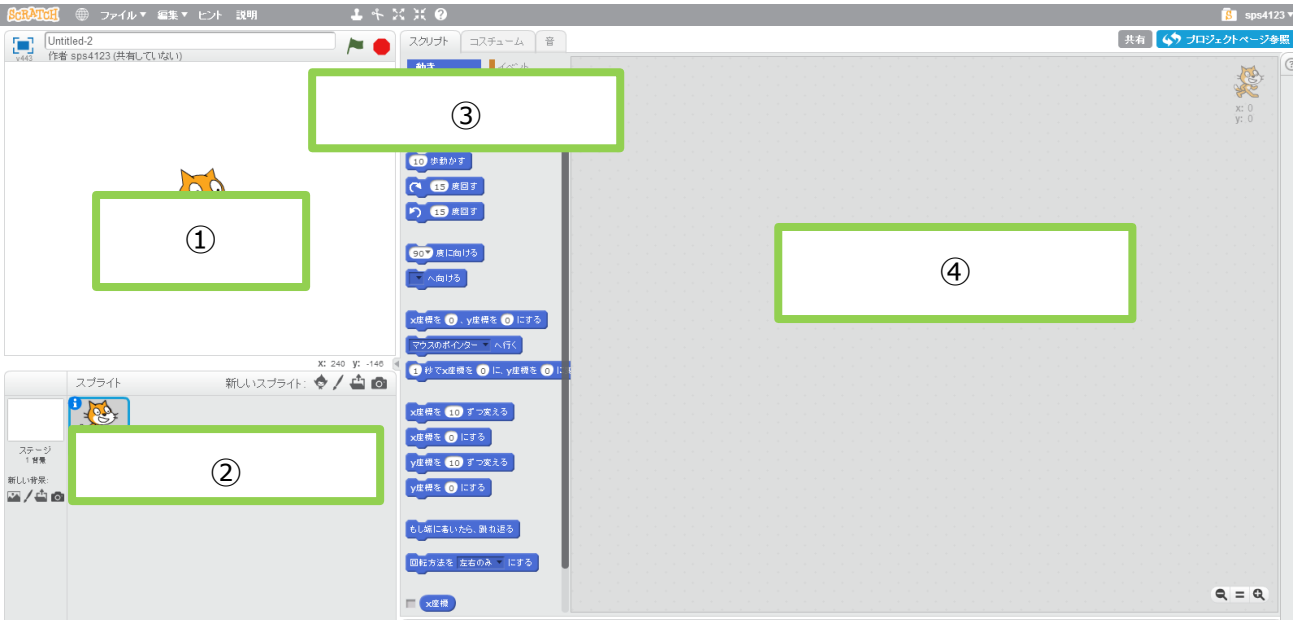


課題 A	 Lesson01~04	実施日 月 日
------	---	---------------


問題 1. Scratch 画面の①～④の名称を答えましょう



①	②
③	④

問題 2. メッセージを使って、タコとサメが来て、会話をする劇を作ってみましょう。

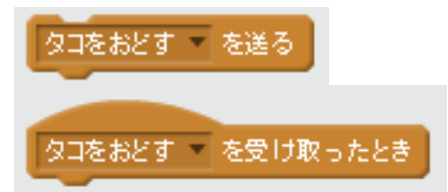
- 背景：海中
- スプライト：Octopus (タコ)・Shark (サメ)

①タコとサメが右と左からやって来る	②タコとサメが近づく
	



ヒント：

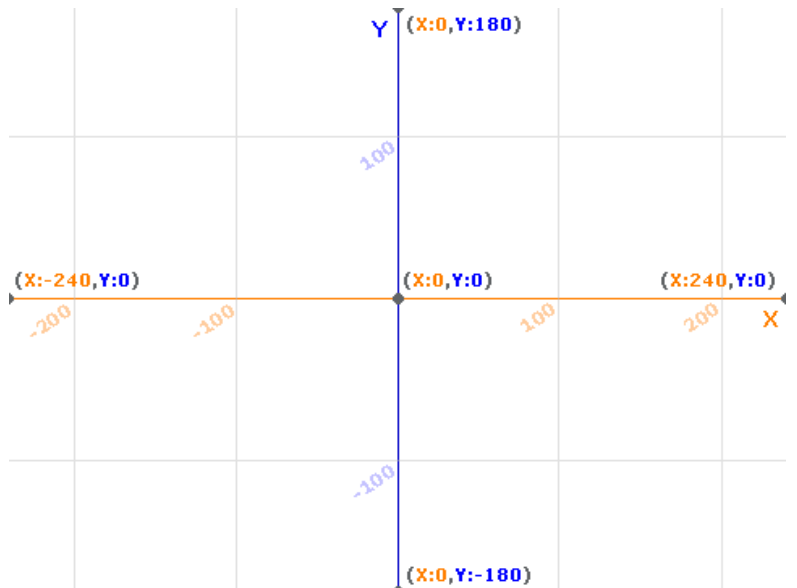
サメが「食べちゃうぞ！」と言って、タコへメッセージを送る
メッセージを受け取って、タコが「助けて！」と言う



問題3. タコとサメの初期設定をしましょう。

タコの X 座標： -280

サメの X 座標： 300



問題4. コスチュームを使って、サメの動きとタコの動きを付けましょう。

ヒント：

サメはタコの前でストップした時に口を開けたコスチュームにしましょう。

タコは泳いでいるようにコスチュームを変えましょう

問題5. 作品タイトルを「課題 A」にして保存をしましょう。