

図エプログラミング手順書 (Scrach3.0 対応)

【 素材準備編 (前時)】

	<p>手書き画像をタブレットで取り込む (マイフォルダに 1 枚 1 枚名前をつける : 1 ~、A1 ~、B1 ~)</p>
--	--

【 プログラム編 】

	<p>教師 : 見本用プログラム「図工完成版.s2」を準備 児童 : ひな形ファイル「図工.sb2」を配布</p>	
	<p>完成版プログラムを見せ使用している使っているスクリプトの説明をする</p>	
<p>ステージ</p> 	<p>◆手書き画像を背景に取り込む はじめのアニメ : 1 から通番 A 選択アニメ : A1 から通番 B 選択アニメ : B1 から通番</p>	<p>1 ~ → A1 ~ → B1 ~</p> 
<p>ステージ</p> 	<p>◆初めのアニメーションを作成 1 枚目の画像をまず表示させ、 枚数分画像を切り替える (切り替え時に時間の間をおく)</p>	 <p>最初の画像名 画像の枚数-1</p>
 	<p>◆A(B)ボタン選択時のアニメーションを作成 A1(B1)の画像をまず表示させ、 枚数分画像を切り替える (切り替え時に時間の間をおく)</p>	 <p>選択 A(B)の最初の背景 選択 A(B)の 画像枚数-1</p>

 <p>選択A</p> <p>選択A2</p>	<p>◆A(B)ボタンの表示非表示を行う</p> <p>①スタート時：消す</p> <p>②1～の最終画像表示時：表示</p> <p>③自分(A,B)ボタン選択時：消す</p> <p>④相手(A,B)ボタン選択時：消す (A1,または B1 の画面になった時)</p>	 <p>① がクリックされたとき 隠す</p> <p>② 背景が 9 になったとき 表示する</p> <p>最後の画像番号</p> <p>このスプライトがクリックされたとき 隠す</p> <p>背景を A1 にする</p> <p>③ 追加</p> <p>背景が B1 になったとき 隠す</p> <p>④ 相手の最初の画面番号</p>
--	--	---

A を選んだ先に、さらに条件分岐などを作成したい場合、画像を C1～D1～など追加する

<p>ステージ</p>  <p>背景</p>	<p>◆追加の手書き画像を背景に取り込む</p> <p>C 選択アニメ：C1～通番</p> <p>D 選択アニメ：D1～通番</p>	
 <p>選択A3</p>	<p>◆C・D ボタンを作成する</p> <p>B ボタンを複製し、コスチュームを変更する</p>	 <p>選択A 選択B 選択C 選択D</p>
 <p>選択D</p>	<p>◆AB ボタンと同様にプログラムを変更して作成</p>	 <p>がクリックされたとき 隠す</p> <p>背景が A8 になったとき 表示する</p> <p>このスプライトがクリックされたとき 隠す</p> <p>背景を C1 にする</p> <p>5 秒繰り返す</p> <p>0.5 秒待つ</p> <p>次の背景にする</p> <p>背景が D1 になったとき 隠す</p>