

# ジジィのドリル2

月 日 ( ) 名前

## 問題



、上下左右に動



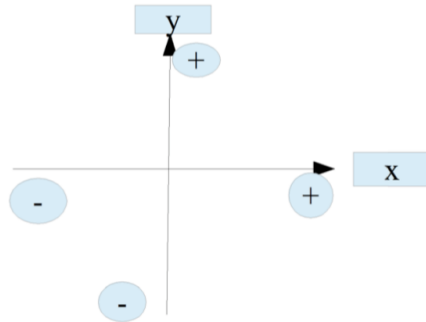
こ、着いたら、

OKと言います



のプログラミング

がクリックされたとき  
x座標を **-200**、y座標を **90** にする



薄茶色と青色の部品を動きの合わせて繋げてください

下向き矢印 ▼ キーが押されたとき



x座標を **10** ずつ変える

上向き矢印 ▼ キーが押されたとき



y座標を **10** ずつ変える

右向き矢印 ▼ キーが押されたとき



x座標を **-10** ずつ変える

左向き矢印 ▼ キーが押されたとき

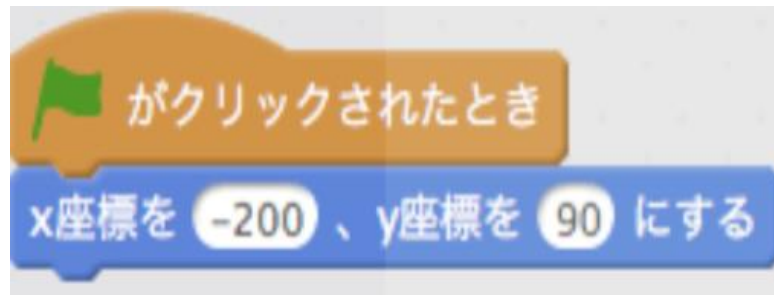


y座標を **-10** ずつ変える



## のプログラミング

手順  
(1)



手順  
( )




手順  
( )

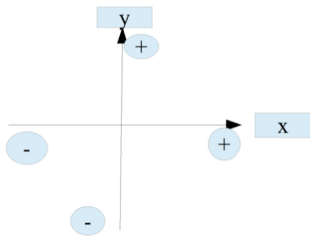


手順  
( )



## ジィの手がかりとヒント

(1)  が画面内で、キーボードの各上下左右のキーの押下で、動けるようにする。



x y k軸の絵で理解する

(2) 画面の上下左右の方向と x 軸と y 軸の概念を理解できるようにする



の答え

Scratch script for a dog character. The script starts with a green flag icon and the text "がクリックされたとき". This is followed by a blue block: "x座標を -200、y座標を 90 にする". In the top right corner, the coordinates are shown as "x: -116" and "y: 49". Below this are four keypress blocks, each with a blue block for the action:

- 上向き矢印 キーが押されたとき → y座標を 10 ずつ変える
- 右向き矢印 キーが押されたとき → x座標を 10 ずつ変える
- 下向き矢印 キーが押されたとき → y座標を -10 ずつ変える
- 左向き矢印 キーが押されたとき → x座標を -10 ずつ変える



の答え

Scratch script for a donut character. The script starts with a green flag icon and the text "がクリックされたとき". This is followed by a blue block: "x座標を 193、y座標を -108 にする". In the top right corner, the coordinates are shown as "x: 193" and "y: -108". Below this is a yellow "ずっと" (forever) loop block containing:

- A blue "もし Dog1 に触れた なら" (if touched by Dog1) block.
- A purple "OK と言う" (say OK) block.