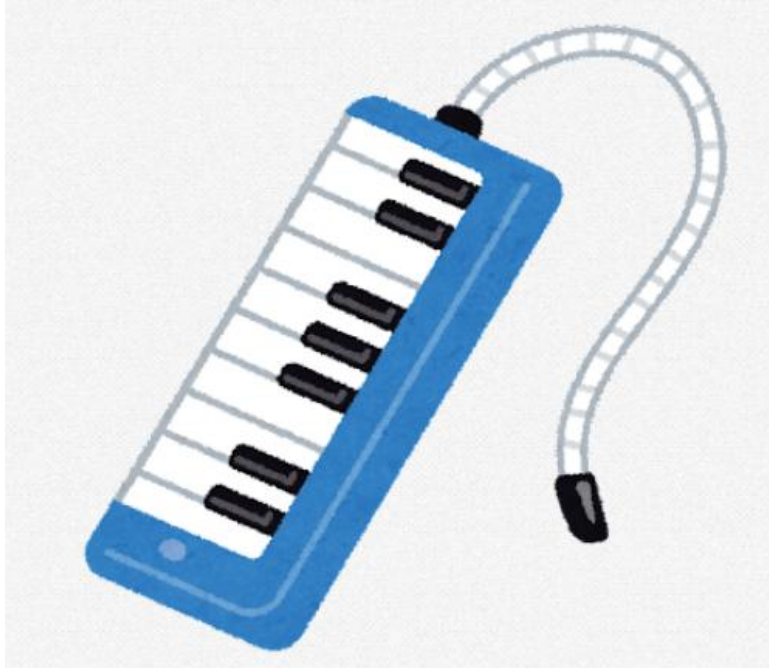
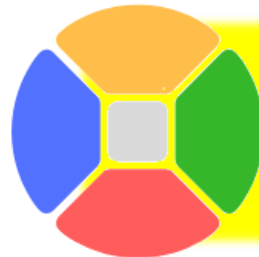




鍵盤をつくろう！

2歩目



**さがみはらIT
プログラミング倶楽部**

2歩目

鍵盤を2つに増やそう！

Scratch 3.28.0

Scratch ファイル 編集 チュートリアル 鍵盤のプロジェクト_001

コード コスチューム 音

動き

- 10 歩動かす
- 15 度回す
- 15 度回す
- どこかの場所へ行く
- x座標を -196、y座標を 129 にする
- 1 秒で どこかの場所へ行く
- 1 秒でx座標を -196 に、y座標を
- 90 度に向ける
- マウスのポインターへ向ける
- x座標を 10 ずつ変える
- x座標を -196 にする
- y座標を 10 ずつ変える
- y座標を 129 にする

このスプライトが押されたとき

- 楽器を (1) ピアノ にする
- 60 の音符を 0.25 拍鳴らす

鍵盤を2つに増やしてみましょう

Apple

表示する

大きさ 100

向き 90

ステージ

背景 1

Scratch 3.28.0

Scratch ファイル 編集 チュートリアル 鍵盤のプロジェクト_001

コード コスチューム 音

動き

- 10 歩動かす
- 15 度回す
- 15 度回す
- どこかの場所へ行く
- x座標を -196、y座標を 129 にする
- 1 秒で どこかの場所へ行く
- 1 秒で x座標を -196 に、y座標を 129 にする
- 90 度に向ける
- マウスのポインターへ向ける
- x座標を 10 ずつ変える
- x座標を -196 にする
- y座標を 10 ずつ変える
- y座標を 129 にする

このスプライトが押されたとき

- 楽器を (1) ピアノ にする
- 60 の音符を 0.25 拍鳴らす

“りんご”のスプライトの上で
右クリック

スプライト

Apple

表示する

x -196 y 129

大きさ 100 向き 90

ステージ

背景 1

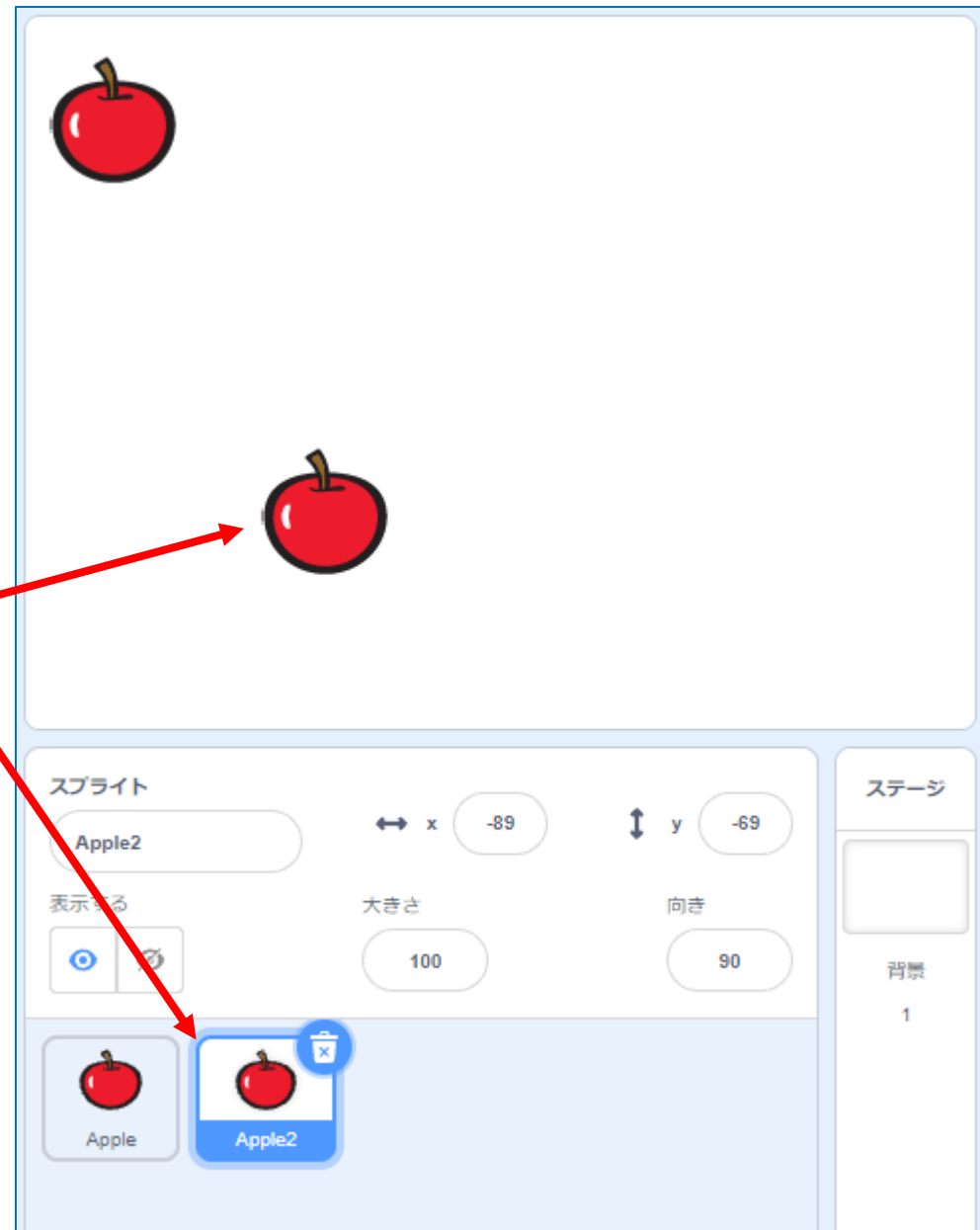
すると、メニュー
が表示されます。

“複製”（ふくせい）を
選びましょう。

“複製”（ふくせい）とは
コピーのことです。



“りんご”が2つに増えました。

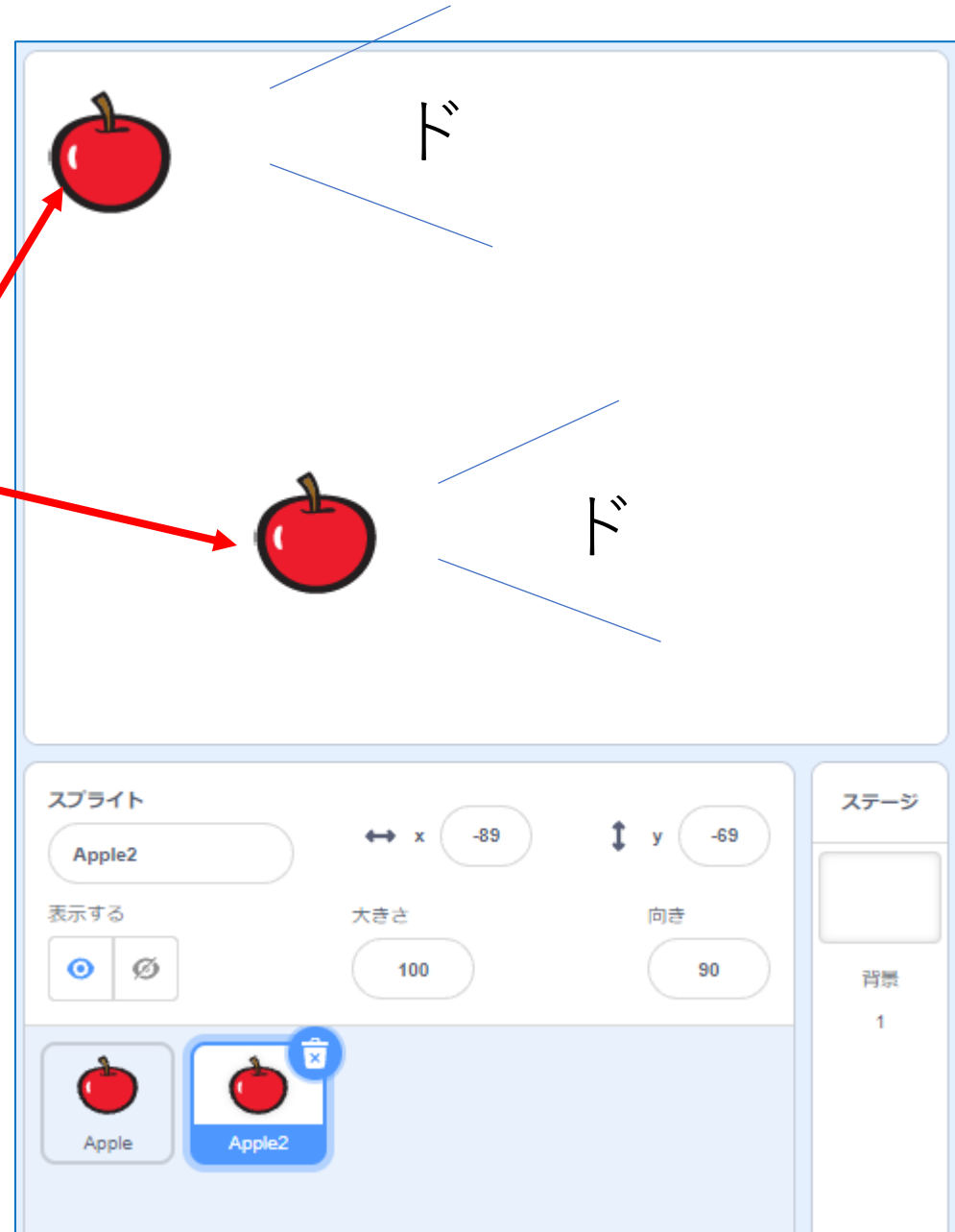


2つの“りんご”をクリックして
みてください。

ちゃんと音になるでしょ！

でも、同じ音はちょっと
面白くないですね。

後ほど、音を変えて見ま
しょう。



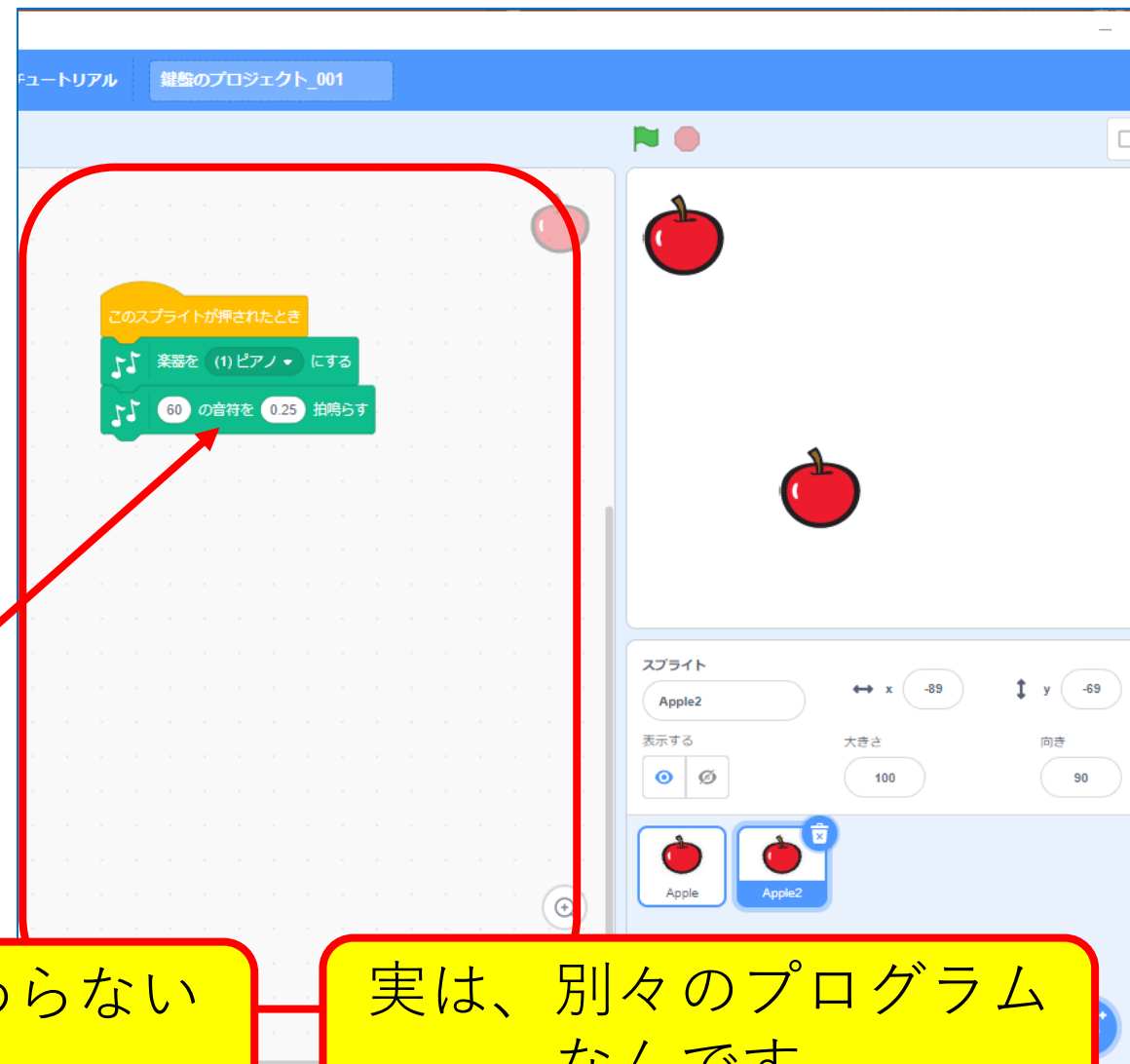
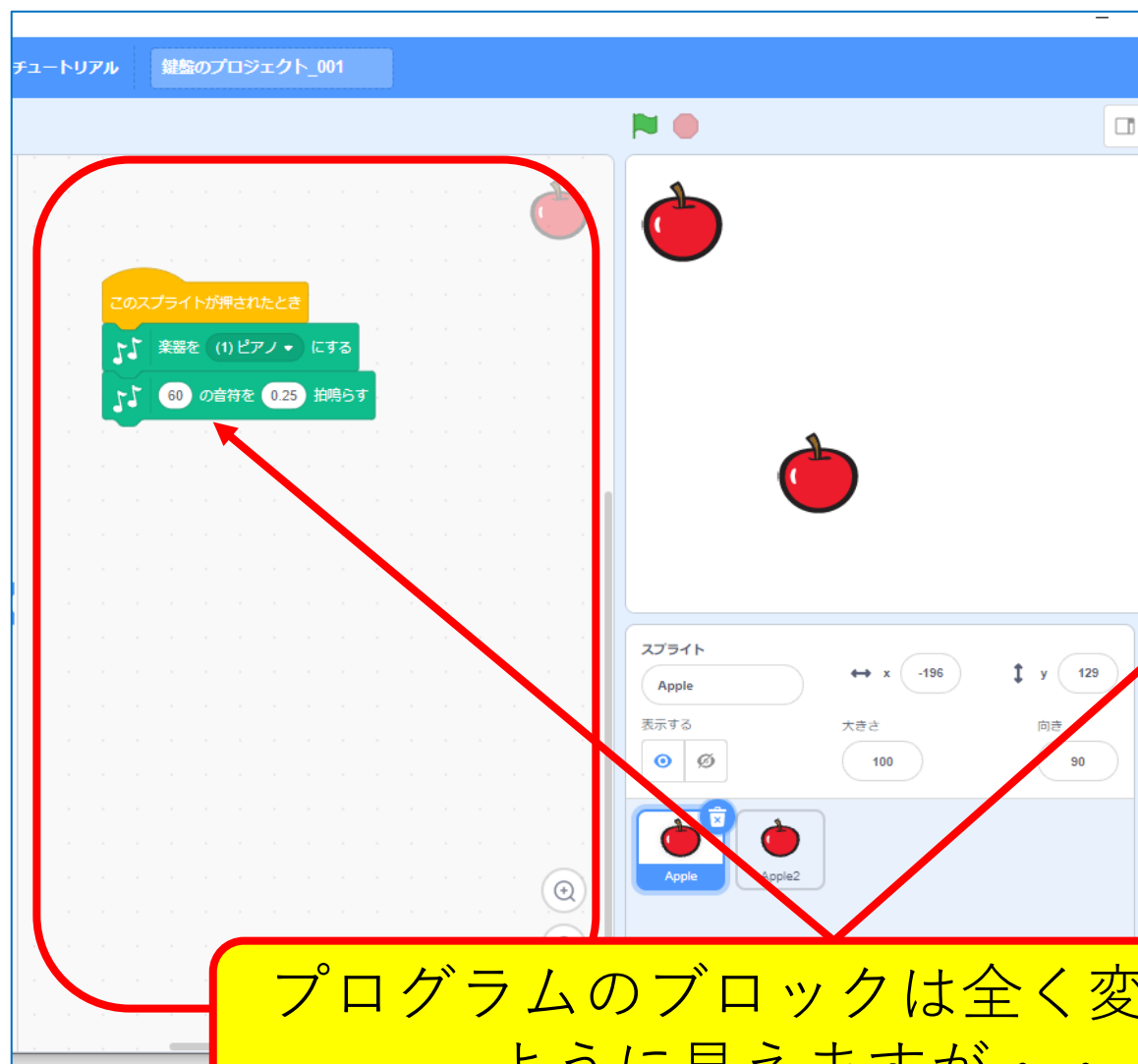


“りんご”のスプライトを右、左交互にクリックしてみてください。

左側



右側



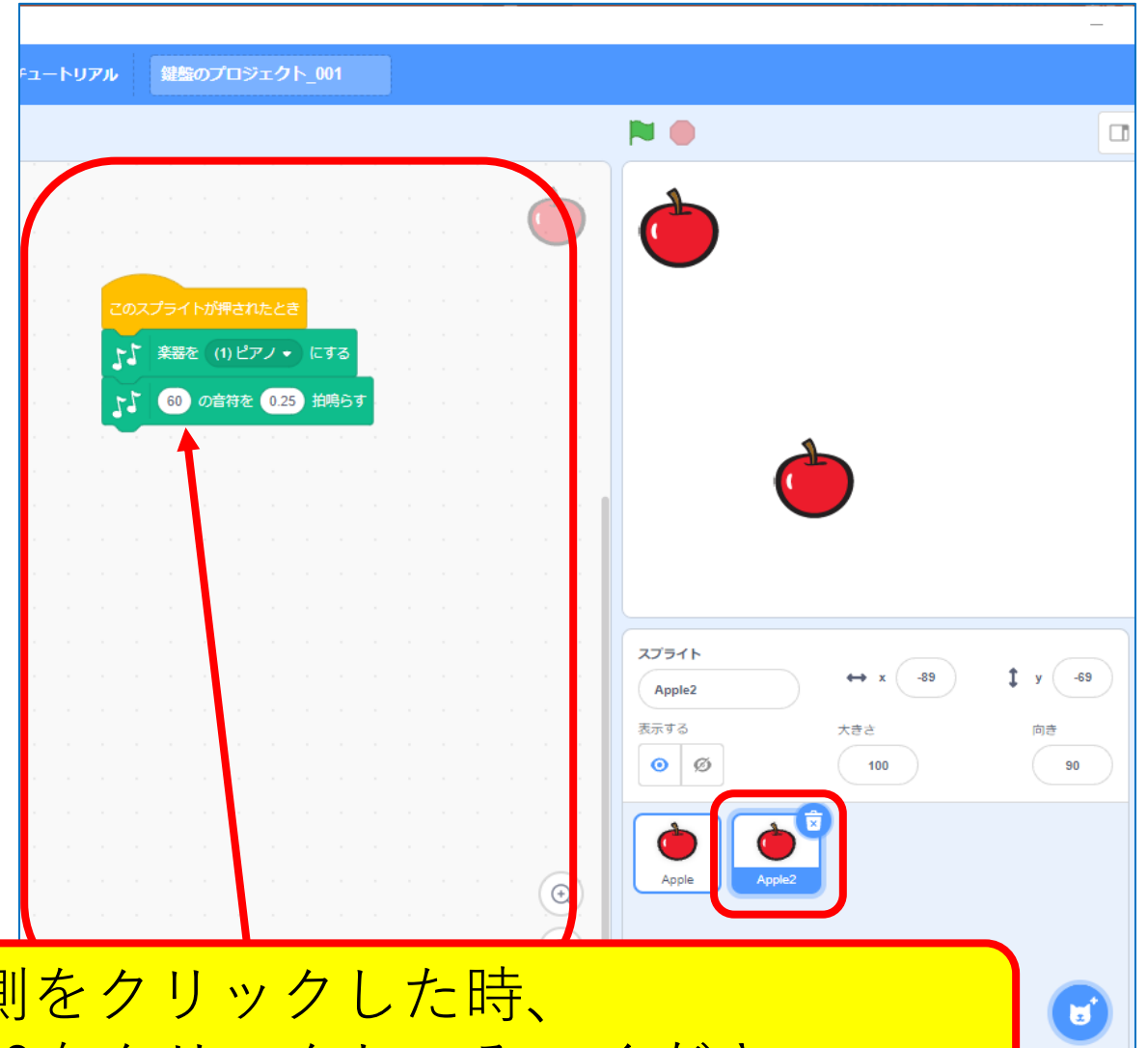
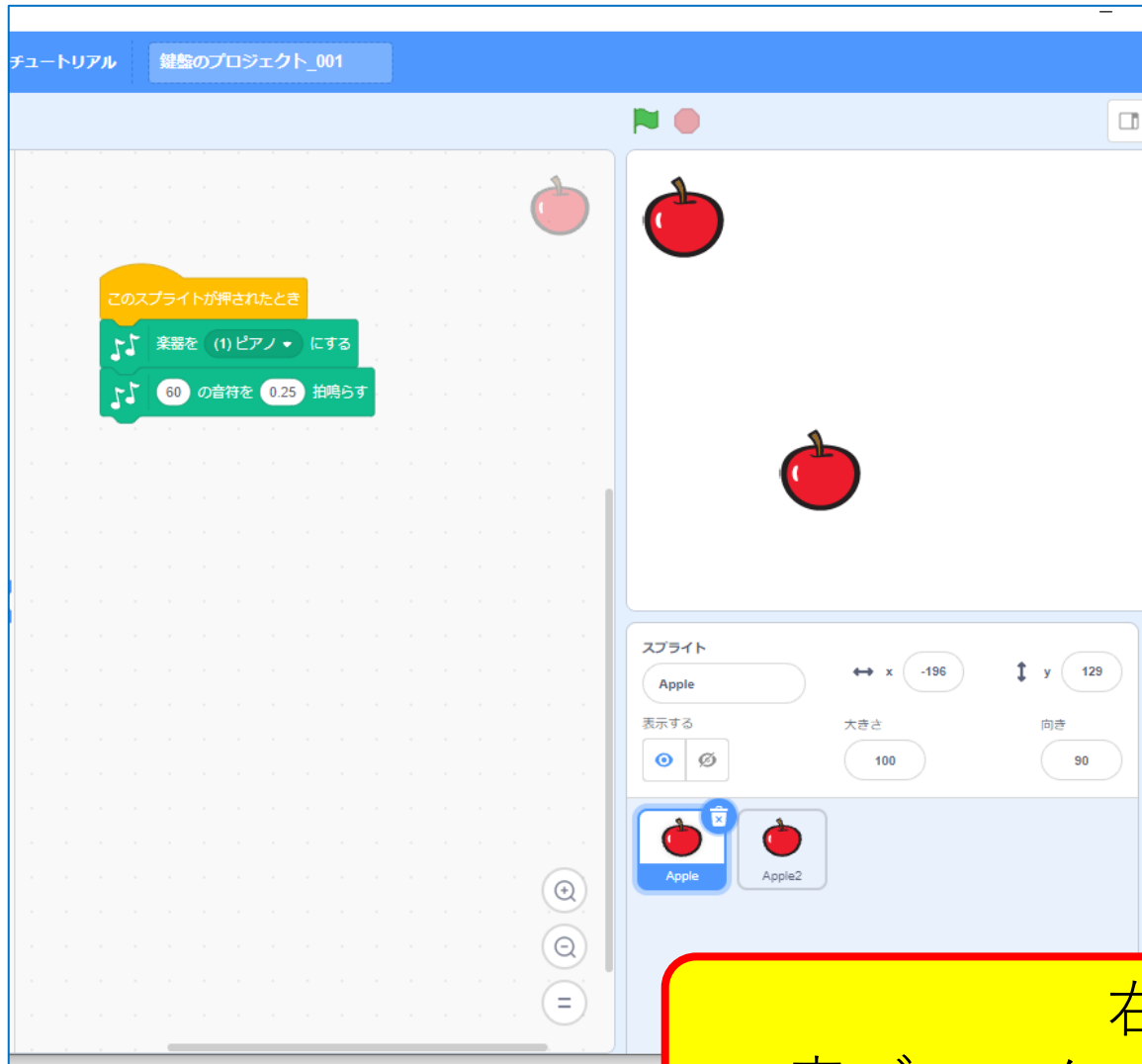
プログラムのブロックは全く変わらない
ように見えますが・・・

実は、別々のプログラム
なんです。

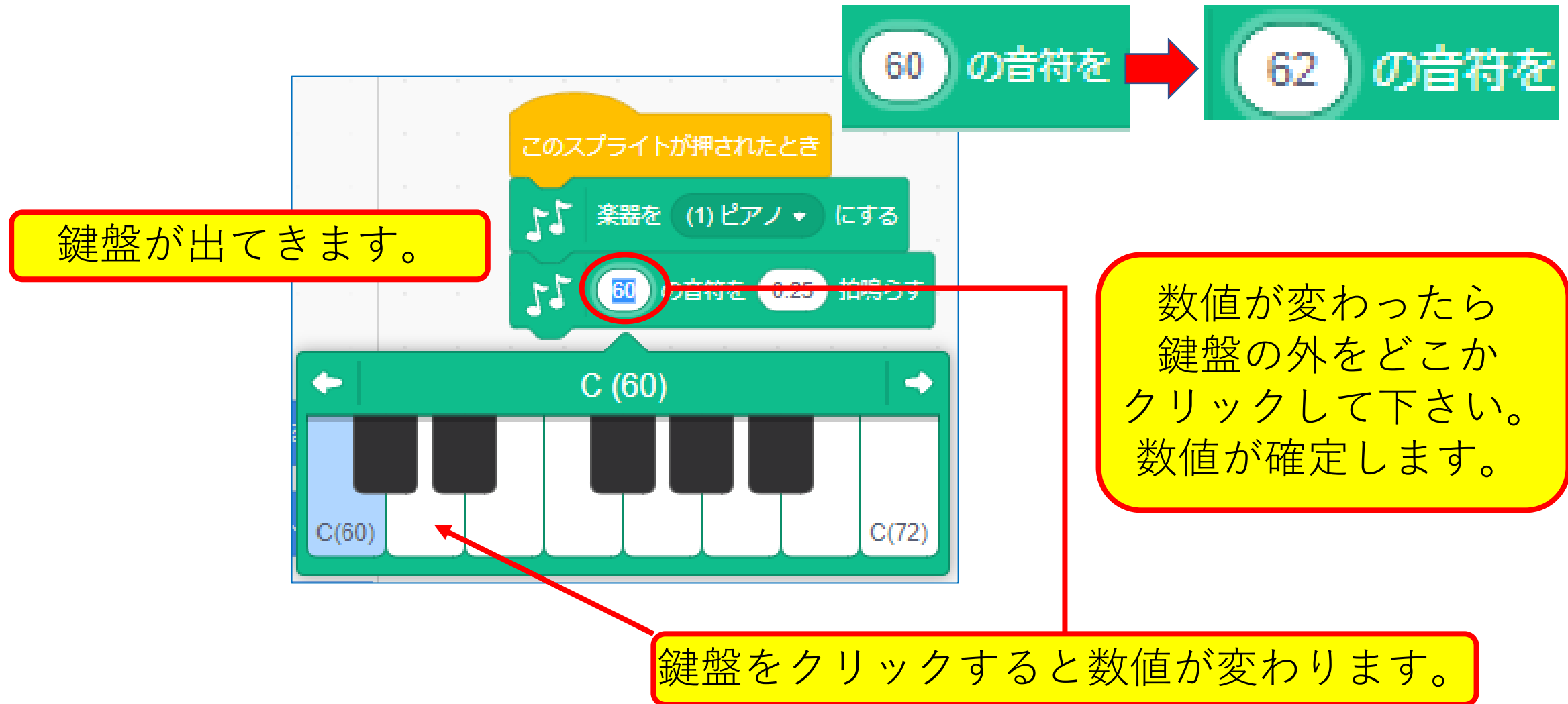
左側

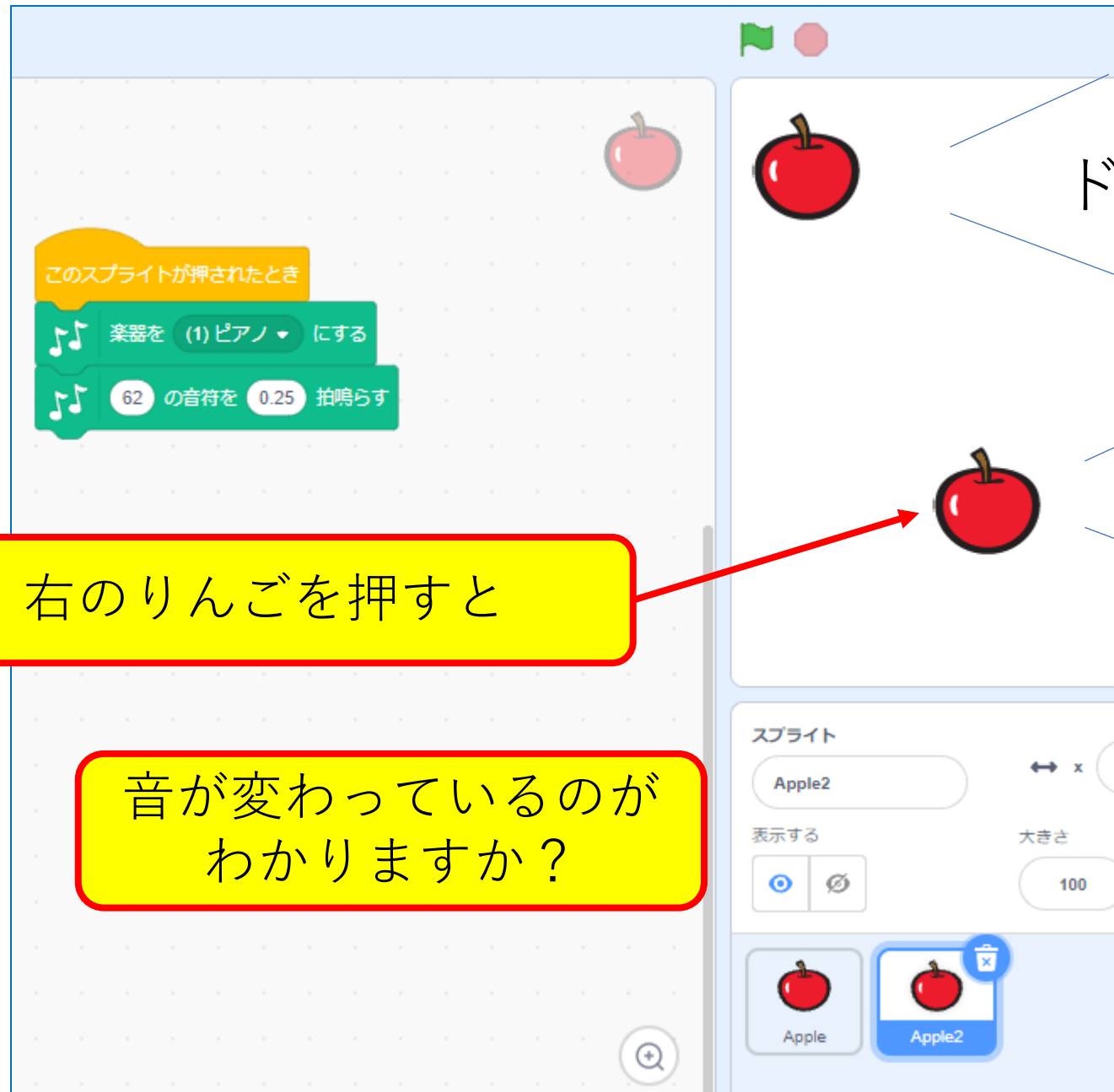


右側



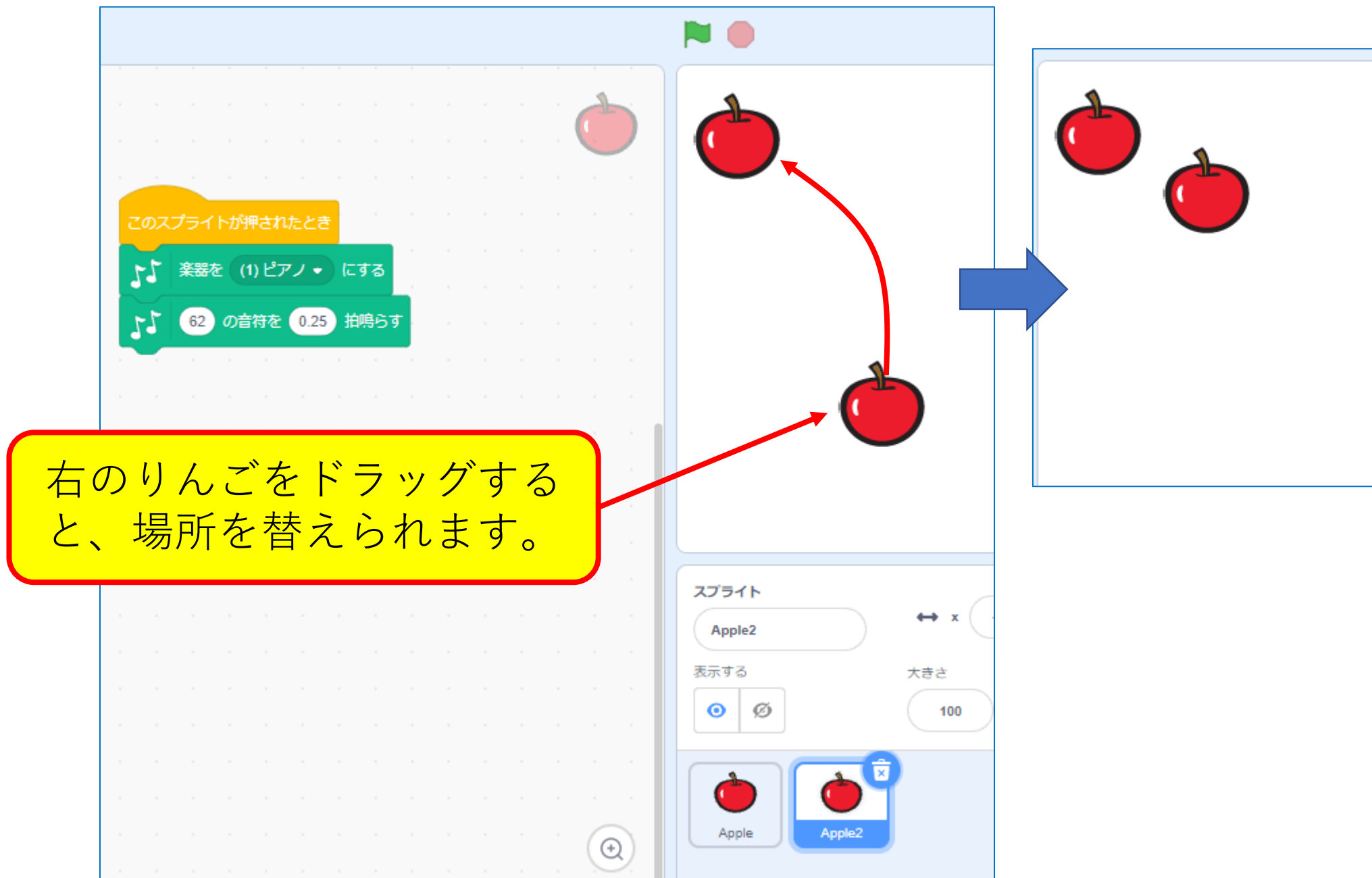
右側をクリックした時、
音ブロックの60をクリックしてみてください。





右のりんごを押すと

音が変わっているのが
わかりますか？





りんごの鍵盤が
2 個になりました！

サンプルプログラム 『鍵盤のプロジェクト_002.sb3』

◎もう大丈夫

△ちょっと怪しい

×まだ理解していない

ここまでのおさらい！

分かった度合い

習得アイテム(技)	方法（自分のことばで方法を書いてみてください。）	分かった度合い
スプライトのコピー方法		
スプライト毎のプログラムの変え方		
鍵盤の出し方		
音の高さの変え方		
スプライトの表示位置の変え方		
ファイルのロード		
ファイルのセーブ		

欄に書いていない技を見つけた人は、どんどん追加してください。

最初のプログラミングでかなり技が増えました！

もう一度、最初からできるかな？

お問い合わせ・連絡先はこちらです！



さがみはら I Tプログラミング倶楽部

所在地

事務所兼自宅

〒252-0003 神奈川県座間市ひばりが丘5丁目1-5-802

E-mail sagamihara.it.pro@gmail.com

ホームページ <https://sagamihara-itpro.com/>

高坂 までご連絡ください

