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。

and the

動き	
10 歩動かす	スプライトを前後に動かす
15 0 度回す	スプライトを時計回りに回す
15 5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
×座標を 🛈 、y座標を 🛈 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
	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×座標を ○ に、y座標を ○ 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
×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
×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
×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
	スプライトのコスチュームを、コスチュー
次のコスチュームにする	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)
	スプライトのふきだしを、指定された時間
こんにちは!と2秒言う	だけ表示する
	スプライトのふきだしを表示する(空のテ
こんにちは!と言う	キストを持つブロックを実行すると、ふき
-	だしは消える)
ちょく とう かぞうろ	スプライトの考えごとのふきだしを、指定
12-んと2 砂考える	された時間だけ表示する
ちょん と考える	スプライトの考えごとのふきだしを表示
J=10C3.C3	する
	スプライトの表示効果を指定された量だ
色 の効果を 25 ずつ変える	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)
	視覚効果を指定された数に設定する
色 の効果を 🛛 にする	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
ナキさた 10 オウ 恋うろ	スプライトの大きさを指定された値ずつ
Acce in System	変更する
ナキヤ友 (100) 0% (二方乙)	スプライトを、もとの大きさの指定された
Nece 100 Voleya	割合に設定する
さき大	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
まーオス	スプライトをステージ上に出現させる
307.7 0	

<mark>隠す</mark>	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
	<i>د</i> ۱
前に出す	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
1 番目に移動	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	
「カーマの音を鳴らす	プルダウンメニューで選択された音を再
<u></u>	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
終わるまで 「カーマ の 音を鳴らす	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
487 のドラムを 0.2 拍鳴らす	プルダウンメニューで選択したドラムの
10 07 942 012 1049 9	音を、指定された拍子で鳴らす
607の音符を 05 拍鳴らす	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
楽器を 1つ にする	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)
すべての音を止める	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
ペン	
消す	ステージから、すべてのペンの跡とスタン
	プを消す
パンを下ろす	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
ペンを上げる	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
ペンの色を 📕 にする	色を選択するツールで、ペンの色を設定す
	3
ペンの色を 10 すつ変える	ペンの色を指定された量ずつ変更する

ペンの色を 🛛 にする	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)
ペンの湯さを 10 すつ変える	ペンの濃さを指定された量ずつ変更する
ペンの湯さを 50 にする	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 1 すつ変える	ペンの太さを指定された値ずつ変更する
ペンの太さを 1 にする	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
A かりリックされたとき	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
スパース・キーが押されたどき	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
スプライト1 がクリックされたとき	くスクリプトを実行する
● 秋待つ	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
้จ้าะ	中に入っているブロックを永遠に繰り返
	して実行する
10 回繰り返す	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
▼を送る	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
<mark>● を送って待つ</mark>	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、
を受け取ったとき	下に続くスクリプトを実行する
もし 🔿 なら、すっと	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
もし 🔿 なら	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
Cantu	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
→ ±な縄の返す	条件が偽かどうかを確認し、偽だった場合
「など味り医り	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
スカリプトを止める	スクリプトの実行を止める
すべてを止める 🌑	すべてのスプライトのすべてのスクリプ
すべてを止める 🌑	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
すべてを止める し 調べる	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
<mark>すべてを止める●</mark> 調べる マウスの×座標	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 マウスポインタのX座標を示す
すべてを止める 調べる マウスの×座標 マウスのy座標	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 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
すべてを止める 調べる マウスの×座標 マウスのy座標 マウスが押された	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 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
すべてを止める 調べる マウスの×座標 マウスのy座標 マウスが押された スペース▼ キーが押された	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 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
すべてを止める 調べる マウスの×座標 マウスのy座標 マウスが押された スペース▼ キーが押された	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 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
すべてを止める 調べる マウスの×座標 マウスのy座標 マウスが押された スペース ► ► が押された	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 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
すべてを止める 調べる マウスの×座標 マウスのy座標 マウスが押された スペース▼ キーが押された 、 に触れた	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 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
すべてを止める 調べる マウスの×座標 マウスのy座標 マウスが押された スペース▼ キーが押された ▼ に触れた	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 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
すべてを止める 調べる マウスの×座標 マウスのy座標 マウスが押された スペース▼」キーが押された ▼に触れた	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 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)
すべてを止める 調べる マウスの×座標 マウスのy座標 マウスが押された スペース ▼ キーが押された こ 能れた	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 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 えプライトが、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
すべてを止める 調べる マウスの×座標 マウスのy座標 マウスが押された スペース キーが押された スペース キーが押された ● に触れた	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 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 指定されたキーが押されたとき、真になる えプライトが、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
すべてを止める 調べる マウスの×座標 マウスのy座標 マウスが押された スペース、キーが押された スペース、キーが押された ● に触れた	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 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 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
すべてを止める 調べる マウスの×座標 マウスのy座標 マウスが押された スペース キーが押された	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 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

●色が■色に触れた	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
よいの記書	からの距離を示す
	タイマーを0に設定する
<u> अतर</u> -	タイマーの値を秒で示す(タイマーはいつ
	も動いている)
音量	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
うるさい	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
フライダーマセンサーの債	指定されたセンサーの値を示す
ボタンが押された。	指定されたセンサーが押されたときに真
ボタンが押された	指定されたセンサーが押されたときに真 になる
ボタンが押された▼	指定されたセンサーが押されたときに真 になる
ボタンが押された▼ 演算 (+)	指定されたセンサーが押されたときに真 になる 2つの数を足す
ボタンが押された → 演算 (+)	指定されたセンサーが押されたときに真 になる 2つの数を足す 1番目の数から2番目の数を引く
ボタンが押された ▼ 演算 (+) (-) (*)	指定されたセンサーが押されたときに真 になる 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
ボタンが押された ▼ 演算 (+) (-) (*)	指定されたセンサーが押されたときに真 になる 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
ボタンが押された 演算 (+) (-) (*) (-) (-) (-) (-) (-) (-) (-) (-) (-) (-) (-) (-) (-) (-) (-) (-)	指定されたセンサーが押されたときに真になる 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
ボタンが押された ▼ 演算 1 から 10 までの乱数	指定されたセンサーが押されたときに真 になる 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
ボタンが押された ▼ 演算 1 から 10 までの乱数	指定されたセンサーが押されたときに真になる 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
ボタンが押された 演算 ・	指定されたセンサーが押されたときに真 になる 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
ボタンが押された 演算 + • - • * • (/ • 1 から 10 までの乱数 (<) (=)	指定されたセンサーが押されたときに真になる 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
★ ボタンが押された ▼ 演算 + + - ● * ● ● + ● ●	指定されたセンサーが押されたときに真になる 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
ボタンが押された 演算 + + - • * • • • • • • • • • • • • • • • • • • • • • • • • • • • • • • • • • • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	指定されたセンサーが押されたときに真 になる 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 1つ目の数が、2つ目の数より大きいとき
ボタンが押された 演算 + + * *) - /) *) -) *) -) *) -) *) -) *) -) *) -) *) -) *) -)	指定されたセンサーが押されたときに真 になる 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
ボタンが押された 演算 + + + + + + + + + + + + + + + + + + +	指定されたセンサーが押されたときに真 になる 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

~ ではない	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。
(10の)絶対値)	指定された数の絶対値を示す
●を●で割った余り	1番目の数を2番目の数で割った余りを
	示す
●を丸める	指定された数に最も近い整数を示す
変数	
新しい変数を作る	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
	選べる。
変数を削除	変数に関連づけられた3つのブロックを
	すべて消す
score を 1 ずつ変える	変数を指定された量ずつ変更する
score を O にする	変数を指定された値に設定する
score	変数の値を示す