<練習問題10>課題10の端に触れる回数に加えて経過時間を表示しよう。 (1) 「課題 10」の作品を画面上に表示する (2) 上の方法でファイルをコピーし、ファイル名を「練習 10」に変更する (3) 変数 カテゴリーで 新しい変数 (例:経過時間)を作る ステージ **≝** ⊐−1⁸ 🎝 コスチ Fしい変数名 変数 経過時間 変数 変数を作る べてのスプライ 〇このスプライト തു 背景 キャンセル ОК (4) 背景 にコードを作成する 画面右側の 背景 をクリックする スクリプトエリアには、これまでのコードが消えて、白くなる。 (5) イベントカテゴリ の 旗が押されたとき のブロックを出す (6) 変数 カテゴリーの 回数を0にする のブロックを下につなげ、回数を 経過時間 に変更する が押されたとき 🔁 が押されたとき 回数 🔹 を 🚺 にする 回数 🔹 を 🕕 にする 変数 回訳 🔹 💡 🚺 にする ✓ 回数 経過時間 2 変数 📕 が押されたとき 変数名を変更 経過時間 🔹 を 🚺 にする 変数"回数"を削除 (7) 制御 カテゴリーの ずっと ブロックを下につなげる 📔 が押されたとき (8) 制御 カテゴリーの 1秒待つ ブロックを下につなげる 経過時間 🗸 を 🕕 にする (9) 変数 カテゴリーの 回数を1ずつ変える ブロックを下につ なげ、回数を 経過時間 に変更する 1 秒待つ (10) 旗マークをクリックして ■ 数 マ を 1 ずつ変える 🍽 が押されたとき (11) 動作を確認する ✓ 回数 経過時間 🔹 を 🕕 にする 経過時間 1 秒待つ 変数名を変更 変数"回数"を削除 経過時間 🔹 を 🚺 ずつ変える