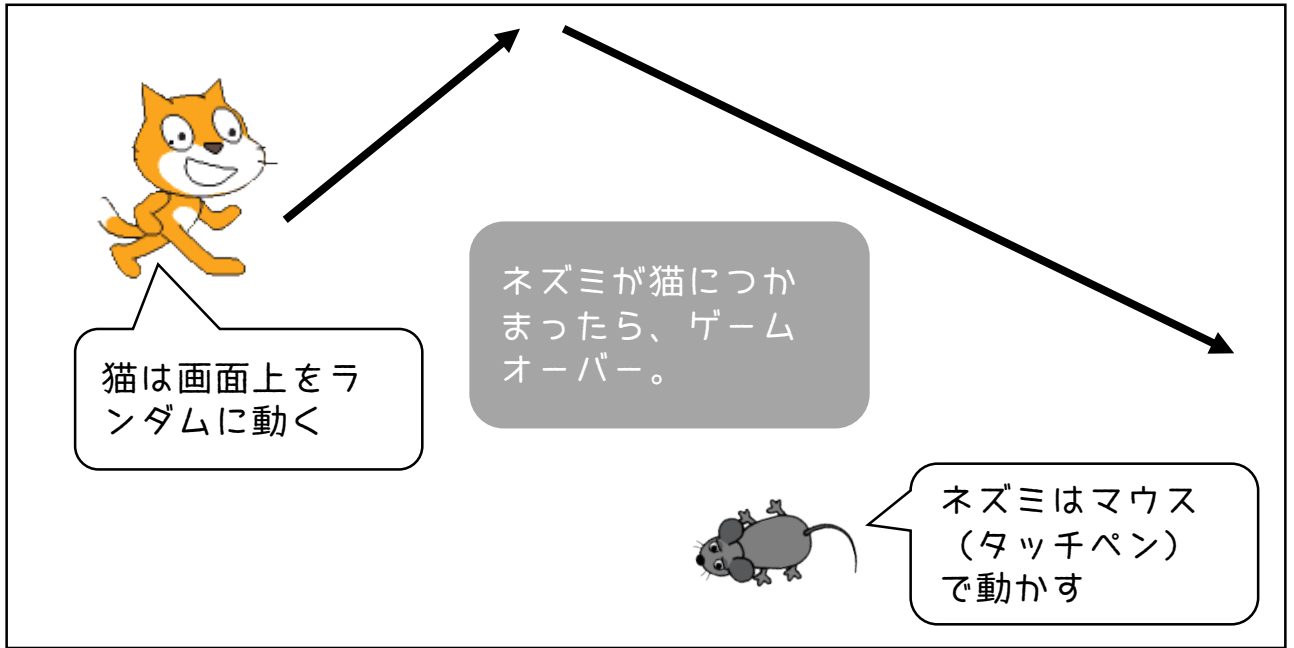


Scratchでゲームを作ろう

猫からにげる！

ワークシート

設計図



1. 猫の動きをプログラミングしよう

猫をずっと歩かせる。

猫を歩いているようにみせる。

猫をランダムに動かす。

2. ネズミの動きをプログラミングしよう

ネズミをマウスポインタにくっつけて動くようにする。

猫につかまったら、止まる。

3. 同時に動かそう

猫とネズミのプログラムが同時に動くようにする。