

まなぶ先生のスクラッチ入門～変数・乱数編～ 正解例

Capter 3 - 1

Q - 1 (5 ページ)

```

    が押されたとき
    Word を 'りんご' にする
    Word と 2 秒言う
  
```

Q - 2 (6 ページ)

```

    が押されたとき
    Word を 'りんご' にする
    Word と 2 秒言う
    Word を 'ごりら' にする
    Word と 2 秒言う
  
```

Q - 3 (6 ページ)

```

    が押されたとき
    Number を 0 にする
    Sum を 0 にする
    10 回繰り返す
    Number を 1 ずつ変える
    Sum を Sum + Number にする
    Sum と 2 秒言う
  
```

※はじめに変数を0にして
おくのがポイントです

Capter 3 - 2

Q - 1 (9 ページ)

```

    が押されたとき
    10 から 100 までの乱数 歩動かす
    もし端に着いたら、跳ね返る
  
```

Q - 2 (10 ページ)

```

    が押されたとき
    ずっと
    10 から 100 までの乱数 歩動かす
    もし端に着いたら、跳ね返る
    回転方法を '左右のみ' にする
    1 秒待つ
  
```

チャレンジ Q - 1 (11 ページ)

```

    が押されたとき
    Word を 'ニヤー' にする
    ずっと
    x座標を 240 から 240 までの乱数、y座標を -180 から 180 までの乱数 にする
    Word と 2 秒言う

    このスプライトが押されたとき
    Word と 2 秒言う
  
```

チャレンジ Q - 2 (12 ページ)

```

    が押されたとき
    Lot を 1 から 4 までの乱数 にする
    もし Lot = 1 なら
    大吉だよ! と 2 秒言う
    もし Lot = 2 なら
    甲吉だよ! と 2 秒言う
    もし Lot = 3 なら
    吉だよ! と 2 秒言う
    もし Lot = 4 なら
    凶だよ! と 2 秒言う
  
```

正解は一つではありません。
自分で作ったプログラムが
思った通りの結果になれば
それが正解です。