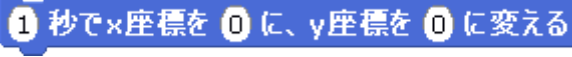
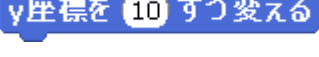
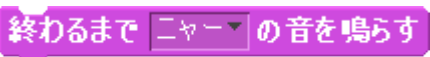
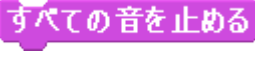


Scratch ブロックの解説

ブロックの詳しい解説です。オリジナルプログラムを作るときの参考にしてね。

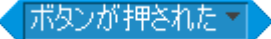
動き	
 10 歩動かす	スプライトを前後に動かす
 15 度回す	スプライトを時計回りに回す
 15 度回す	スプライトを反時計回りに回す
 90 度に向ける	スプライトを指定された方向に向ける 0 の場合は上、90 の場合は右、180 の場合は下、-90 の場合は左
 へ向ける	スプライトをマウスポインタや他のスプライトの方向に向ける
 x座標を 0、y座標を 0 にする	スプライトを、ステージ上の指定された X、Y 座標に移動する
 へ行く	スプライトを、マウスポインタや他のスプライトの場所に移動する
 1 秒で x座標を 0 に、y座標を 0 に変える	スプライトを、指定された場所へ指定された時間でなめらかに移動する
 x座標を 10 ずつ変える	スプライトの X 座標を指定された数ずつ変更する
 x座標を 0 にする	スプライトの X 座標を指定された値に設定する
 y座標を 10 ずつ変える	スプライトの Y 座標を指定された数ずつ変更する
 y座標を 0 にする	スプライトの Y 座標を指定された値に設定する
 もし端に着いたら、跳ね返る	ステージの端についたとき、スプライトを反対方向に向ける
 x座標	スプライトの X 座標を示す (-240 から 240 までの間)
 y座標	スプライトの Y 座標を示す (-180 から 180 までの間)

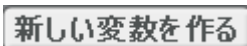
向き	スプライトの向きを示す 0 の場合は上、90 の場合は右、180 の場合は下、-90 の場合は左
見た目	
コスチュームを コスチューム2▼ にする	スプライトの見た目を、異なるコスチュームに切り替える
次のコスチュームにする	スプライトのコスチュームを、コスチュームリストの次のものに変える(次がリストの最後だった場合、最初に戻る)
こんにちは! と 2 秒言う	スプライトのふきだしを、指定された時間だけ表示する
こんにちは! と言う	スプライトのふきだしを表示する(空のテキストを持つブロックを実行すると、ふきだしは消える)
うーん... と 2 秒考える	スプライトの考えごとのふきだしを、指定された時間だけ表示する
うーん... と考える	スプライトの考えごとのふきだしを表示する
色▼ の効果を 25 ずつ変える	スプライトの表示効果を指定された量だけ変更する(プルダウンメニューを使って効果を選択する)
色▼ の効果を 0 にする	視覚効果を指定された数に設定する ほとんどの視覚効果の範囲は 0 から 100 である
画像効果をなくす	すべての視覚効果をスプライトから消去する
大きさを 10 ずつ変える	スプライトの大きさを指定された値ずつ変更する
大きさを 100 % にする	スプライトを、もとの大きさの指定された割合に設定する
大きさ	スプライトの大きさを、もとの大きさとの割合で表示する
表示する	スプライトをステージ上に出現させる

	スプライトをステージ上から消す。隠れているとき、他のスプライトは「触れた」ブロックで、このスプライトを見つけられない
	スプライトを、他のすべてのスプライトの手前に移動する
	スプライトを、指定されたレイヤーの数だけ奥に移動する。これにより、スプライトは他のスプライトの背後に隠れる
音	
	プルダウンメニューで選択された音を再生し、音を鳴らしたまま、すぐ次のブロックに処理を進める
	音を再生し、音が終わるまで待ってから次のブロックへ進む
	プルダウンメニューで選択したドラムの音を、指定された拍子で鳴らす
	音符（数値が大きいほど音程が高い）を指定された拍子で鳴らす
	スプライトが音符を鳴らすブロックを実行するときに使う楽器を設定する（すべてのスプライトは、独立した楽器を持つ）
	すべてのスプライトのすべてのスクリプトの実行を止める
ペン	
	ステージから、すべてのペンの跡とスタンプを消す
	スプライトのペンを下ろし、移動したとき線がひけるようにする
	スプライトのペンを上げ、移動したとき線が引けないようにする
	色を選択するツールで、ペンの色を設定する
	ペンの色を指定された量ずつ変更する

	ペンの色を指定された値に設定する（ペンの色 0 は虹色パレットの赤色の端、100 は青色の端）
	ペンの太さを指定された量ずつ変更する
	ペンの濃さを指定された値に設定する（ペンの濃さ 0 は一番濃く、100 は一番薄い）
	ペンの太さを指定された値ずつ変更する
	ペンの太さを指定された値に設定する
	スプライトの画像をステージ上にスタンプする
制御	
	緑の旗がクリックされたときに、下に続くスクリプトを実行する
	指定されたキーが押されたときに、下に続くスクリプトを実行する
	スプライトがクリックされたときに、下続くスクリプトを実行する
	指定された秒数だけ待ち、その後で次のブロックの実行を続ける
	中に入っているブロックを永遠に繰り返して実行する
	中に入っているブロックを指定された回数だけ実行する
	すべてのスプライトに指定された処理を起動するメッセージを送り、すべてのスプライトの実行が終わるまで待ってから、次のブロックの実行を続ける
	すべてのスプライトに指定された処理を起動するメッセージを送り、すべてのスプライトの実行が終わるのを待たずに次のブロックの実行を続ける

	指定されたメッセージが送られたときに、下に続くスクリプトを実行する
	条件が心かどうかを確認し、真である限り、中に入っているブロックを実行する
	条件が真のとき、中に入っているブロックを実行する
	条件が真のときは「もし なら」の方に入っているブロックを実行し、偽だったときは「でなければ」の方に入っているブロックを実行する
	条件が真になるまで待ち、真になったときに下に続くブロックを実行する
	条件が偽かどうかを確認し、偽だった場合には中に入っているブロックを実行して、また条件を確認する。条件が真になったとき、このブロックの下に続くブロックを実行する
	スクリプトの実行を止める
	すべてのスプライトのすべてのスクリプトの実行を止める
調べる	
	マウスポインタの X 座標を示す
	マウスポインタの Y 座標を示す
	マウスポインタが押されたとき、真になる
	指定されたキーが押されたとき、真になる
	スプライトが、指定されたスプライトやステージの端、またはマウスポインタに触れたときに真になる（プルダウンメニューから選ぶ）
	スプライトが、指定された色に触れたときに真になる（色の部分をクリックすると出てくるスポイトを使って色を選ぶ）

	1 番目の色（スプライトに含まれている色）が、2 番目の色（背景や別のスプライト）に触れたときに真になる。 色の部分をクリックすると出てくるスポイトを使って色を選ぶ
	指定されたスプライトかマウスポインタからの距離を示す
	タイマーを0に設定する
	タイマーの値を秒で示す（タイマーはいつも動いている）
	コンピュータのマイクが捕らえた音量（1 から 100 までの間）を示す
	コンピュータのマイクが 30 以上の音量（スケールは 1 から 100 まで）をとらえたときに真になる
	指定されたセンサーの値を示す
	指定されたセンサーが押されたときに真になる
演算	
	2 つの数を足す
	1 番目の数から 2 番目の数を引く
	2 つ目の数をかける
	1 つ目の数を 2 つめの数で割る
	指定された範囲の中から無造作に整数を取り出す
	1 つ目の数が、2 つ目の数より小さいとき真になる
	2 つの数が同じとき真になる
	1 つ目の数が、2 つ目の数より大きいとき真になる
	2 つの条件が両方とも真のとき真になる
	2 つの条件のどちらかが真のとき真になる

	条件が偽のときに真になる。反対に、条件が真のとき偽になる。
	指定された数の絶対値を示す
	1 番目の数を 2 番目の数で割った余りを示す
	指定された数に最も近い整数を示す
変数	
	新しい名前で変数を作る。変数を作ったとき、3 つのブロックが自動的に作られる。 (以下を参照)。その変数をすべてのスプライトで使えるか(グローバル)、1 つのスプライトだけで使えるか(ローカル)を選ぶ。
	変数に関連づけられた 3 つのブロックをすべて消す
	変数を指定された量ずつ変更する
	変数を指定された値に設定する
	変数の値を示す