01-21 11:12:27	削除
20180121-111537 迷路_2.sb2	295991	2018-01-21 11:15:37	削除
20180121-111711 yura scrach.sb3.sb2	561813	2018-01-21 11:17:11	削除

教材ダウンロード

タイピング・例題.sb2 迷路からの脱出・例題.sb2

Scratch 2.0 オフラインエディタ ダウンロード

AdobeAIR.dmg Scratch-458.0.1.dmg AdobeAIRInstaller.exe Scratch-458.0.1.exe

© 2018 UBUNIFU INC. All Rights Reserved.

ありがとうございました

次回：2018年5月27日（日）
第一集会室

UBUNIFU
INCORPORATED