



記憶ゲーム

今日は記憶ゲームを作るよ。ジュリオくんは、覚えるのは得意かい？

ええと、あんまり自信がないなあ。

今日から覚えるのが 楽しみになるかも？ ちょっとこれを見てみて…

同席先生
プログラミング教室クレファスのベテラン先生。好きなことは友達をつくること。年齢は不明だが、それなりの年らしい。

ジュリオ
好奇心旺盛な5歳のロボット。好きなことは掃除すること。ものづくり、兄フィリッパがいる。

記憶ゲームをつくろう

WeDo2.0を光らせよう

あ、WeDo2.0のスマートハブがいろんな色に光ってる！きれいだなあ。

スマートハブの色は、こんな風に数字で決めるんだ。

色	数字
赤	0
緑	30
ピンク	96
黄色	6
青	66

例えば代表的な色5色(赤、緑、ピンク、黄色、青)は表1のような数字になるよ。これを、簡単に呼び出せるように、1番から5番に割り振ったのが、リストだ。作り方は、次の通りだよ。

- ①変数カテゴリの「リスト」をクリックして「スマートハブの色」というリストを作る。リスト名に「色」を入れる。
- ②「+」をクリックして「長さ」を5にする。
- ③リストの1番目から5番目に表1の色を表す数字を半角で入力する。
- ④背景のスクリーンエリア上のプログラムを作る。
1: 変数「今光る色」を作る
2: 以下をずっと繰り返す
●「今光る色」に(1から5までの乱数)を入れる
●メッセージ「チェンジ」を送る ●(1秒待つ)
3: 「チェンジ」を受け取ったら、ライトの色をリスト「スマートハブの色」の(今光る色)番目の色にする

このプログラムは、スマートハブの5色のどれかがランダムに光るようにしたんだ。これから、この光の順番を覚えてみよう。覚えられかな？

ええと、赤、青、黄色、緑…へえ、結構覚えられるかも？

じゃあ、これをゲームに仕立てていくよ。

持って、先生！お友達のエリーちゃんはロボットキットを持っていないんだ。スマートハブで光っている色を画面にも出せる？

そうだね。WeDo2.0を持っていない子は、こんな風にしてみよう。
(WeDo2.0を持っていない子むけ) ボタンの色を変えるプログラム上の図のプログラムに追加しよう

- ①Button3スプライトを作成
- ②コスチュームを右クリックで複製して「あか」「みどり」「ピンク」「きいろ」「あお」「くろ」の名前の6種類を作成。コスチューム名はドロー画面左上で変更する。
- ③変数カテゴリの「リスト」をクリックして、リスト「ボタンの色」をつくる。チェックを入れるとリストが表示される。「+」をクリックして長さ5にしたら、コスチューム名をこの順番に入れる。
- ④Button3スプライトにプログラムを作る。メッセージ「チェンジ」を受け取った時、コスチュームを「ボタンの色」リストの(今光る色)番目の色にする

光る順番を記憶するゲームに仕立てよう

ゲームの構造を考えよう

では、最初にゲームの構造を考えよう。右の図のような感じの流れにするよ。

うわあ、難しそう？ でも、順番に作っていけば きっとできるよね！

その意気だ！

カウントダウンを作ろう

では、順にプログラムを作っていく。まず、カウントダウンする部分を作るよ。さっき作ったリストをそのまま使おう。(念のため、前のプログラムは名前をつけて保存しておこう) プログラムは、下記の手順で作っていく。 ***さっき作ったリストはそのまま残す。プログラムは消す。**

- ①背景に黒い画面を置く。(左にリストが入る余白を残そう。)
- ②「スプライトを選ぶ」から「カウントダウン」スプライトを作ろう。最初は「Glow-3」を選ぶといいよ。
- ③「コスチュームを選ぶ」ほかのコスチュームも入力しよう。「Glow-2」「Glow-1」「Glow-0」は色と文字を変えて「スタート」「答えよう!」「残念!」を作っておこう。
- ④カウントダウンスプライトは右上に配置しよう
- ⑤緑の旗が押されたら、その位置に配置して検そう
- ⑥「カウントダウン」というメッセージを受け取ったら、【3】【2】【1】「スタート」コスチュームを1秒おきに表示させよう。
- ⑦音タブから「音を選ぶ」メニューより「C Elec Guitar」と「C2 Elec Guitar」という音を入力してこよう
- ⑧【3】【2】【1】の「スタート」コスチュームを表示するときには「C Elec Guitar」の音を鳴らそう
- ⑨「スタート」を表示するときには「C2 Elec Guitar」の音を鳴らそう。

光る色を決めて、順に光らせよう

次は、光らせるプログラムだね。たとえば、1問目は「赤」、2問目は「赤、青」、3問目は「赤、青、黄」のように、正解すると覚える数が増えていくよ。プログラムはこんな風に作ろう。「光る色をランダムで決定」→「光った順番をリストに記録」→「正解すると1色ずつ増える」という流れで作っていくよ。

共通のプログラム

- ①変数「問題」を作る。チェックを入れる。
- ②変数「問題」を1ずつ増やす
- ③リスト「きおく」を作る。(すべてのスプライト用に「き」を入れる)
- ④変数「問題」とリスト「きおく」はここに配置
- ⑤背景にプログラムを追加 (前のプログラムは捨てる) 緑の旗が押されたら、●変数「問題」を0(リセット)にする●リスト「きおく」のすべてを削除(リセット)する●メッセージ「カウントダウン」を送ってカウントダウンを開始する
- ⑥カウントダウンスプライトで、メッセージ「カウントダウン」を受け取ったときに、変数「問題」を1ずつ増やす
- ⑦「スタート」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ⑧メッセージ「光らせる」を送る
- ⑨「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ⑩「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ⑪「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ⑫「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ⑬「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ⑭「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ⑮「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ⑯「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ⑰「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ⑱「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ⑲「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ⑳「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ㉑「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ㉒「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ㉓「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ㉔「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ㉕「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ㉖「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ㉗「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ㉘「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ㉙「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ㉚「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ㉛「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ㉜「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ㉝「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ㉞「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ㉟「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ㊱「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ㊲「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ㊳「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ㊴「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ㊵「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ㊶「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ㊷「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ㊸「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ㊹「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ㊺「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ㊻「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ㊼「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ㊽「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ㊾「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする
- ㊿「答えよう!」を受け取ったとき、変数「問題」を1にする

WeDo2.0を使ったプログラム(スマートハブを光らせる)

- ①メッセージ「光らせる」を受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする
- ②「問題」図以下を繰り返す
- ③変数「何番目」を1増やす
- ④変数「今光る色」をリスト「きおく」の(何番目)番目にする
- ⑤ライトの色をスマートハブの色、の「今光る色」番目にする
- ⑥1秒待つ
- ⑦「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ⑧「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ⑨「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ⑩「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ⑪「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ⑫「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ⑬「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ⑭「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ⑮「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ⑯「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ⑰「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ⑱「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ⑲「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㉑「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㉒「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㉓「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㉔「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㉕「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㉖「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㉗「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㉘「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㉙「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㉚「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㉛「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㉜「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㉝「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㉞「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㉟「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㊱「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㊲「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㊳「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㊴「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㊵「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㊶「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㊷「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㊸「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㊹「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㊺「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㊻「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㊼「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㊽「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㊾「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㊿「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする

(WeDo2.0を持っていない子むけ) ボタンの色を変えるプログラム

- ①緑の旗が押されたら、最初のコスチュームと位置と大きさを指定する
- ②「問題」図以下を繰り返す
- ③変数「何番目」を1増やす
- ④変数「今光る色」をリスト「きおく」の(何番目)番目にする
- ⑤「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ⑥「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ⑦「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ⑧「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ⑨「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ⑩「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ⑪「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ⑫「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ⑬「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ⑭「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ⑮「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ⑯「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ⑰「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ⑱「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ⑲「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㉑「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㉒「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㉓「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㉔「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㉕「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㉖「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㉗「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㉘「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㉙「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㉚「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㉛「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㉜「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㉝「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㉞「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㉟「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㊱「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㊲「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㊳「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㊴「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㊵「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㊶「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㊷「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㊸「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㊹「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㊺「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㊻「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㊼「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㊽「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㊾「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする
- ㊿「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目」を1にする

色を覚えて○×判定しよう

問題が出せるようになったので、回答する部分と、答え合わせをする部分を作ろう。カウントダウンスプライトで「答えよう!」の合図と音を出して回答する準備をするよ。それから、回答する色ボタンが押されたら、それが問題リストとあっているか比べていくプログラムを作るよ。

回答しやすいように、光る色と同じ色のボタンを作った。光った順に押してもらった。プログラムは下の図のように書く。

共通のプログラム

- ①変数「何番目の回答」と変数「回答」を作った、それを0(リセット)にする
- ②「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ③「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ④「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ⑤「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ⑥「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ⑦「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ⑧「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ⑨「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ⑩「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ⑪「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ⑫「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ⑬「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ⑭「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ⑮「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ⑯「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ⑰「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ⑱「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ⑲「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ㉑「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ㉒「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ㉓「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ㉔「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ㉕「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ㉖「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ㉗「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ㉘「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ㉙「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ㉚「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ㉛「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ㉜「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ㉝「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ㉞「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ㉟「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ㊱「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ㊲「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ㊳「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ㊴「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ㊵「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ㊶「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ㊷「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ㊸「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ㊹「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ㊺「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ㊻「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ㊼「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ㊽「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ㊾「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする
- ㊿「答えよう!」を受け取ったとき、変数「何番目の回答」を1にする

「あかボタン」のプログラムを書く

「あかボタン」ができたなら、複製して他の4つのボタンを作ろう

複製するとプログラムも一緒に複製されるんだよね！

ボタンごとに位置が違うのでそこは修正してね。

押されたことが分かるように、⑧大きさを130%に⑨「ポップ」の音を鳴らし⑩0.5秒まつら⑪元の大きさと位置にする

⑫「何番目の回答」を1ずつ増やし⑬「回答」を表す「1」にする

⑭右クリックのメニューで「複製」を選び、色と配置する位置を変えていく

⑮回答する番号を色ごとに変更あか「回答」を(1)にする。みどり「回答」を(2)にする。ピンク「回答」を(3)にする。きいろ「回答」を(4)にする。あお「回答」を(5)にする

次に、判定のプログラムを書く。そのためには、新しく「はんでい」スプライトを作るよ。

はんでいスプライトのプログラム

①「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

②「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

③「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

④「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

⑤「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

⑥「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

⑦「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

⑧「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

⑨「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

⑩「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

⑪「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

⑫「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

⑬「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

⑭「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

⑮「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

⑯「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

⑰「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

⑱「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

⑲「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

㉑「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

㉒「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

㉓「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

㉔「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

㉕「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

㉖「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

㉗「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

㉘「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

㉙「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

㉚「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

㉛「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

㉜「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

㉝「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

㉞「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

㉟「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

㊱「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

㊲「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

㊳「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

㊴「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

㊵「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

㊶「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

㊷「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

㊸「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

㊹「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

㊺「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

㊻「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

㊼「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

㊽「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

㊾「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

㊿「判定」メッセージを受け取ったら、変数「何番目」を0(リセット)にする

ヒントを出そう

まっ、まっ！記憶力に自信がない子のために、ヒントを追加しよう

作った変数とリストの横にチェックボックスがあるだろう？ これをチェックすると画面に変数とリストが表示されるんだ。だから、ヒントが欲しい人には、「きおく」リストをプログラムで表示してあげるといいね。

それ、ヒントじゃなくて答えじゃない？

まあまあ。ヒントボタンとヒントなしボタンを作って、表示したり隠したりして、ちょっとだけ答えを見られるようにしてあげよう。

共通のプログラム

「ヒントあり」スプライトのプログラム

①Button2の青コスチュームを加工して「ヒントなし」スプライトを作る

②この辺りに配置しよう

「ヒントなし」スプライトのプログラム

③Button2の緑コスチュームを加工して「ヒントあり」スプライトを作る

④この辺りに配置しよう

⑤「ヒントあり」のときに表示する変数「今光る色」はこの辺りに配置しよう

そうだね。ヒントは必要か。僕はいらないけど。

ほほう、ヒントをなくしていくまで覚えられるか、見てあげよう

まあ、まあ！

今回は、繰り返しがたくさんで、今どこを作っているか迷ったら、図1や図3を見て、プログラムの構造や分岐を再確認しよう！慣れたら覚える色数を増やしてみるのも楽しいかもね。

プレゼント

アメリカの女子大生が書いた、「プログラミングのイメージがつかめる!」と話題の本

「サージャはプログラミングが大好き!」を5名様にプレゼント

応募しめきり 0月00日(0)

平住氏、氏名、学年、電話番号、キックスタート! プログラミングの感想を書いてメールでご応募ください。件名にはプログラミングプレゼント希望と明記ください。メールアドレス ⇒ agk-01@asagaku.co.jp

次回予告

次回、第8回は「ドライブゲームを作ろう」だよ。

掲載は2月19日(水)だよ お楽しみに!