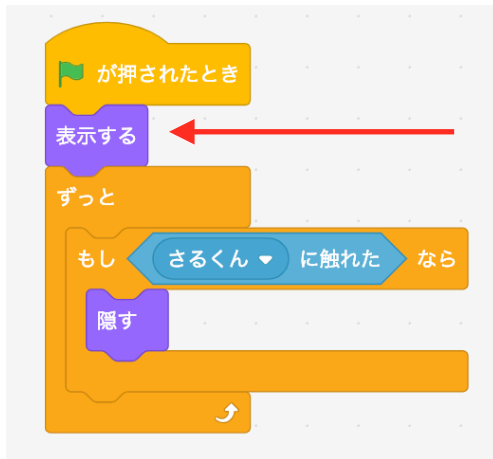


## 第1章チャレンジ、ステップアップの解答

ここで紹介している解答は一例です。ほかにもいろいろなやり方があります。自分なりの答えを見つけましょう！

**チャレンジ 1.1.c1.** バナナのSpriteに、つぎのように「表示する」のブロックを追加します。



**チャレンジ 1.1.c2.** さるくんのSpriteに、つぎのブロックを追加します。

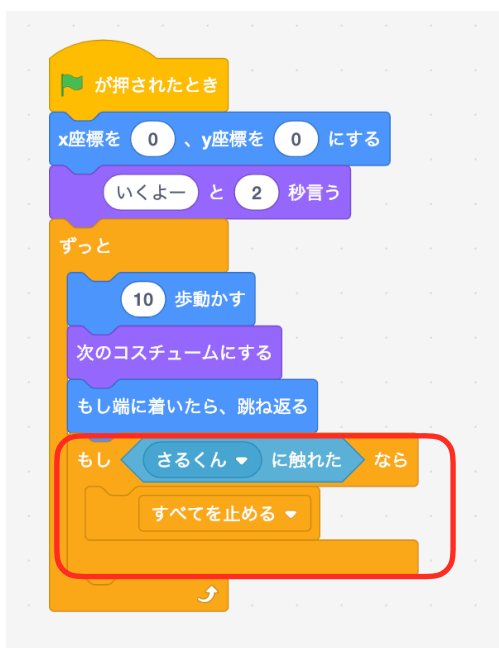


**チャレンジ 1.1.c3.** ネコのSpriteに、次のブロックを追加します。



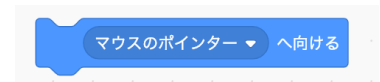
### ステップアップ 1.1.s1

ネコのSpriteにつぎのブロックを追加します。

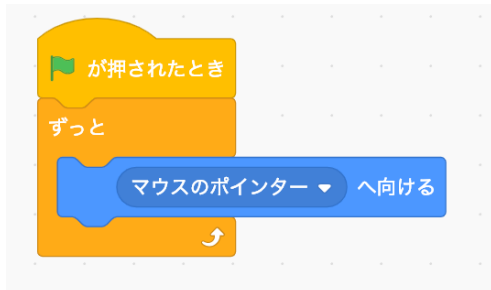


## チャレンジ 1.1.c4

マウスポインターのある方向にネコのSpriteが向きを変えるには、ブロックを使います。



ここでは、マウスポインターの方向を向き続けるようにしたいので、以下のようにスクリプトを作ります



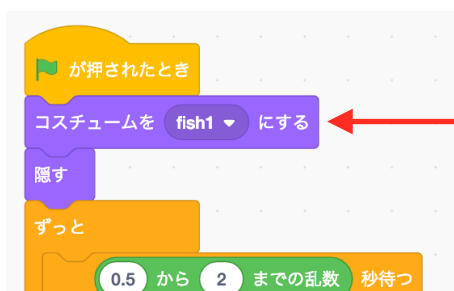
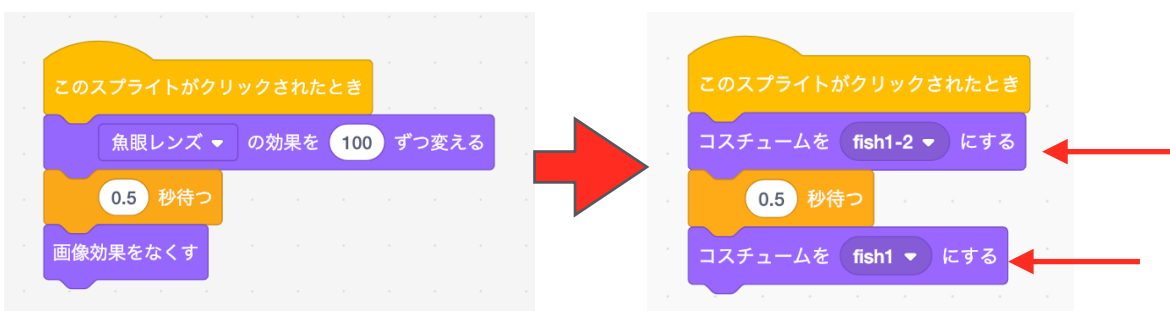
これでプログラムが停止するまで、マウスポインターの方向を向き続けます。

## ステップアップ 1.2.s1



それぞれの魚には2つのコスチュームが用意されています。クリックされると赤い方のコスチューム（図の例ではfish1-2）にコスチュームを変えます。

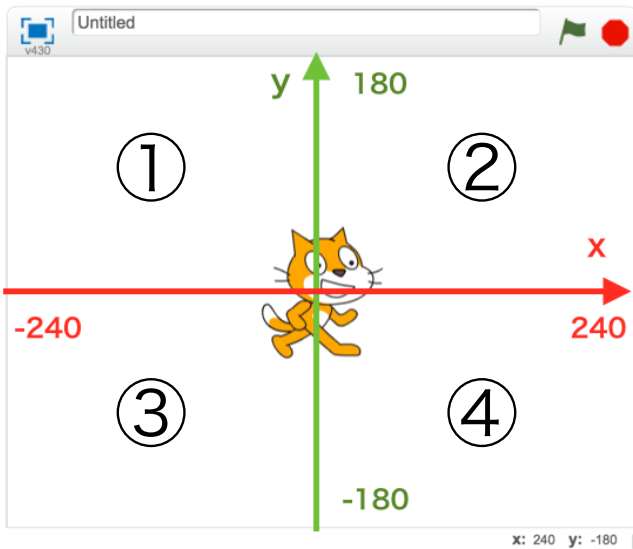
「Spriteがクリックされたとき」のスクリプトを次のように変更して、魚がクリックされたときにコスチュームを変えるようにしておきます。



ゲームが始まったときに最初のコスチュームになるようにしておきましょう。

＊ 他のすべての魚で同様の修正をします。。

## ステップアップ1.2.s2



画面を4分割して表示する魚の位置を考えます。

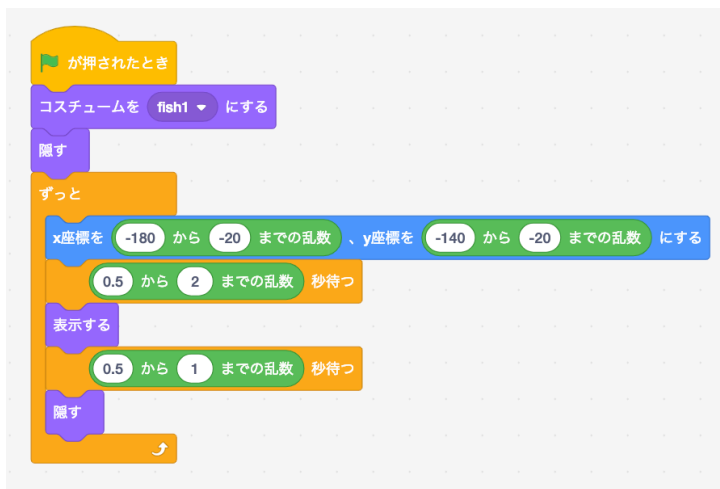
- ①は $X = -240 \sim 0$ 、 $Y = 0 \sim 180$
- ②は $X = 0 \sim 240$ 、 $Y = 0 \sim 180$
- ③は $X = -240 \sim 0$ 、 $Y = -180 \sim 0$
- ④は $X = 0 \sim 240$ 、 $Y = -180 \sim 0$

この4つの範囲の乱数を発生させて、魚のSpriteの位置を指定します。

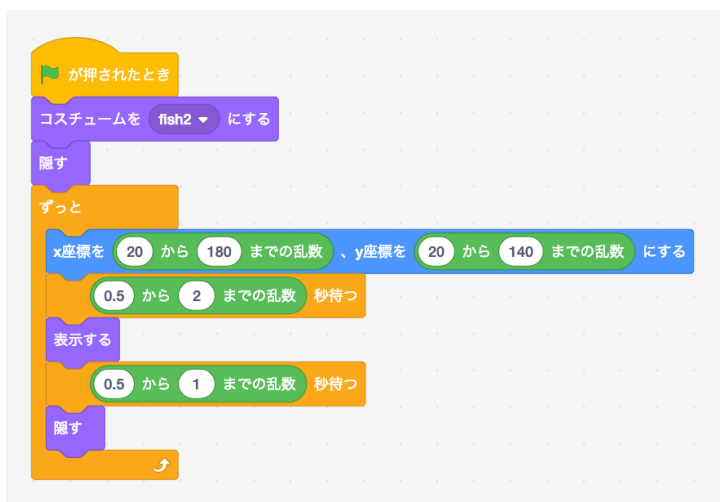
しかし、上記の値で乱数を発生させると、画面の端にSpriteが表示されたときに画面から切れて見えなくなってしまう可能性があるため、実際は、これよりも少ない範囲で乱数を発生させることになります。

画面を4分割し、Spriteが切れてしまわない範囲で乱数発生させる例

①



②



③

