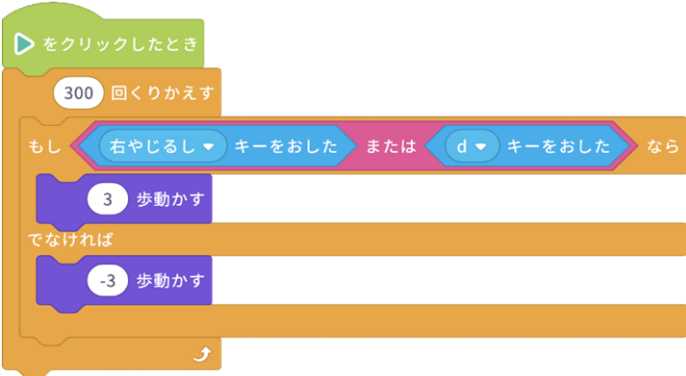


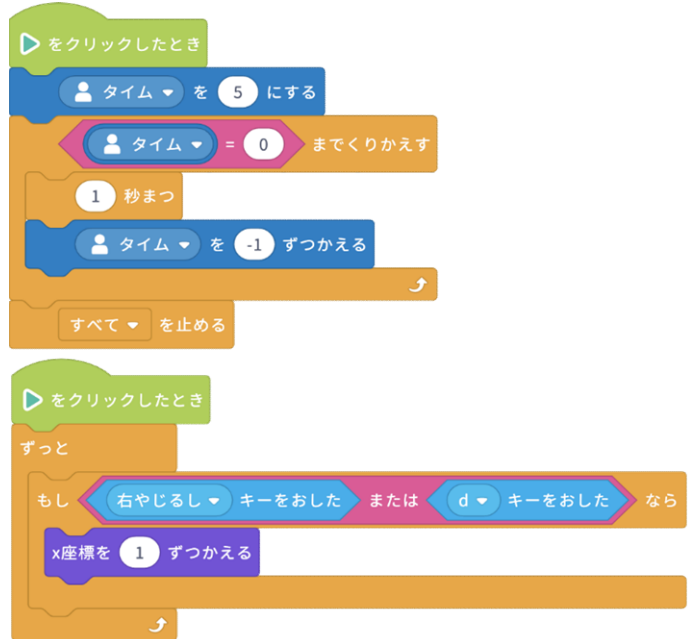
Q1. ④



Scratch code for Q1:

- をクリックしたとき
- 300 回くりかえす
- もし **右やじるし** キーをおした または **d** キーをおした ならば
 - 3 歩動かす
- でなければ
- 3 歩動かす

Q2. ③



Scratch code for Q2:

- をクリックしたとき
- タイム** を 5 にする
- タイム** = 0 までくりかえす
 - 1 秒まつ
 - タイム** を -1 ずつかえる
- すべて を止める

- をクリックしたとき
- ずっと
- もし **右やじるし** キーをおした または **d** キーをおした ならば
 - x座標を 1 ずつかえる

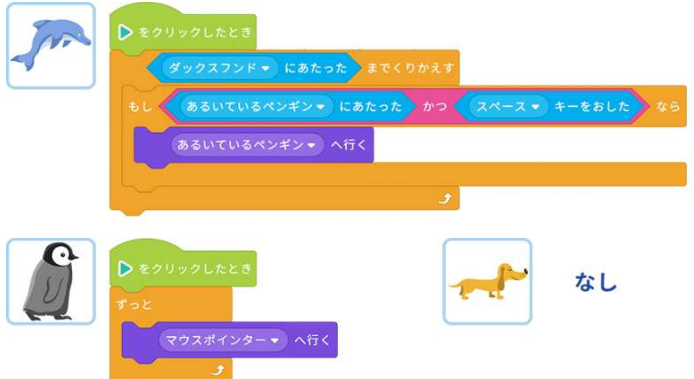
Q3. ①






Scratch code for Q3:

- をクリックしたとき
- スペース** キーをおした かつ **上やじるし** キーをおした までくりかえす
 - 3 歩動かす
- はしに当たったら、はねかえる
- すべて を止める

Q4. ②



Scratch code for Q4:

-  をクリックしたとき
 - ダックスフンド** に当たった までくりかえす
 - もし **あるいているペンギン** に当たった かつ **スペース** キーをおした ならば
 - あるいているペンギン** へ行く
-  をクリックしたとき
 - ずっと
 - マウスポインター** へ行く
-  なし

Q5. ①

```
whenClicked: when green flag clicked
  set flag to 0 from 1
  if flag = 1
    loop 3 times
      move 30 steps
      wait 1 sec
    end loop
  else
    say "動かない" for 2 sec
```

Q6. ④

```
whenClicked: when green flag clicked
  set gokei to 0
  loop 3 times
    setサイコロの数 to 1 from 6
    set gokei toサイコロの数
    sayサイコロの数 and "がでたよ" for 2 sec
  end loop
  wait 3 sec
```

Q7. ①

```
whenClicked: when green flag clicked
  set x to -220
  loop forever
    move 1 steps
  end loop
  whenClicked: when green flag clicked
    set time to 0
    loop until time = 5
      wait 1 sec
      set time to 1
    end loop
    set everything to stop
```

Q8. ①

```
whenClicked: when green flag clicked
  setサイコロ to 1 from 6
  ifサイコロ = 6 is not
    say "6をだしたかったな" for 2 sec
```

Q9. ④

```

    をクリックしたとき
    ずっと
    もし スペース キーをおした なら
        ばしょ を -100 にする
    でなければ
        ばしょ を 100 にする
    x座標を ばしょ にする
  
```

Q10. ④

```

    をクリックしたとき
    回数 を 1 から 3 までのらんすう にする
    回数 と 回動くよ といいづける
    回数 回くりかえす
    30 歩動かす
    1 秒まつ
  
```

Q11. ③

```

    をクリックしたとき
    何秒かぞえる? と聞いて待つ
    タイム を 答え にする
    ずっと
    タイム を -1 ずつかえる
    1 秒まつ
    タイム を 答え にする
    タイム といいづける
    1 歩動かす
    もし タイム = 0 または スペース キーをおした なら
        すべて を止める
  
```

Q12. ①

```

    をクリックしたとき
    何かぞえる? と聞いて待つ
    タイム を 答え にする
    ずっと
    もし タイム = 0 でない なら
        1 秒まつ
        タイム を -1 ずつかえる
  
```

Q13. ③

```

    をクリックしたとき
    何秒かぞえる? と聞いて待つ
    タイム を 答え にする
    タイム = 0 までくりかえす
    1 秒まつ
    タイム を -1 ずつかえる
  
```

Q14. ④

```

    をクリックしたとき
    ずっと
    もし フラグ = 1 かつ マウスポインター にあつた なら
    5 度回す
  
```

```

    をクリックしたとき
    フラグ を 0 にする
    ずっと
    もし マウスポインター にあつた なら
    フラグ を 1 にする
  
```

Q15. ①

```

    をクリックしたとき
    ずっと
    もし 歩く = 1 なら
    3 歩動かす
    はしにあつたら、はねかえる
  
```

```

    をクリックしたとき
    もし 歩く = 0 なら
    歩く を 1 にする
    でなければ
    歩く を 0 にする
  
```

Q16. ④

```

    をクリックしたとき
    フラグ を 0 にする
    ずっと
    もし スペース キーをおした なら
    フラグ を 1 にする
  
```

```

    をクリックしたとき
    タイム を 0 にする
    ずっと
    もし フラグ = 1 なら
    1 秒まつ
    タイム を 1 ずつかえる
    タイム といつづける
  
```


Q17. ①

```
when clicked → set flag to 0
loop
  if space key pressed → set flag to 1
when clicked → set score to 0
loop until flag = 1
  add 1 to score
```

Q18. ②

```
when clicked → ask 'How many times to walk?'
answer = Repeat
50 steps
1 second wait
```

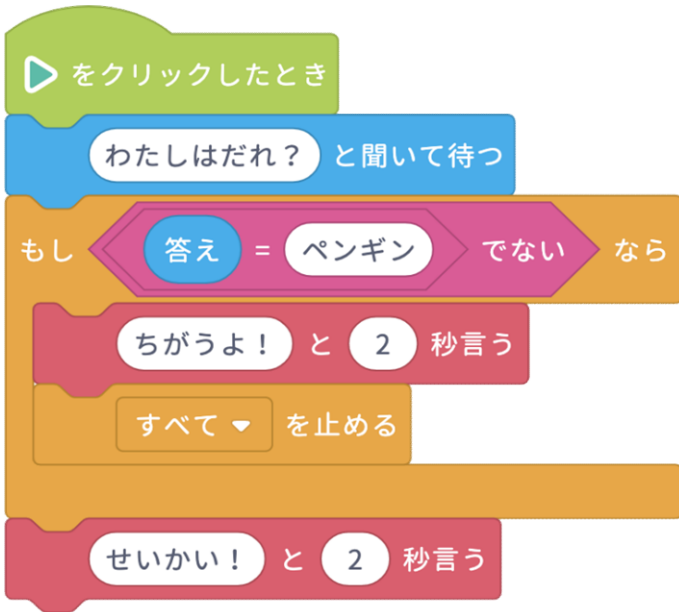
Q19. ①

```
when clicked → ask 'What is my favorite color?'
loop until answer = black or answer = white
say 'Wrong'
say 'Correct'
```

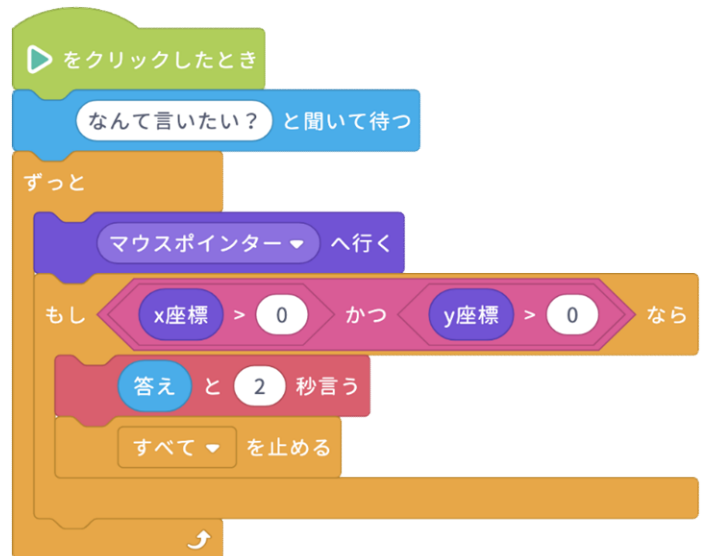
Q20. ④

```
when clicked → ask 'What is your name?'
if answer ≠ Penguin → say 'Penguin' for 2 seconds
```

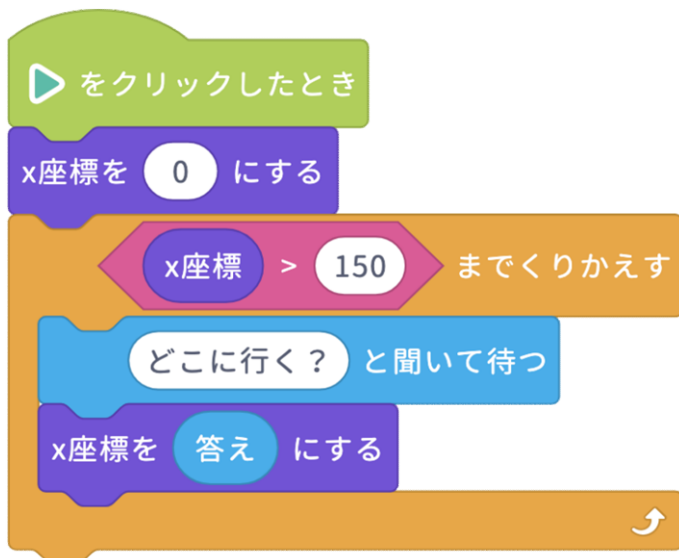
Q21. ④



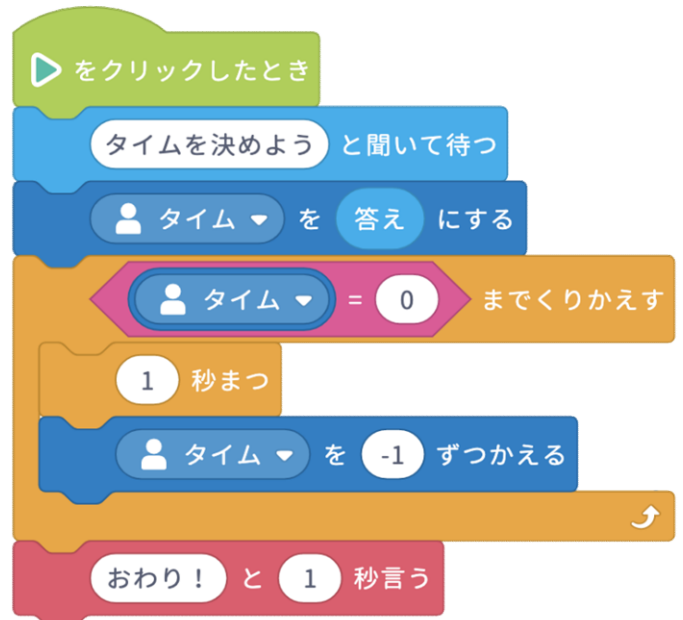
Q22. ②



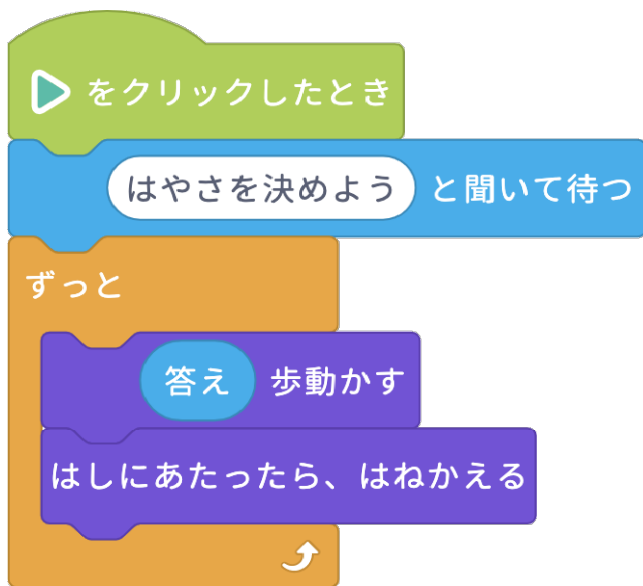
Q23. ③



Q24. ②



Q25. ①



Q26. 解答例

