

日経BP社

タブレットと じゃんけん対決!



じゃんけんを作る芳法にはいろいろあるけど、ものすごい速さで絵を切り替える芳法でやってみよう。まず、「ファイル」メニューから「しんき」を選んで、 最初から始めるよ。

にゃ~こ 「速いの大好き。きれいにしたよ」



今回はピョンキーのスプライトは使わないから、消しちゃおう。 ピョンキーを ステージから、 ブロックパレットにドラッグしてね。



にゃ~こ「『手拍子でダンス!』のときもやったね」 ニャタロ~「はい、^満えたー」



そうしたら、グー、チョキ、パーの写真を撮るよ。「はいけい」 タブをタップして、下にあるスクロールバーを右にドラッグ、「カメラ」のボタン**ヵメラ**が見えた らタップしよう。



タブレットとじゃんりかん対決。



これはカメラへのアクセス確認だね。 「OK」をタップしてだいじょうぶだよ*。

* もし、まちがえて「許可しない」をタップしたときは38ページからを見てね。

にゃ~こ 「写ったー」

右下の青いカメラのアイコン <u>っ</u>はシャッターボタンだよ。構図が決まったら タップしてね。



「グー」が撮れたら、続けて「チョキ」と「パー」も撮ろう。

にゃ~こ 「カメラのアイコンをタップするたびに背景が増えるね。 あ、変なの違っちゃった!」 ニャタロ~「失敗しても、あとから消せるからだいじょうぶだよ」 失敗した場合でもそのまま続けて、あとから消そう。すべて撮り終わったら、 左上の赤いをタップしてカメラの画面を閉じよう。



白い「はいけい1」は使わないからブロックパレットへドラッグして捨てよう。 失敗した写真も同じようにして消そう。



じゃあ、「スクリプト」タブをタップして、これらの背景を動かすよ。どんなスクリプトにすればいいかな。

にゃ~こ 「でたらめに出すんだったら『乱数』とか使うんじゃないの」

<mark>ニャタロ~</mark>「よく知ってるね。

でも今回は、乱数を使わなくてもだいじょうぶ」

載初に言ったように、絵を高速で切り替えると人間の反応速度では追いつけ
ないから、どの絵が出るかわからなくなるはず。

タブレットとじゃんけん対決!

にゃ~こ 「でも、わたしたちネコだよ」

えっと、「みため」の**っぎのはいけいにする**を「せいぎょ」の^{すっと}。で回せばいいかな。一番上に「^{P がクリックされたとき}もつけるといいね。

にゃ~こ (あー、ごまかした~) ニャタロ~ (自分でも冒頭で『人の心』って言ってたよ…)





できたら、右上のスクリーンのアイコンをタップして発表モードにしよう。 たタップすると動くよ*。2つあるけど左端の方がよく反応するかも。



* 保護者の方へ。目への刺激が強くならないように、 歯節の下から上にスワイプして、コント ロールセンターで 歯節の明るさを い。

	**
AirPlayミラーリング	Night Shift: オフ
MirDrop: ずべての人	





「じゃんけん、ぽん」の合図で、右端の●のボタンをタップしよう。同時に自 分の手を出すのも忘れないでね。じゃあ、いくよ。じゃんけん、ぽん。



にゃ~こ 「パー。ま、負けた。 『射的屋のにゃ~こ』と恐れられたこのわたしが。もう一回!」 ニャタロ~「弱いなあ。じゃあ、ぼくのピョンキーと対戦しよう」 にゃ~こ 「えっ、どういうこと?」



ピョンキー同士やスクラッチと対戦することもできるんだよ。ぼくも同じプロジェクトを自分のiPadに入れているんだ^{*}。これをこんな感じで、にゃ~このiPadと並べて……。

* プロジェクトを転送したり、共有したりする方法は72ページからを見てね。

タブレットとらゃんらけんなは決い

「じゃんけん」で、 **冷**をタップ、「ぽん」 で、 **●**をタップしよう。 準備はいい? じゃんけん、ぽん。



ニャタロ~「チョキ」 にゃ~こ 「パー。ま、また、 うけた。 ありえない。 英語だと"No way."」



まあまあ、この方法で何人でもできるよ。こんな感じだね。iPadだけじゃな くて、パソコンのスクラッチが混ざっていてもいいんだ。





背景に使っている写真を別のものにしてもおもしろいよ。たとえば、1から6 までの数字にするとどうなるかな。

にゃ~こ 「サイコロだね。 それが何個もあると、」」とか半とかできるし」 ニャタロ~「どこでそんな言葉を覚えたんだ……」



あるいは、数字や絵を加えるとスロットマシーンにもなるよ。 チェリーやベルの絵を足してもおもしろいね。



これらの絵は、紙に描いたものをカメラで撮ってもいいし、ペイントエディ ターで直接描いてもいいよ。ただし、すべてのiPadで同じ絵の組み合わせにす ることに注意すること。そうしないと、絵が合わせられなくなるよ。



- にゃ~こ 「えっと、これは、頭と体と足と足首?」
- **ニャタロ~**「そうだね。それぞれの部分ごとにいろいろな人の写真を撮ったんだ。そうすると、おもしろい組み合わせの人ができるよ。動物の絵とかでやってもいいね」

<mark>にゃ~こ</mark> 「すごーい」



^{ンぎ}次はこれ。



にゃ~こ 「おととい、^{えき}で、わたし、カニをひろった。 わはは、変なの一」

ニャタロ~「これは、いつ、どこで、だれが、なにをした、の 要素をそれぞれのiPadに入れているんだね。 変な文章がどんどんできるよ」



にゃ~こ 「あ、これって『小学生からはじめる わくわく プログラミング』の『物語メーカー』と同じだね*」

* 『小学生からはじめる わくわくプログラミング』については次のページを参照してね。

そのとおり、「物語メーカー」ではリストと乱数を使ったけど、こんなやり方で もできるんだ。ほかにも、数字と「+」「-」「×」「÷」を組み合わせて計算ドリ ルを作ったり、いろいろな顔の表情を組み合わせたり、アイデア次第で可能性は 無限だよ。「第1章手拍子でダンス!」(26ページから)みたいに、音で反応す るようにしてもいいし、算数の確率の話につなげてもいいね。

にゃ~こ 「スクリプトは超簡単なのにねー。 よし、決めた。わたし、これを使ったカジノを作る!」 ニャタロ~「いいけど、合法的に頼むよ。 あと、『ファイル』から『ほぞんする』を忘れないでね】





小学生からはじめる わいわいタブレットプログラミング

阿部 和広 (あべ かずひろ) 著 B5、148ページ 定価 (本体1,800円+税) ISBN:978-4-8222-5450-6

教育用プログラミングソフトの定番「Scratch(スクラッチ)」のiPad版といえる 「Pyonkee(ピョンキー)」を使って、プログラミングを自習したり、お友だちと一 緒に作品づくりを楽しみましょう。iPadの各種センサーやカメラを利用した作品 づくり、体を動かしたり歩いたりして楽しめる作品づくり、複数台のiPadを使った 作品づくりを楽しめます。



小学生からはじめる わくわくプログラミング

阿部和広 (あべかずひろ) 著 B5変、152ページ 定価 (本体1,900円+税) ISBN:978-4-8222-8515-9

プログラミング学習を通じて、自ら仕組みを考え、手を動かして、モノを作り上げ る楽しさを体験してもらうための学習書です。教育用ブロックプログラミング環境 「Scratch (スクラッチ)」なら、すぐに使えて、操作も簡単です。このスクラッチは、 米MITメディアラボがこれからの社会をより良く生きるために必要な力(考える 力、つくる力、伝える力)を身につけることを目的に開発したプログラミングのた めのソフトウエアで、無償で利用できます。