

**【課題 2】二つのキャラクター\_spriteが、「じゃんけん」をし、勝ち負けを表示するプログラムを考えよう。**

- 1 キャクターの\_spriteを二つ画面に出し、向き合わせる。(ここでは、もともとのネコと Gobo にしている)
- 2 変数をネコ用「cat」、Gobo 用「gobo」と「判定」の三つつくる。
- 3 [ネコの\_spriteのコード例の一部]



```

    が押されたとき
    じゃんけん と 2 秒言う
    開始 を送る

    開始 を受け取ったとき
    cat を 1 から 3 までの乱数 にする
    もし cat = 1 なら
    グーだよ と 2 秒言う
    もし cat = 2 なら
    チョキだよ と 2 秒言う
    もし cat = 3 なら
    パーだよ と 2 秒言う
    判定 を送る
    
```

[Gobo の\_spriteのコード例の一部]

```

    開始 を受け取ったとき
    gobo を 1 から 3 までの乱数 にする
    もし gobo = 1 なら
    グーだよ と 2 秒言う
    もし gobo = 2 なら
    チョキだよ と 2 秒言う
    もし gobo = 3 なら
    パーだよ と 2 秒言う
    判定 を送る
    
```

「判定」を受け取った時、どのようなコードを作成すればよいか考えよう。

<ヒント>

```

    判定 を受け取ったとき
    判定 を cat - gobo にする
    
```

- ネコが勝つとき及び負ける時は、判定の値がどんな値になるときか考えよう。
- あいこの時にどのような処理をすればよいか考えよう。

#### 4 判定のコード例

[ネコのSpriteのコード例]



[GoboのSpriteのコード例]



5 これまでのコードを基本にしていろいろ発展させていこう。

<例>

- 何かのキーを押すかマウスクリックすると再開する。
  - それぞれの得点をつける。
  - グー、チョキ、パーのイラストで表示する。
- など

6 他の人が作った作品を参考にしよう。

画面左上の **Scratch** の部分をクリックし、検索のところに「じゃんけん」と入力して検索すると、いろいろな人が作成した作品が表示される。その中から参考になるものを利用することができる。

