



松山市教育会
プログラミング講座

スクラッチ小技集

ちょっと便利な方法やコードを集めてみました

SCRATCH Ver. 3

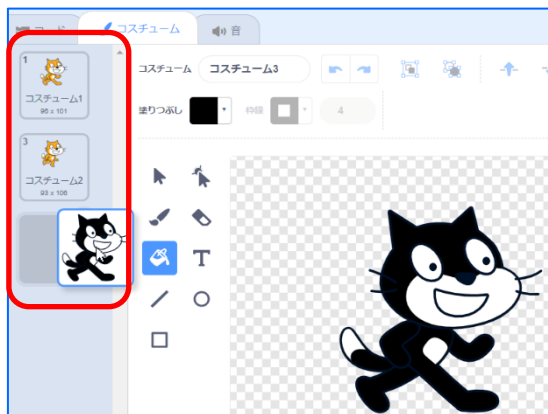
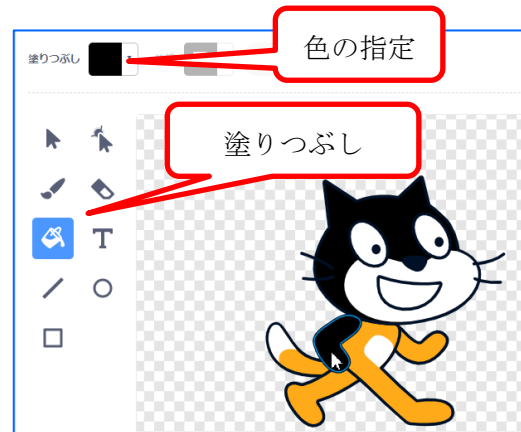
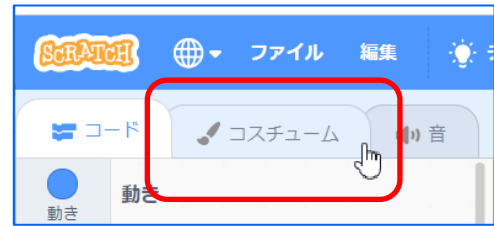


Scratch は MIT メディアラボのライフロンギンダーガーテングループのプロジェクトで、
無償で提供されています。

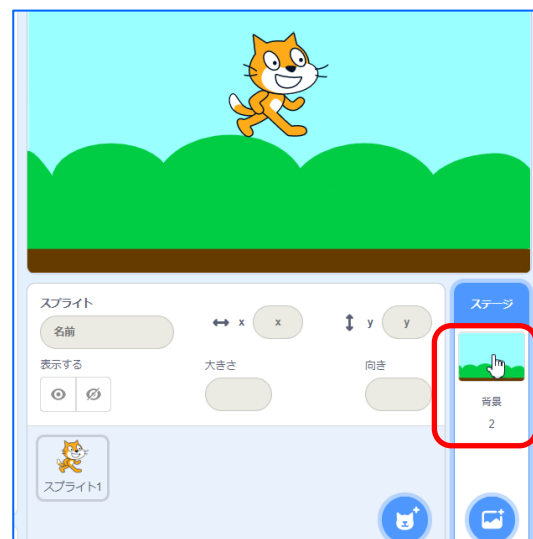
《背景やスプライトをコピーして、一部を変更する》

(例)ネコのスプライトの色を変更し、黒ネコを加える。

- ① 左上のコスチュームをクリック
- ② 修正したいコスチュームの上で右クリック
- ③ 表示されるメニューから、**複製** を選ぶ
- ④ そのコスチュームの色や輪郭などを編集する
- ⑤ 順番を変更したい時は、そのコスチュームをドラッグ（左ボタンを押したまま動かす）して移動する。




背景も同様に画面右下の、背景をクリックして同じようにして変更して、「ゲームオーバー」などの文字を表示することができる。

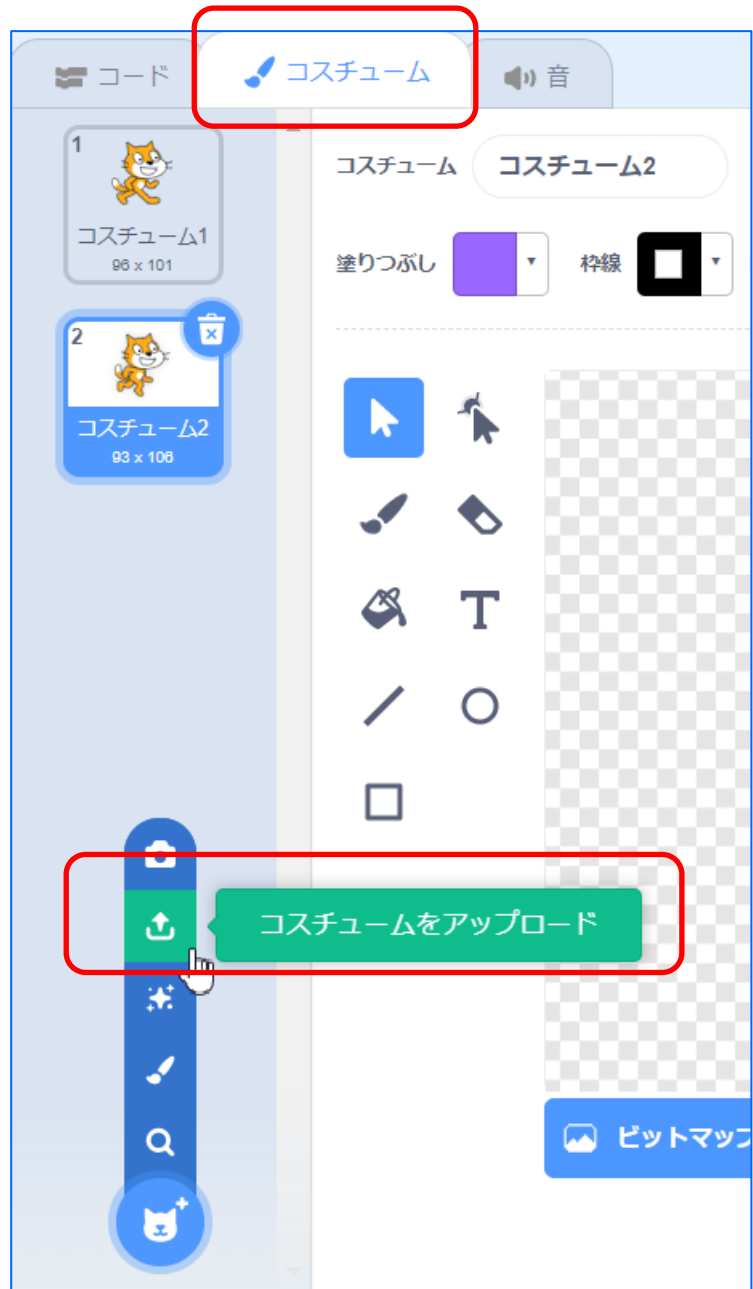


《パソコン内に保存してある背景やスプライトを呼び出して利用する》

(例)パソコン内の図形を呼び出してコスチュームに加える。

- ① 左上のコスチュームをクリック
- ② 左下の  の部分をクリックして表示されるメニューから **コスチュームをアップロード** を選ぶ
- ③ 表示されるメニューから、保存してある図形を選択する。

※ 利用できる図形の拡張子は svg, png, jpg, gif などである。
ただし、基本的に図形は四角形で表示されるので、目的の図形のみを利用したい場合は、「透過 gif」などの特殊な保存形式でないといけない。



背景も、同様にして、呼び出す（アップロード）することができる。

※ **公開する場合は、著作権に十分注意すること。**

《スプライトのコードを、別のスプライトで利用する》

(1) 同じ作品内で、あるスプライトのコードを別のスプライトにコピーする

コピーしたいコードを、コピー先のスプライトにドラッグアンドドロップする。



(例) このコードを、Dog1 のスプライトにコピーしたい



このコードを、マウスで左クリックしたまま、Dog1 のスプライトまで動かして、離す

(2) バックパックを利用する

他の作品でも利用したい、汎用性のあるコードは、そのコードやスプライトなどを保存しておく場所が用意されており、それを**バックパック**とよんでいる。



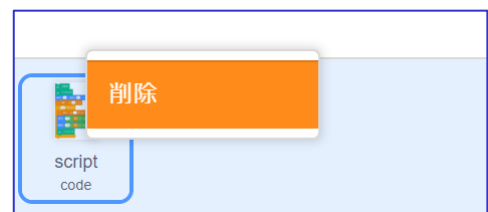
- ① 画面の一番下にある バックパック をクリックする。
(これまで保存してある内容が読み込まれる)
- ② そこへ保存しておきたいコードなどをドラッグアンドドロップする



このバックパックに入れているものは、他の作品でも残っているので、使用できる。
使用するときには、入れるときの逆に、ここからスクリプトエリアにドラッグアンドドロップする。

コードだけではなく、スプライトや音なども、ここに
入れることができる。

削除する場合は、このバックパックの目的のものの上
で、右クリックし、**削除** を選ぶ。



《スプライト、コスチュームや背景などの名前を変更する》



《スプライトの順番を変更する》

複数のスプライトを表示させたとき、最初にコードが表示されるのは、左側にあるスプライトのものです。しかし、右側にあるスプライトをファイルを開いたときに表示させたい場合もあります。その場合は、最初に表示させたいスプライトを、ドラッグアンドドロップで、一番左に移動させればできます。

例) Bat と Balloon のスプライトで、ファイルを開いたときに Balloon を表示させたい。



《変数の表示をスライダーにし、上限と下限を指定する》

- 1 変数表示の上で右クリック。
- 2 表示されるメニューから、一番下のスライダーを選ぶ。
- 3 再度その上で右クリックし、一番下のスライダーの指定範囲を変更 を選び、指定する。

