

SCRATCH

0

キャッチゲーム カード この順番でカードを使おう: ● 上の方に配置しよう 2 落下させよう € 受けるものを動かそう 4 キャッチしよう **G** スコアをつけよう 6 ボーナスポイント 0 あなたの勝ち!

0

scratch.mit.edu/catch

scratch.mit.edu/catch



準備しよう Apple のような 新しい背景: スプライトを選ぼう。 🗠 / 🗳 🙆 新しいスプライト: 🔷 🖊 📥 👩 blue sky Apple 背景を選ぼう。 このコードを足してみよう マウスのポインター 🔹 へ行く 🔎 がクリックされたとき ランダムな場所 ランダムな場所 🔻 へ行く γ座標を <mark>180</mark> にする メニューから ステージの上に置く ランダムな場所を には180と入力しよう。 選択しよう。 試してみよう 緑の旗をクリックして 実行してみよう。 ヒント y座標はステージの上の端から下の端の位置を示しているよ。 -v = 180

x = -240

 $\dot{x} = 240$

 $L_{y=-180}$











0

