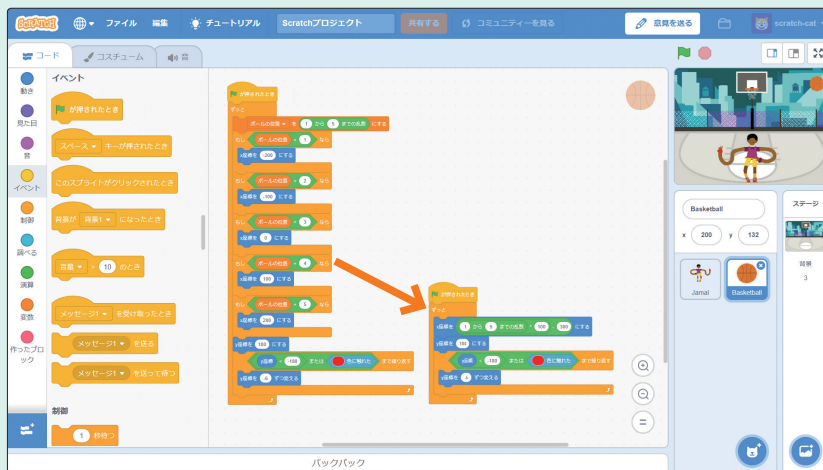











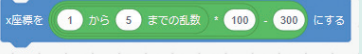

## もっと知りたい2-1：変数を使わずにX座標を変える



2時間目

もっと知りたい

 のスクリプトを作っているとき、湊くんが「 ブロックで -200、-100、0、100、200のいずれかを返せないのですか？」と質問をしていました。これは、 演算ブロックを使用すればできます。

-200、-100、0、100、200と値は5つなので  ブロックを使用します。次に、隣り合う数字の間隔が100ずつになっていることに着目してください。  と  を連結して、  で100を掛ければ、100、200、300、400、500の何れかの値が返ります。この値から  を連結して300を引けば、-200、-100、0、100、200という値が返るようになります。この値をボールのX座標として使用したいので、  と連結して  にします。このブロックがあることで、 変数を使用しなくてボールのX座標は、ランダムに-200、-100、0、100、200のいずれかの値に変わるようになり、スクリプトも短くなります。

## もっと知りたい 2-2：音の効果を追加する



音の効果を追加する方法を考えましょう。

ここでは、Jamal がボールをキャッチできた (色に触れた)、あるいはボールをキャッチできずにボールの Y 座標が  $y$ 座標 < -180 になった直後、すなわち



が実行された直後に音の効果を追加します。

このとき、もし Basketball が Jamal の赤いリストバンドに触れたら (色に触れた)、成功音のような '終わるまで Coin の音を鳴らす' を実行し、そうでなければ、つまり Basketball の Y 座標が  $y$ 座標 < -180 になった場合には失敗音のような '終わるまで Boing の音を鳴らす' を実行させましょう。

音データは、画面左上の をクリックし、画面左下の



から自分の

好きな音データを選択してください。