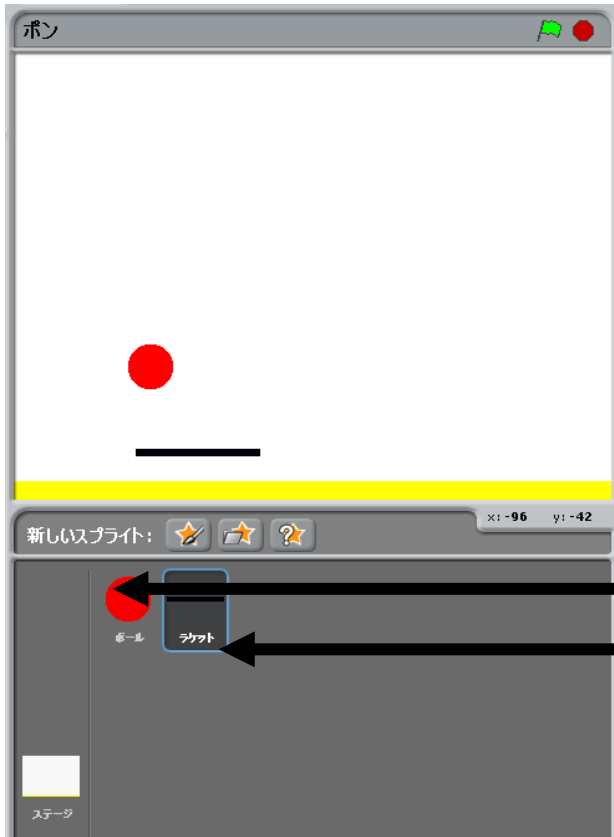


ピンポン



マウスを動かさずとラケットが動きます。
あかいたまをうちかえしましょう


たまがきいろいところになってしまうとおわりです。


ラケットの sprites をあたらしくかきま
しょう
ラケットの script (左) をつくりましょ

たまの sprites をあたらしくかきましょ
たまの script (右) をつくりましょ



ステージの背景を
編集して、きいろ
いエリアをつくりま
しょう。

 ラケットの script

 ボールの script

```

[旗がクリックされたとき]
ずっと
  x座標を マウスのx座標 にする
  
```

```

[旗がクリックされたとき]
x座標を 13 、y座標を 157 にする
色に触れた まで待つ
すべてを止める
  
```

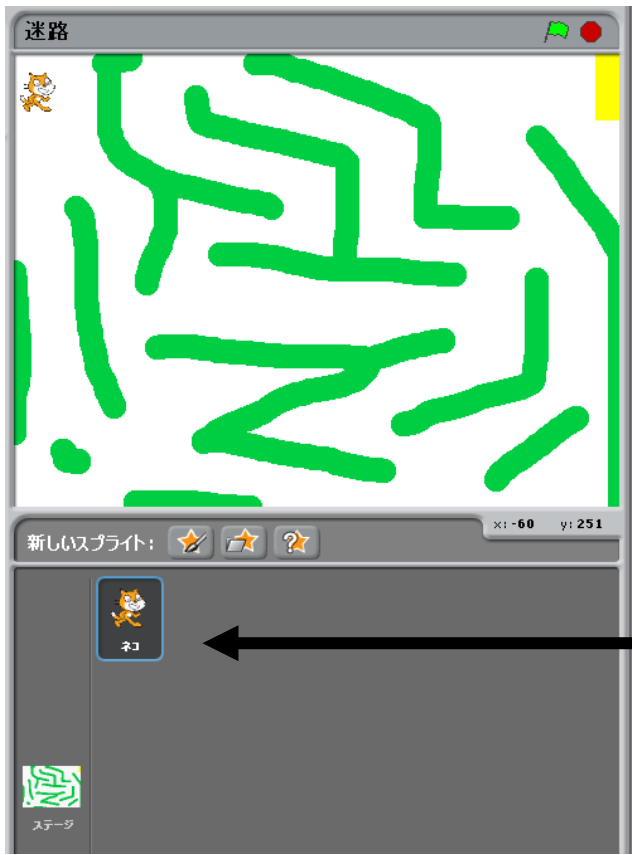
```

[旗がクリックされたとき]
もし [ラケット] に触れた なら、ずっと
  water_drop の音を鳴らす
  180 - 向き 度に向ける
  5 歩動かす
  -20 から 20 までの乱数 度回す
  
```

```

[旗がクリックされたとき]
ずっと
  もし端に着いたら、跳ね返る
  4 歩動かす
  
```

めいろ



↑↓←→のキーを押して
ネコをゴールまでうごかしましょう

みどりのところにさわってしまうとやりなおしです。

したのスクリプトをつくりましょう。

にているブロックは複製(ふくせい)
してからかえましょう

じぶんのアイデアでかえてみましょう。

↑
ステージの背景を
編集して、みどり
いろのせんを
たくさんかきましょ
う

ゴールのばしょは
きいろくしましょう

上向き矢印 ▼ キーが押されたとき

- 0 ▼ 度に向ける
- 10 歩動かす

下向き矢印 ▼ キーが押されたとき

- 180 ▼ 度に向ける
- 10 歩動かす

左向き矢印 ▼ キーが押されたとき

- 90 ▼ 度に向ける
- 10 歩動かす

右向き矢印 ▼ キーが押されたとき

- 90 ▼ 度に向ける
- 10 歩動かす

緑旗 がクリックされたとき

もし 緑色に触れた なら、ずっと

- ごんねん と 1 秒言う
- x座標を -220、y座標を 150 にする
- 90 ▼ 度に向ける

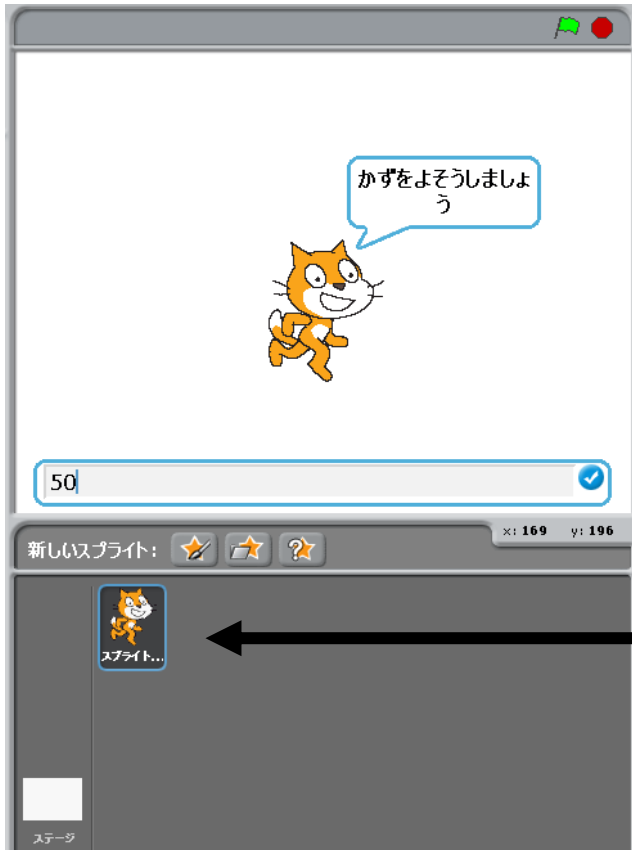
緑旗 がクリックされたとき

- x座標を -220、y座標を 150 にする
- 90 ▼ 度に向ける
- 大きさを 30 % にする

緑旗 がクリックされたとき

- 黄色色に触れた まで待つ
- だいせいこう! と 2 秒言う
- すべてを止める ●

かずあて



ネコのかんがえた1~100までのかずのをあてましょう。

こたえるたびにヒントをくれるよ

したのスクリプトをつくりましょう。

そのまえに、新しい変数を作りましょう。

変数のなまえは「かず」にします

