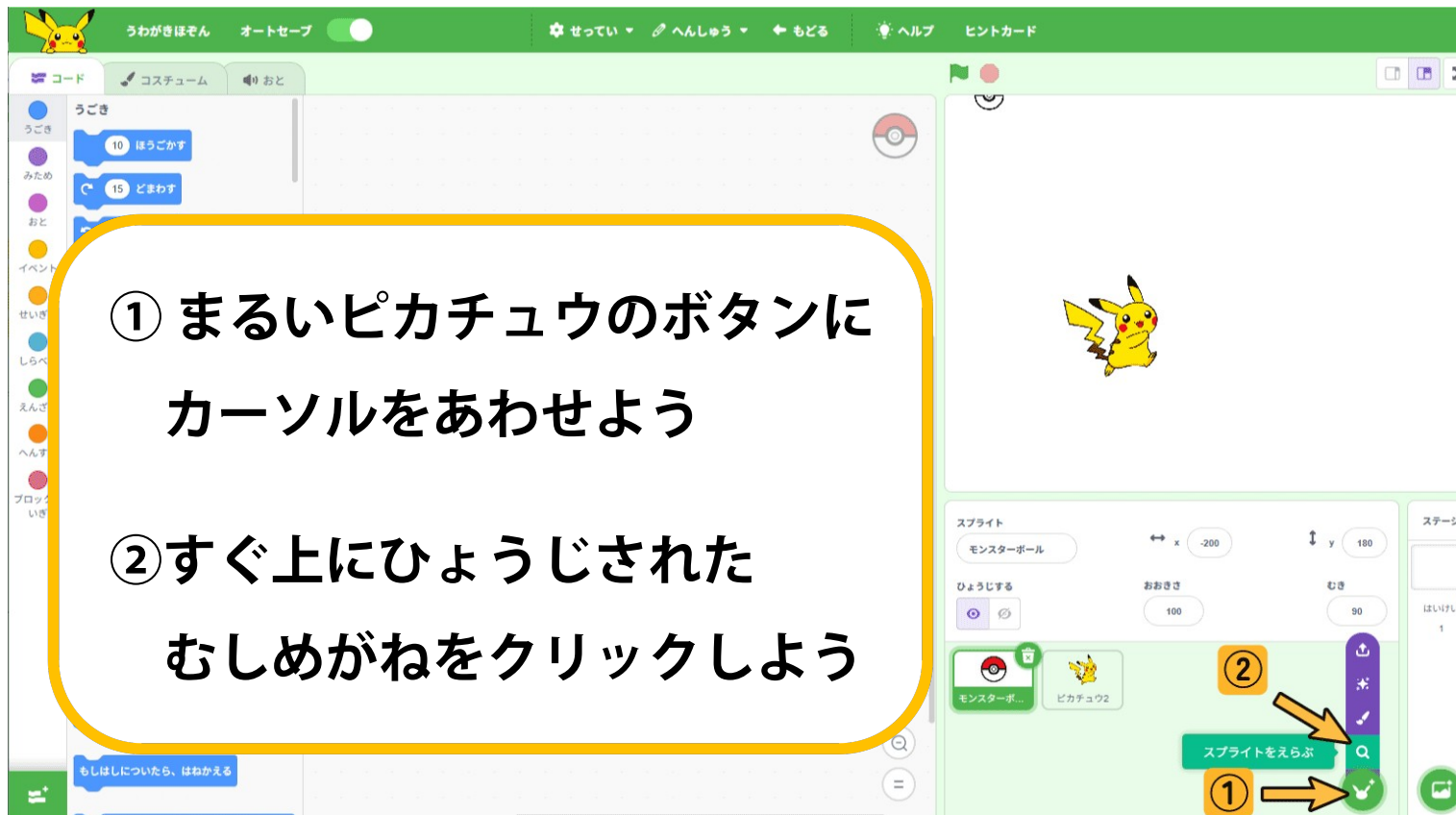


©2021 Pokémon. ©1995-2021 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

# ポケモンをうごかすヒント

CoderDojo富士宮

# ポケモンのしゅるいをふやしたい



① まるいピカチュウのボタンに  
カーソルをあわせよう

② すぐ上にひょうじされた  
むしめがねをクリックしよう

# ポケモンのしゅるいをふやしたい



# はいけいの絵をひょうじしたい


①みぎしたのまるいボタンに  
カーソルをあわせよう


②すぐ上にひょうじされた  
むしめがねをクリックしよう


# はいけいの絵をひょうじしたい


← もどる はいけいをえらぶ


🔍 けんさく


 はなばたけ


 もり


 のはら

 うみべ

 ゆきやま

 うみのなか

 そら

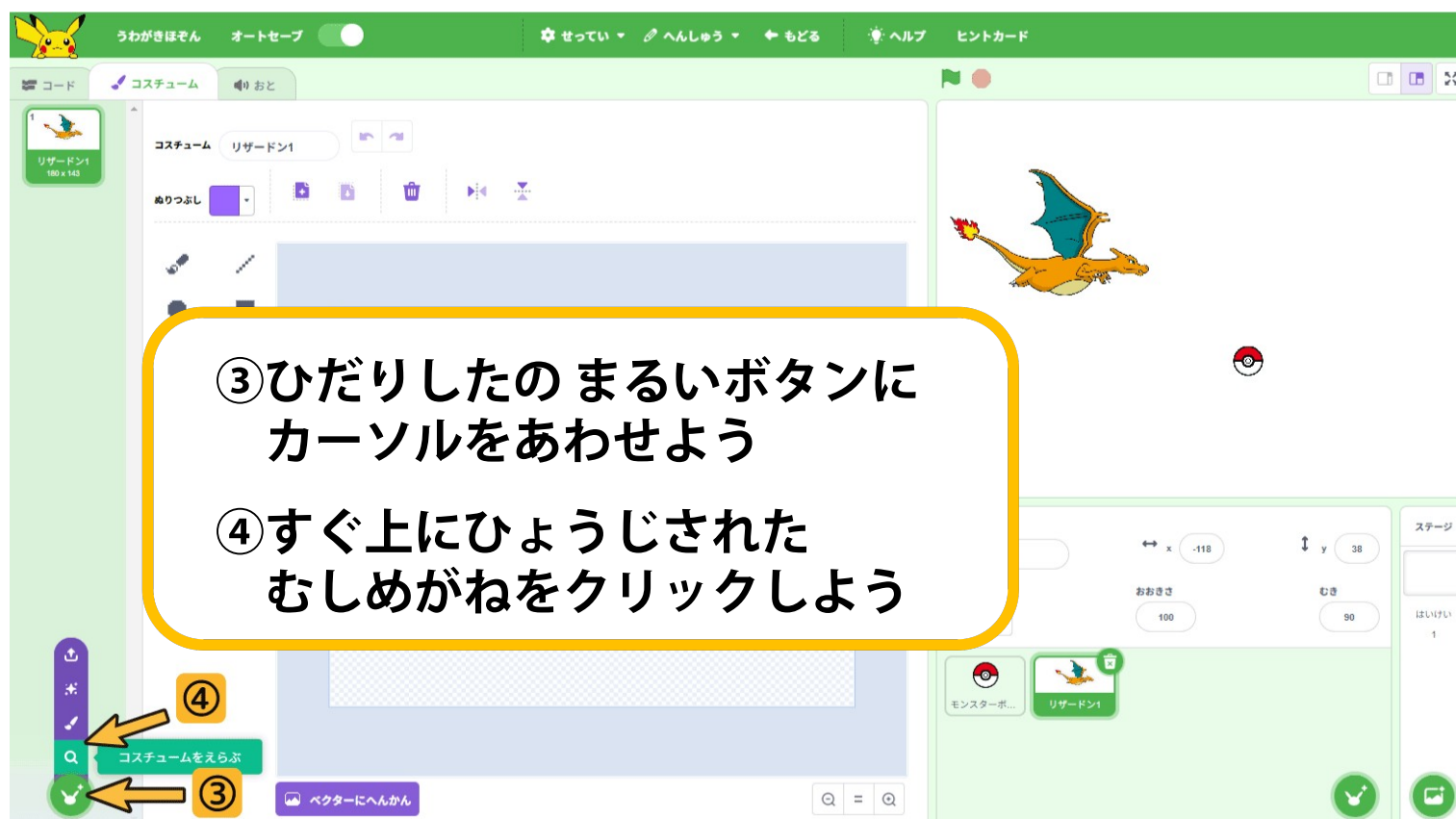
 いわば

③つかいたいはいけいの絵をクリックしてみよう  
もとのがめんでははいけいがふえるよ！

# ポケモンに動きをつけたい



# ポケモンに動きをつけたい



# ポケモンに動きをつけたい





# ポケモンに動きをつけたい

（ヒント）つかうブロック

- コスチュームを□□□□にする
- つぎのコスチュームにする

# 音を鳴らしたい (BGM)

①はいけいをクリックしよう

②おとをクリックしよう

The screenshot shows the Scratch programming environment. The script area on the left contains several blocks, including 'はいけい' (Click) and 'おと' (Sound) blocks. A yellow box highlights the 'はいけい' and 'おと' blocks. An arrow points to the 'はいけい' block in the script. Another arrow points to the 'はいけい' button in the stage area. The stage area shows a Charizard sprite and a 'はいけい' button. The 'おと' block in the script is set to 'はいけい' (Click).

# 音を鳴らしたい (BGM)

The screenshot shows the Scratch audio editor interface. At the top, there's a green header with a Pikachu icon and menu options like 'うわがきほぞん', 'オートセーブ', '設定', 'へんしゅう', 'もどる', 'ヘルプ', and 'ヒントカード'. Below the header, there's a toolbar with icons for 'コード', 'はいけい', 'おと', and a volume icon. The main area features a purple waveform representing audio. A yellow callout box with a rounded border contains two numbered instructions in Japanese. In the bottom-left corner, there's a vertical toolbar with icons for 'おとをえらぶ' and a volume icon. Arrows point from the callout box to these icons: arrow 3 points to the volume icon, and arrow 4 points to the 'おとをえらぶ' icon.

③ ひだりしたのまるいボタンに  
カーソルをあわせよう

④ すぐ上にひょうじされた  
むしめがねをクリックしよう

# 音を鳴らしたい (BGM)



The screenshot shows a music selection interface with a green header. The header contains a search bar with the text 'けんさく', a 'もどる' button, and a 'おとをえらぶ' button. Below the header are three filter buttons: 'すべて', 'こうかおん', and 'BGM'. An orange arrow labeled '⑤' points to the 'BGM' button. Below the filters is a grid of music cards. Each card has a speaker icon, a play button, and a title. An orange arrow labeled '⑥' points to the 'トキワへのみち-マ...' card.

※むらさきのボタンにカーソルをあわせると  
曲をきくことができるよ！  
(いちどあわせたら、しばらくうごかさないようにしよう)

⑤BGM をクリック

⑥すきなBGMをクリック

# 音を鳴らしたい (BGM)

⑦BGMがつかされたことをかくにん！

⑧コードをクリックしよう（ブロックをつなげるがめん）

# 音を鳴らしたい (BGM)

うわがきほそん オートセーブ ヘルプ ヒントカード

コード はいけい おと

おと

- うごき
- みため
- おと
- イベント
- せいぎょ
- しらべる
- えんざん
- へんすう
- ロックでいぎ

イベント

- がおさ
- スペース
- ステージが

はいけいが 回数1 になったとき

がおされたとき

ずっと

おわるまで トキワへのみち—マサラより のおとをならす

スプライト

ステージ

はいけい 1

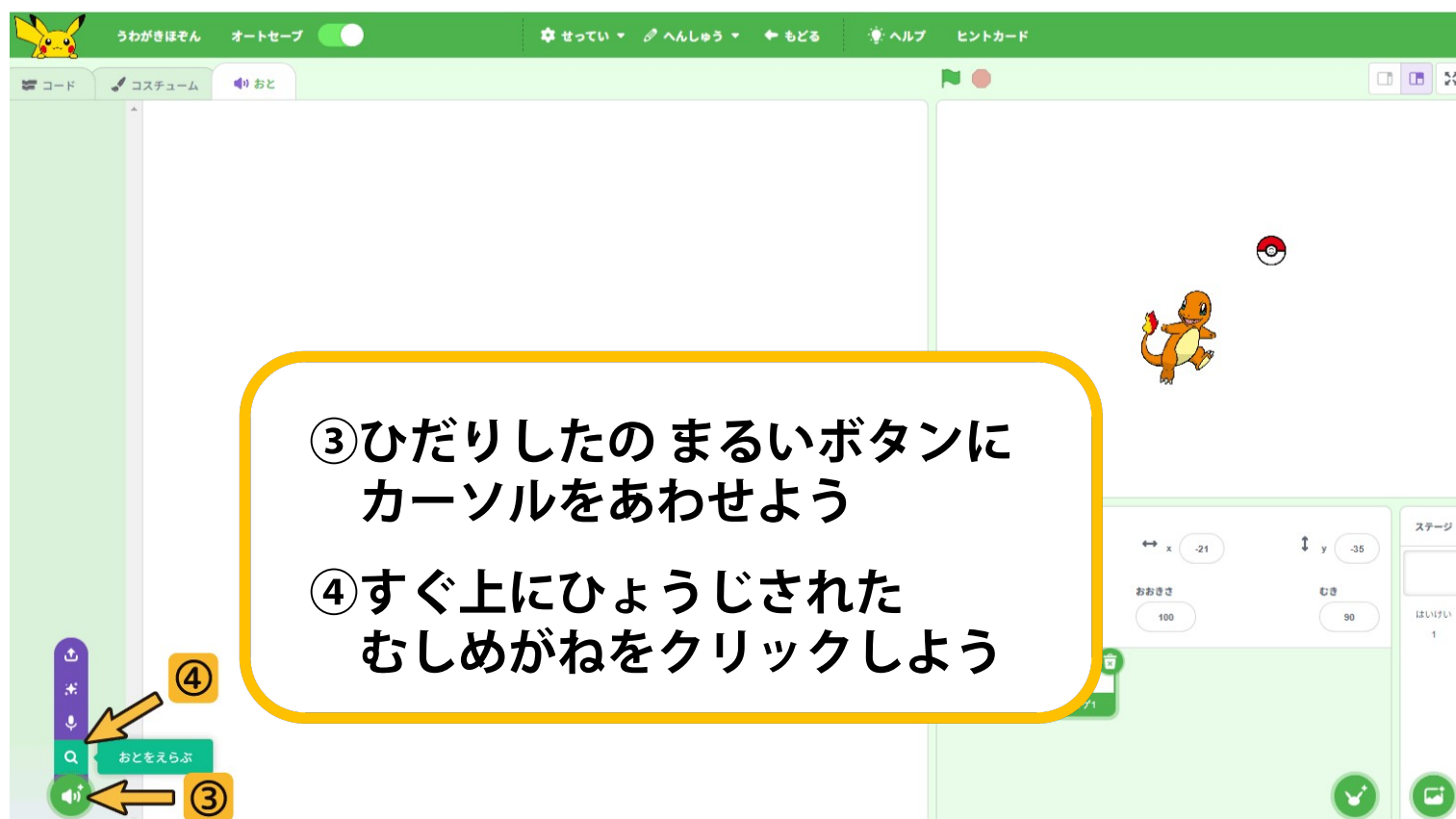
(ヒント) つかうブロック

- おわるまで□□□□のおとをならす

# 音を鳴らしたい（こうか音）



# 音を鳴らしたい（こうか音）





# 音を鳴らしたい（こうか音）

おとをえらぶ

← もどる

けんさく

すべて こうかおん ⑤

いどう1 いどう2 うごく おちる クリア クリック（ながい） クリック（みじかい）

しっぱい（ながい） しっぱい（みじかい） しゅっげん（ながい） しゅっげん（みじか... すいとる

⑥

すばやいうごき

せいこう

はかい

にぶい

※むらさきのボタンにカーソルをあわせると  
曲をきくことができるよ！  
(いちどあわせたら、しばらくうごかさないようにしよう)

⑤こうかおんをクリック

⑥すきなこうか音をクリック

# 音を鳴らしたい（こうか音）

⑦こうか音がつかされたことをかくにん！

⑧コードをクリックしよう（ブロックをつなげるがめん）

# 音を鳴らしたい（こうか音）



(ヒント) つかうブロック

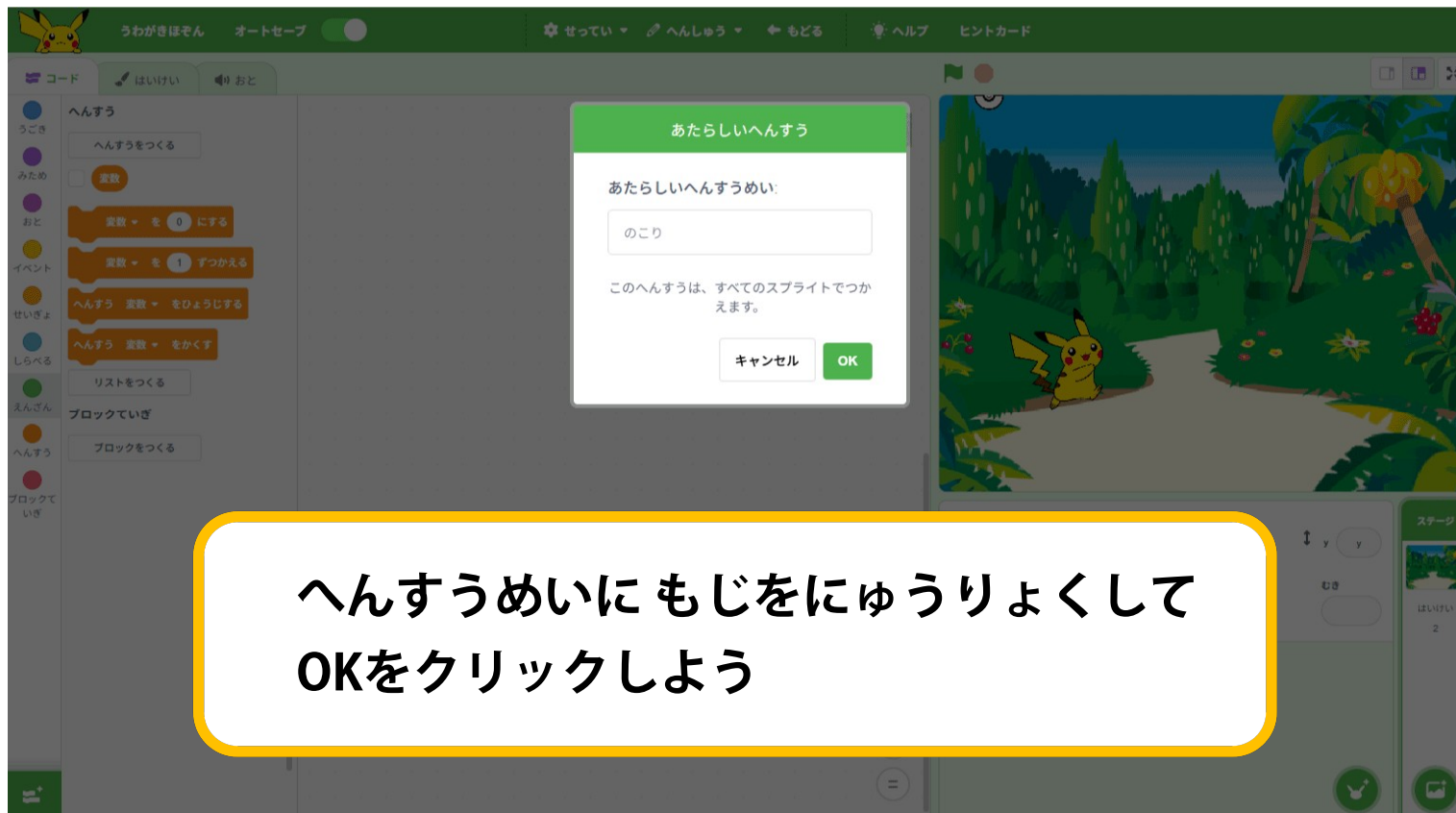
- もし□□□□なら
- モンスターボールにふれた
- おわるまで□□□□のおとをならす

# せいげん時間を決めたい

①はいけいをクリックしよう

②へんすうをつくるをクリックしよう

# せいげん時間を決めたい



へんすうめいにもじをにゆうりよくして  
OKをクリックしよう

# せいげん時間を決めたい

うわがきほそん オートセーブ

コード はいけい おと

へんすう  
うごき  
うごき  
へんすうをつくる  
みため  
のこり  
のこり  
おと  
のこり + を 0 にする  
イベント  
のこり + を 1 ずつかえる  
せいぎょ  
へんすう のこり + をひょうじする  
しらべる  
へんすう のこり + をかくす  
えんげん  
リストをつくる  
へんすう  
ブロックていぎ  
ブロックをつくる

がおされたとき  
のこり + を 15 にする  
ずっと  
1 びょうまつ  
のこり + を -1 ずつかえる  
もし のこり = 0 なら  
すべてをとめる +

のこり 0

スプライト

ステージ  
はいけい  
2

(ヒント) つかうブロック

- へんすう□□□□ を\*\*にする
- 1びょうまつ
- へんすう□□□□を\*\*ずつかえる
- △△△△=\*\*
- すべてをとめる

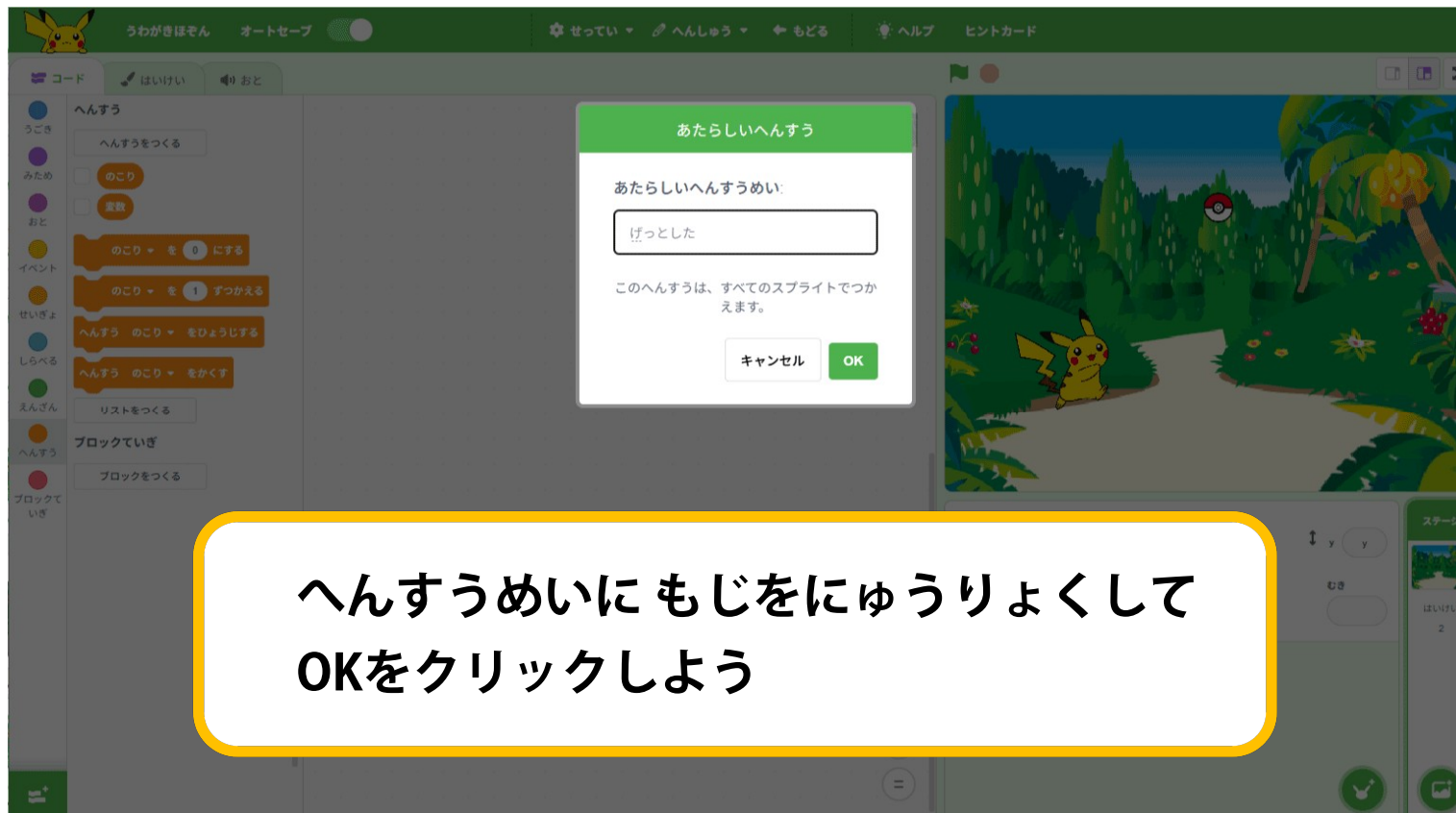
# つかまえた数をかぞえたい

The screenshot shows the development interface of the Pokémon GO app. The top bar includes the Pokémon GO logo, the name 'うわがきほそん', and a toggle for 'オートセーブ'. The main area is divided into a code editor on the left and a stage view on the right. The code editor shows a list of code blocks for the 'へんすう' (Count) variable, including 'へんすうをつくる' (Create count), '変数 + を 0 にする' (Set variable to 0), '変数 + を 1 ずつかえる' (Increase variable by 1), 'へんすう 変数 + をひょうじする' (Display variable), and 'へんすう 変数 + をかくす' (Hide variable). A yellow callout box with a white background and a yellow border contains the instructions: '①はいけいをクリックしよう' (Click the Poké Ball) and '②へんすうをつくるをクリックしよう' (Click 'Create count'). The stage view shows a background image of a forest with a tree and a path. A yellow callout box with a white background and a yellow border contains the instruction: '①はいけいをクリックしよう' (Click the Poké Ball). The stage view also shows a 'Sprite' panel with 'なまえ' (Name), 'ひょうじする' (Display), 'おおきさ' (Size), and 'むき' (Rotation) options. The 'Sprite' panel also shows a 'ステージ' (Stage) dropdown menu with 'はいけい 2' (Poké Ball 2) selected. The 'Sprite' panel also shows a 'モンスターポ...' (Monster Po...) and 'ピカチュウ2' (Pichu 2) button.

①はいけいをクリックしよう  
②へんすうをつくるをクリックしよう



# つかまえた数をかぞえたい



へんすうめいにもじをにゅうりょくして  
OKをクリックしよう



# つかまえた数をかぞえたい

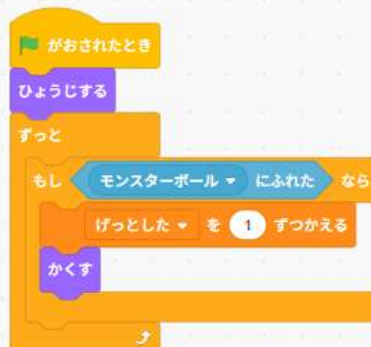
## (ヒント)

- スタートしたとき、げっとしたかずを0にする
- スタートしたとき、それぞれのポケモンを「ひょうじする」
- つかまえたとき、げっとしたかずを1ふやす & ポケモンを「かくす」

モンスターボールの  
コードについかする



1匹めのポケモンの  
コードについかする



2匹めのポケモンの  
コードについかする



非売品



CoderDojo富士宮 専用