

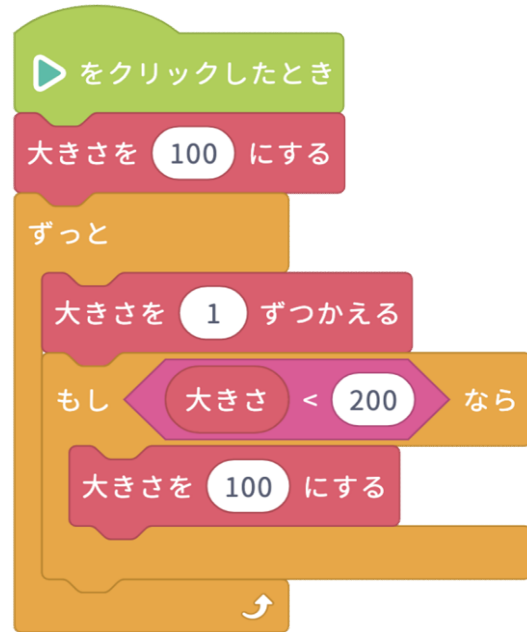
Q1. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=Oj0JFk64Zkw>

①



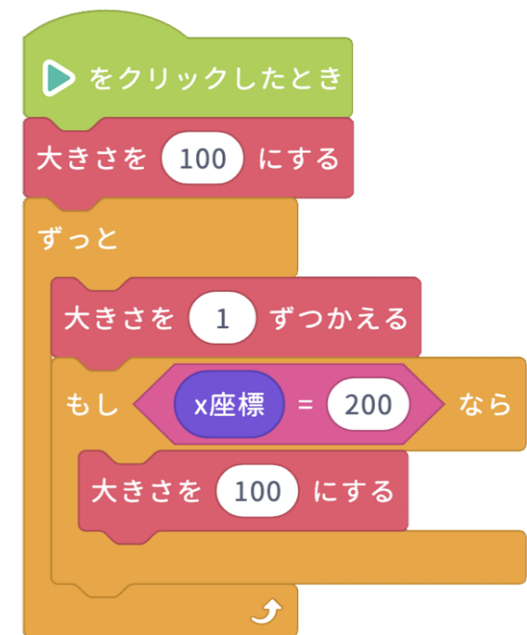
②



③



④



Q2. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=ZZdAR0IW3RI>

①

```
whenClicked:whenClicked\nif (size == 100) then\n  set size to 150\nelse\n  set size to 100
```

②

```
whenClicked:whenClicked\nif (size == 100) then\n  set size to 150\nelse\n  do nothing
```

③

```
whenClicked:whenClicked\nif (size > 100) then\n  set size to 150\nelse\n  set size to 100
```

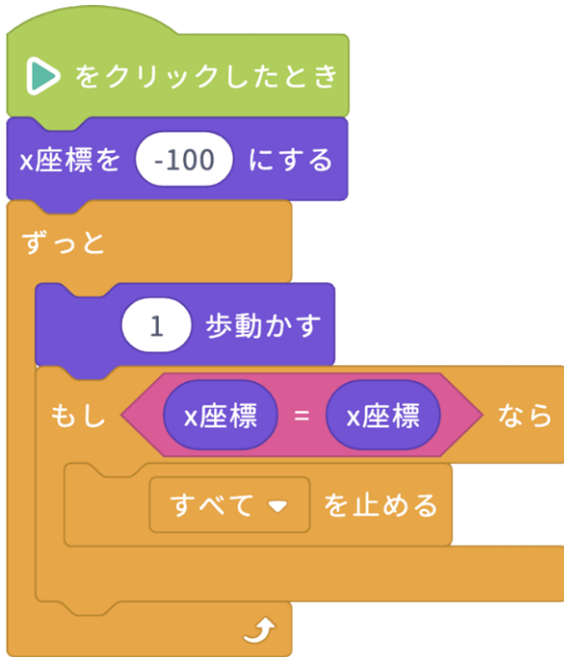
④

```
whenClicked:whenClicked\nif (size > 100) then\n  set size to 150\nelse\n  do nothing
```

Q3. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

[https://www.youtube.com/watch?v=LB9D6\\_pYEaM](https://www.youtube.com/watch?v=LB9D6_pYEaM)

①



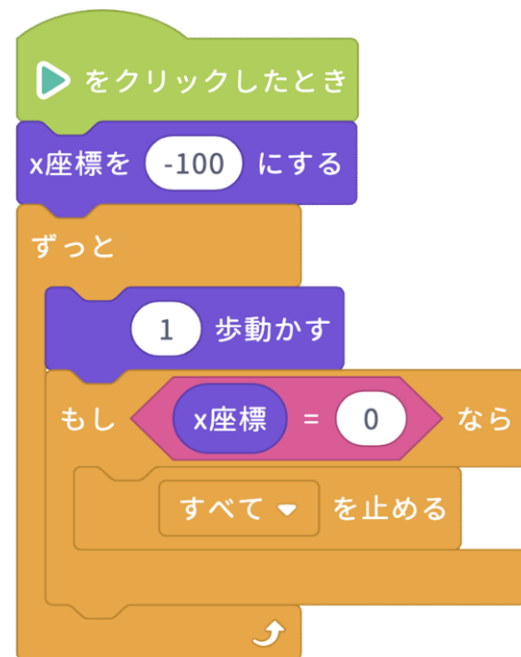
②



③



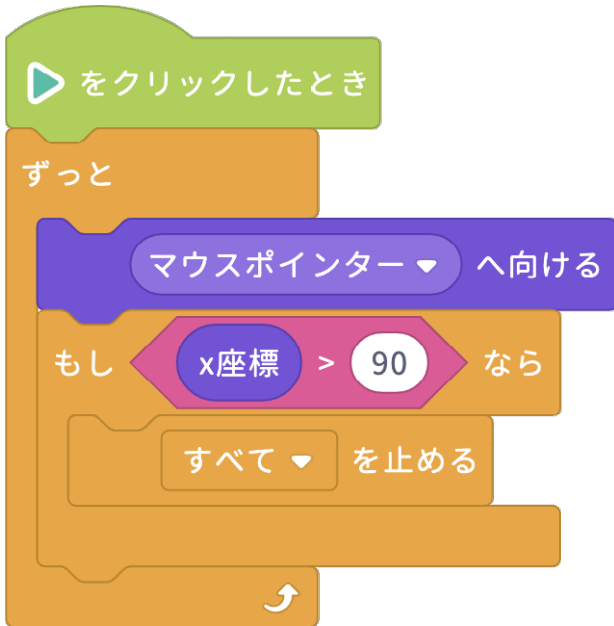
④



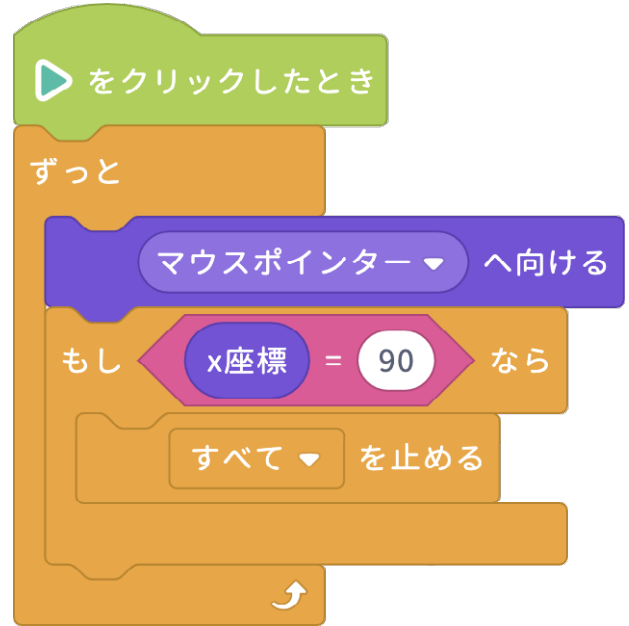
Q4. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

[https://www.youtube.com/watch?v=FfQwHE64p\\_E](https://www.youtube.com/watch?v=FfQwHE64p_E)

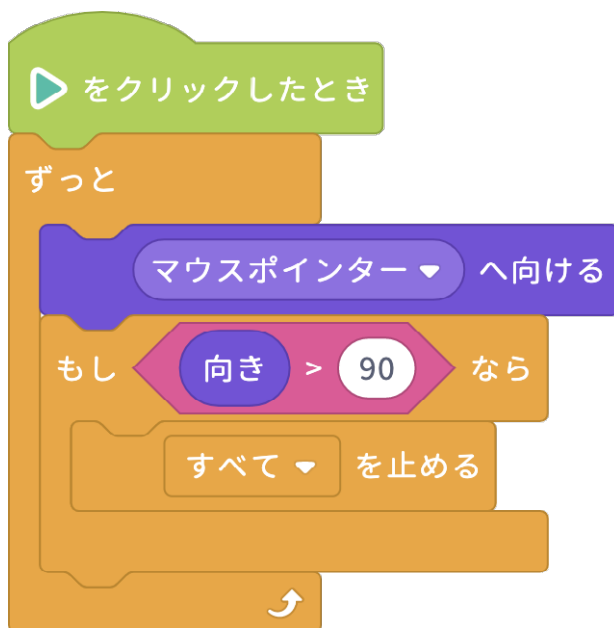
①



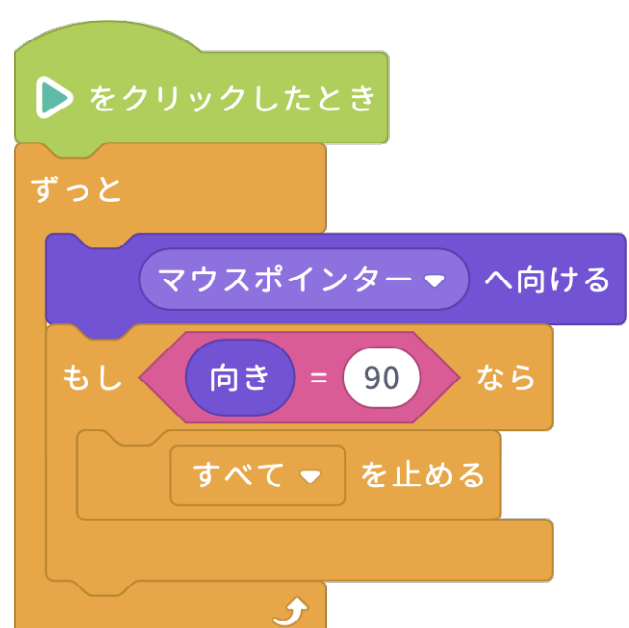
②



③



④

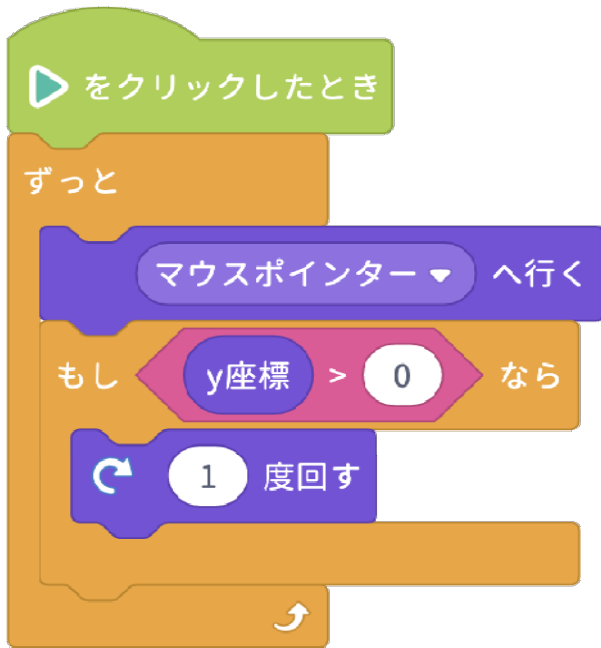




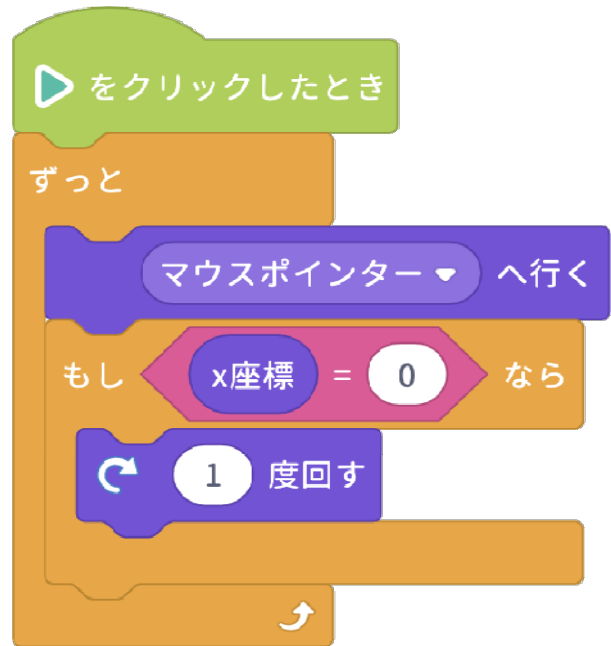
Q5. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=eFN7le9YrQo>

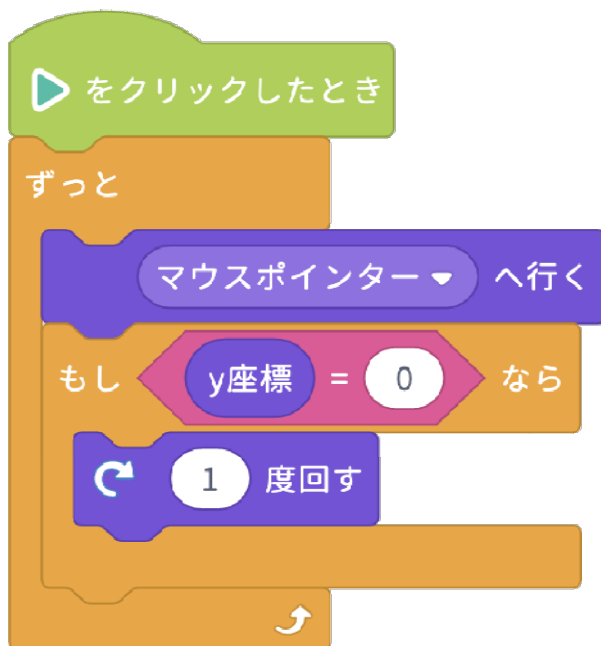
①



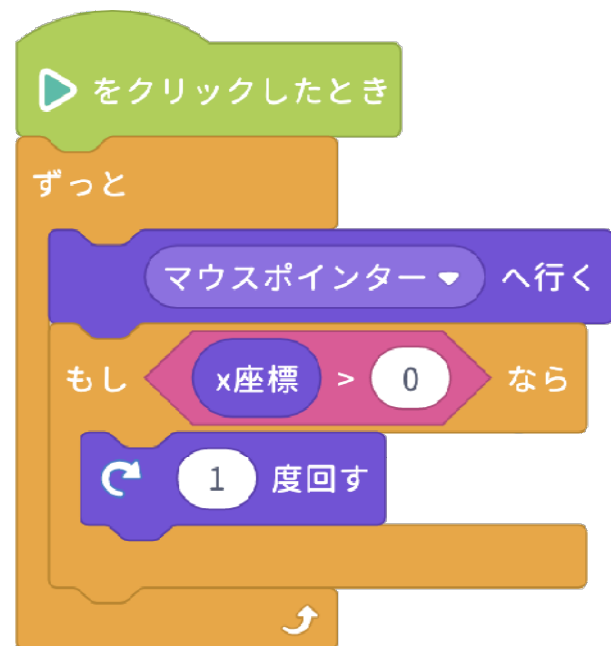
②



③



④



Q6. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=io6vQirWdSo>

①



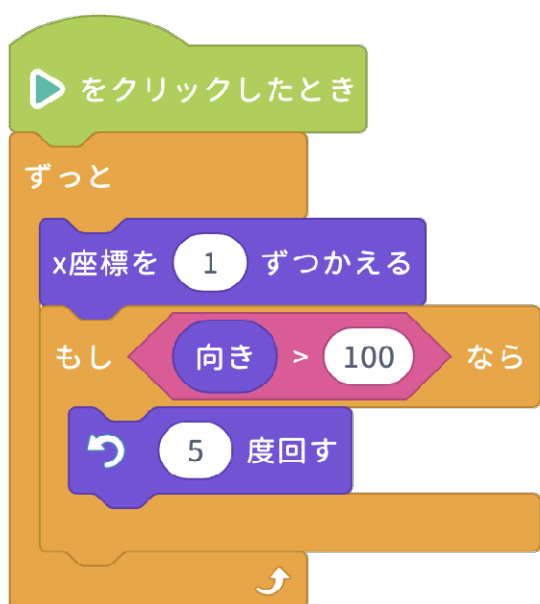
②



③



④



Q7. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=w7CqUVP3LRw>

①

```
whenClicked:whenClicked\nloopForever:loopForever\n  rotate1:rotate 1 degree\n  ifClicked:if mouse pointer clicked\n    increaseSize:increase size by 1
```

②

```
whenClicked:whenClicked\nloopForever:loopForever\n  rotate1:rotate 1 degree\n  ifX:if x coordinate > 0\n    increaseSize:increase size by 1
```

③

```
whenClicked:whenClicked\nloopForever:loopForever\n  increaseX:increase x coordinate by 1\n  ifX:if x coordinate > 0\n    increaseSize:increase size by 1
```

④

```
whenClicked:whenClicked\nloopForever:loopForever\n  increaseX:increase x coordinate by 1\n  ifClicked:if mouse pointer clicked\n    increaseSize:increase size by 1
```



Q9. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=LpmlqeZhBXg>

①



②



③



④



Q10. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=t5SEEnxn1Dk>

①

①のScratchスクリプトは、以下のように構成されています。緑の旗をクリックしたとき、もし「はし」にあたったらなら、ストップと2秒言う、すべてを止める、y座標を20ずつかえるの順に実行されます。

②

②のScratchスクリプトは、以下のように構成されています。緑の旗をクリックしたとき、もし「y座標 > 50」なら、ストップと2秒言う、すべてを止める、y座標を20ずつかえるの順に実行されます。

③

③のScratchスクリプトは、以下のように構成されています。緑の旗をクリックしたとき、もし「y座標 > 50」なら、ストップと2秒言う、すべてを止める、y座標を20にするの順に実行されます。

④

④のScratchスクリプトは、以下のように構成されています。緑の旗をクリックしたとき、もし「はし」にあたったらなら、ストップと2秒言う、すべてを止める、y座標を20にするの順に実行されます。

Q11. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=DaPqX2ZcqJw>

①

Scratch script 1: When clicked, loop forever. If x-coordinate > 200, then y-coordinate + 3. Else, x-coordinate + 3.

②

Scratch script 2: When clicked, loop forever. If x-coordinate > 200, then y-coordinate = 3. Else, x-coordinate + 3.

③

Scratch script 3: When clicked, loop forever. If mouse pointer clicked, then y-coordinate = 3. Else, x-coordinate + 3.

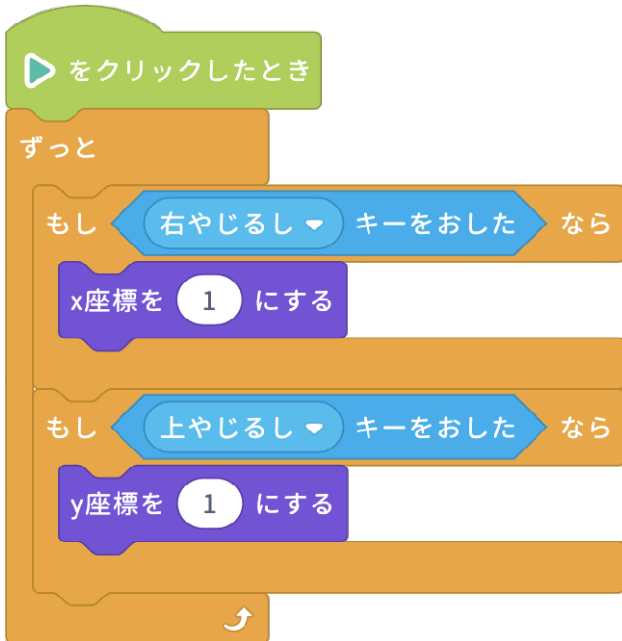
④

Scratch script 4: When clicked, loop forever. If mouse pointer clicked, then y-coordinate + 3. Else, x-coordinate + 3.

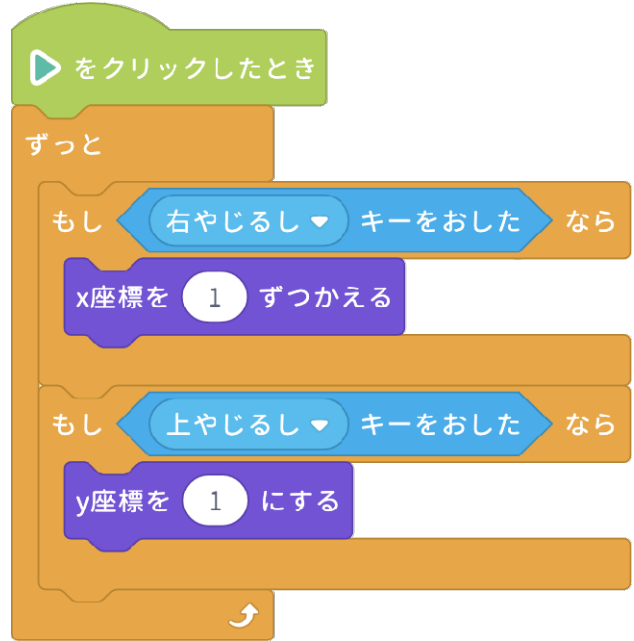
Q12. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=wSo2vE8FZcE>

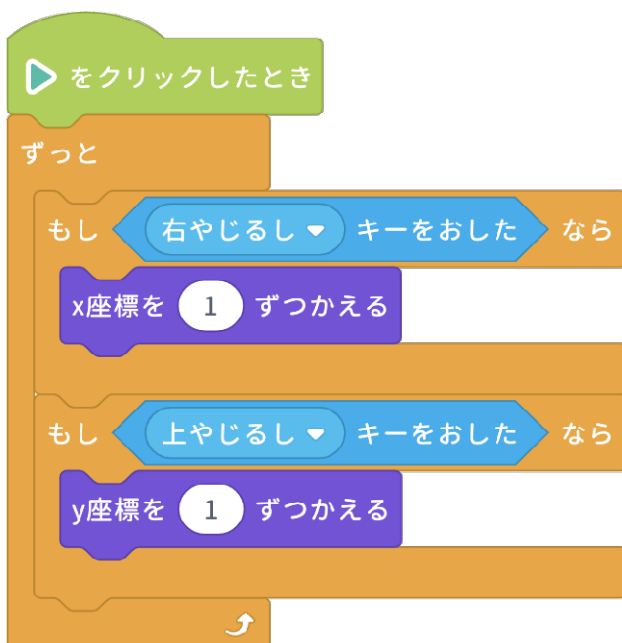
①



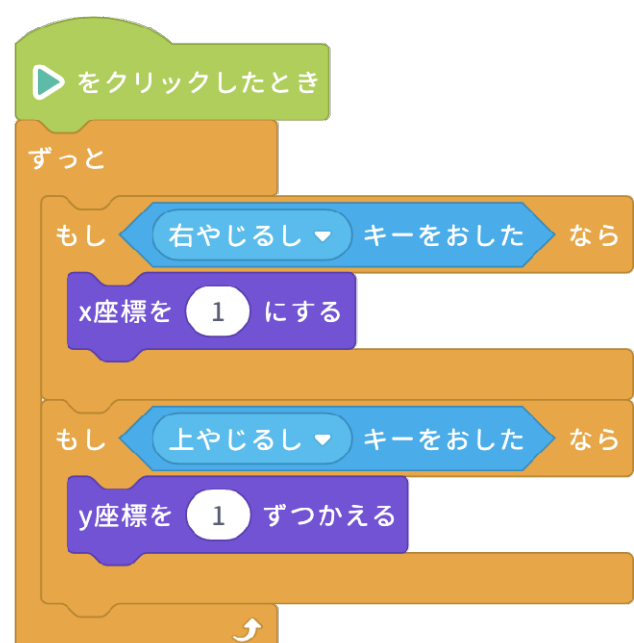
②



③



④





Q13. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

[https://www.youtube.com/watch?v=SrhBuiQ\\_cGo](https://www.youtube.com/watch?v=SrhBuiQ_cGo)

①



When clicked, loop forever:  
x coordinate + 1  
y coordinate = 1

②



When clicked, loop forever:  
x coordinate = 1  
y coordinate = 1

③



When clicked, loop forever:  
x coordinate + 1  
y coordinate + 1

④



When clicked, loop forever:  
x coordinate = 1  
y coordinate + 1

Q14. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=-BAAPIAN4Qk>

①

```
whenClickedEvent:click
if (x-coordinate = -100) then
  setX-coordinate-to 100
else
  setX-coordinate-to -100
```

②

```
whenClickedEvent:click
if (x-coordinate < -100) then
  setY-coordinate-to 100
else
  setY-coordinate-to -100
```

③

```
whenClickedEvent:click
if (x-coordinate < -100) then
  setX-coordinate-to 100
else
  setX-coordinate-to -100
```

④

```
whenClickedEvent:click
if (x-coordinate = -100) then
  setY-coordinate-to 100
else
  setY-coordinate-to -100
```

Q15. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

[https://www.youtube.com/watch?v=ZR\\_O66rrf3c](https://www.youtube.com/watch?v=ZR_O66rrf3c)

①

Scratch script 1: When clicked, if x-coordinate > 0, move 50 steps; otherwise, set x-coordinate to 0.

②

Scratch script 2: When clicked, if x-coordinate = 0, move 50 steps; otherwise, set x-coordinate to 0.

③

Scratch script 3: When clicked, if x-coordinate = 0, move 50 steps; otherwise, set x-coordinate to 0.

④

Scratch script 4: When clicked, if x-coordinate > 0, move 50 steps; otherwise, set x-coordinate to 0.

Q16. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=1hVj8mHio3o>

①



②



③



④



Q17. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=4Cfb2DhmrI0>

①

```
whenClicked: whenClicked
setX: setX to -180
loop: loop
  setX: setX to 3
  if: if (hit edge) then
    setX: setX to -180
```

②

```
whenClicked: whenClicked
setX: setX to -180
loop: loop
  setX: setX to 3
  if: if (hit edge) then
    setX: setX to -180
```

③

```
whenClicked: whenClicked
setX: setX to -180
loop: loop
  setX: setX to 3
  if: if (hit edge) then
    setX: setX to -180
```

④

```
whenClicked: whenClicked
setX: setX to -180
loop: loop
  setX: setX to 3
  if: if (hit edge) then
    setX: setX to -180
```

Q18. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=0pY9NlgBVH8>

①

When clicked

If y-coordinate = -100 then

Set y-coordinate to 100

Else

Set y-coordinate to -100

②

When clicked

If x-coordinate = -100 then

Set x-coordinate to 100

Else

Set x-coordinate to -100

③

When clicked

If x-coordinate = -100 then

Set y-coordinate to 100

Else

Set y-coordinate to -100

④

When clicked

If y-coordinate = -100 then

Set x-coordinate to 100

Else

Set x-coordinate to -100

Q19. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=BWXYWy6vc8s>

①

```
whenClicked:whenClicked\nif (x-coordinate is -50)\n  set y-coordinate to 50\nelse\n  set y-coordinate to -50
```

②

```
whenClicked:whenClicked\nif (y-coordinate is -50)\n  set x-coordinate to 50\nelse\n  set y-coordinate to -50
```

③

```
whenClicked:whenClicked\nif (x-coordinate is -50)\n  set x-coordinate to 50\nelse\n  set y-coordinate to -50
```

④

```
whenClicked:whenClicked\nif (y-coordinate is -50)\n  set y-coordinate to 50\nelse\n  set y-coordinate to -50
```

Q20. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=w7sbGljSOS8>

①



```
whenClicked [when clicked]
  setX (-200)
  setY (-50)
  loop
    setX (2)
    if (x > 0)
      setY (50)
```

②



```
whenClicked [when clicked]
  setX (-200)
  setY (-50)
  loop
    setX (2)
    if (x > 0)
      setY (50)
```

③



```
whenClicked [when clicked]
  setX (-200)
  setY (-50)
  loop
    setX (2)
    if (x > 0)
      setX (50)
```

④



```
whenClicked [when clicked]
  setX (-200)
  setY (-50)
  loop
    setX (2)
    if (x > 0)
      setX (50)
```





Q22. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=RdduCzch50g>

①

```
whenClickedWhenClickedWhenClicked
loopForever
  setXCoordinateToRandomFrom-150to150
  setYCoordinateToRandomFrom-150to150
  wait1Second
```

②

```
whenClickedWhenClickedWhenClicked
loopForever
  setXCoordinateToRandomFrom-150to150
  repeatRandomFrom-150to150Times
  wait1Second
```

③

```
whenClickedWhenClickedWhenClicked
loopForever
  repeatRandomFrom-150to150Times
  setYCoordinateToRandomFrom-150to150
  wait1Second
```

④

```
whenClickedWhenClickedWhenClicked
loopForever
  repeatRandomFrom-150to150Times
  repeatRandomFrom-150to150Times
  wait1Second
```

Q23. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=BHqqtnQ2hol>

①

```
whenClickedEvent clicked
loopForever
  setXto 0
  setYto 0
  ifKeyPressed keyRight
    setXto 100
  ifKeyPressed keyUp
    setYto 100
```

②

```
whenClickedEvent clicked
loopForever
  setXto 0
  setYto 0
  ifKeyPressed keyRight
    setXto 100
  ifKeyPressed keyUp
    loop 15
```

③

```
whenClickedEvent clicked
loopForever
  setXto 0
  setYto 0
  ifKeyPressed keyRight
    loop 15
  ifKeyPressed keyUp
    loop 15
```

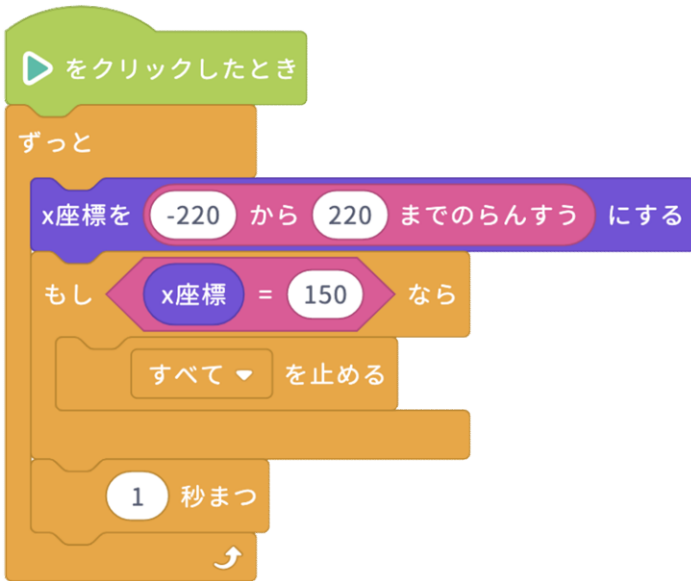
④

```
whenClickedEvent clicked
loopForever
  setXto 0
  setYto 0
  ifKeyPressed keyRight
    loop 15
  ifKeyPressed keyUp
    setYto 100
```

Q24. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=bTzK9kyiqqo>

①



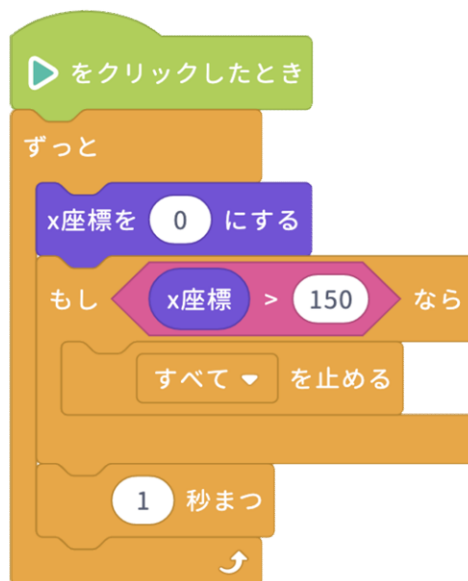
②



③



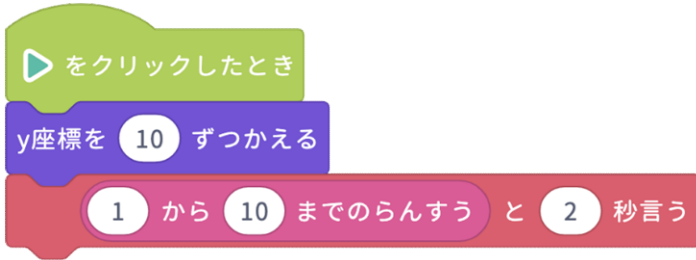
④



Q25. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=AyeCS8yeREI>

①



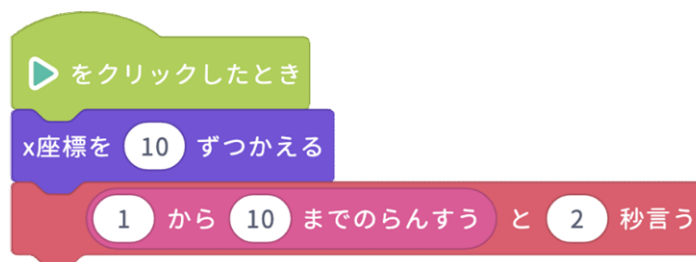
①のScratchスクリプトは、緑の旗をクリックしたときに、y座標を10ずつかえるブロックと、1から10までのらんすうと2秒言うブロックが接続されています。

②




②のScratchスクリプトは、緑の旗をクリックしたときに、x座標を10ずつかえるブロックと、10と2秒言うブロックが接続されています。

③



③のScratchスクリプトは、緑の旗をクリックしたときに、x座標を10ずつかえるブロックと、1から10までのらんすうと2秒言うブロックが接続されています。

④



④のScratchスクリプトは、緑の旗をクリックしたときに、y座標を10ずつかえるブロックと、10と2秒言うブロックが接続されています。

Q26. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=NPO96P0viQY>

①

```
whenClickedEvent:click
loopForever
  xCoordinate:plus3
  ifHitEdge:hit
  setXToRandomBetween:random(-200, 200)
  setYTo:-100
```

②

```
whenClickedEvent:click
loopForever
  yCoordinate:plus3
  ifHitEdge:hit
  setXToRandomBetween:random(-200, 200)
  setYTo:-100
```

③

```
whenClickedEvent:click
loopForever
  yCoordinate:plus3
  ifHitEdge:hit
  setXTo:0
  setYTo:-100
```

④

```
whenClickedEvent:click
loopForever
  xCoordinate:plus3
  ifHitEdge:hit
  setXTo:0
  setYTo:-100
```

Q27. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=vEjSdmVDqQk>

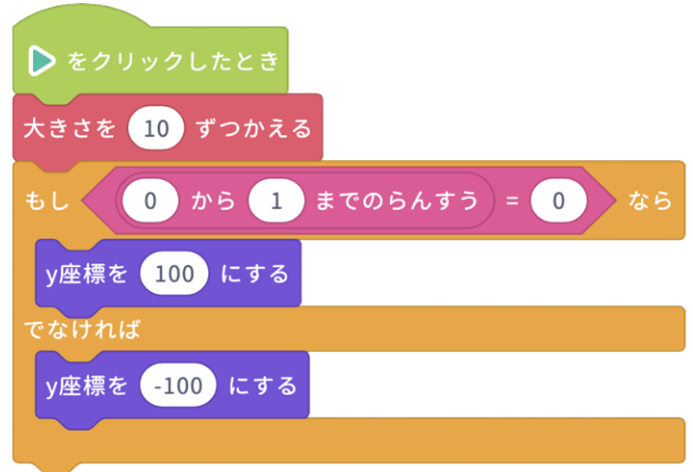
①



①のScratchスクリプトは、以下のように構成されています。

- をクリックしたとき
- 大きさを 10 ずつかえる
- もし x座標 = 0 なら
- y座標を 100 にする
- でなければ
- y座標を -100 にする

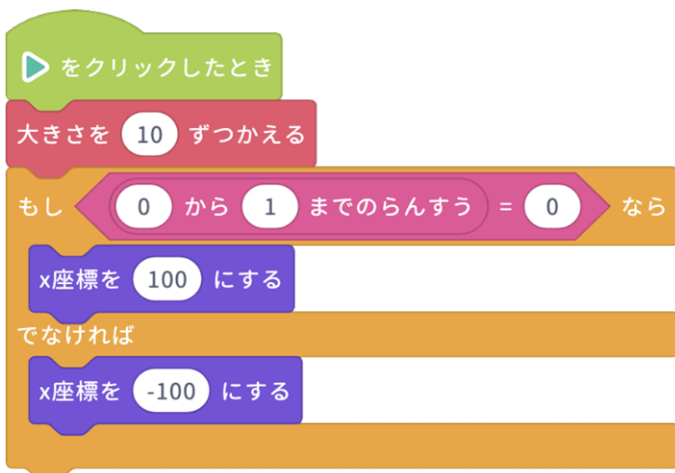
②



②のScratchスクリプトは、以下のように構成されています。

- をクリックしたとき
- 大きさを 10 ずつかえる
- もし 0 から 1 までのらんすう = 0 なら
- y座標を 100 にする
- でなければ
- y座標を -100 にする

③



③のScratchスクリプトは、以下のように構成されています。

- をクリックしたとき
- 大きさを 10 ずつかえる
- もし 0 から 1 までのらんすう = 0 なら
- x座標を 100 にする
- でなければ
- x座標を -100 にする

④



④のScratchスクリプトは、以下のように構成されています。

- をクリックしたとき
- 大きさを 10 ずつかえる
- もし x座標 = 0 なら
- x座標を 100 にする
- でなければ
- x座標を -100 にする

Q28. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=EQ9PDFBDrLk>

①

When clicked, loop forever, set y coordinate from 0 to 0, wait 1 second.

②

When clicked, loop forever, set x coordinate from -220 to 220, wait 1 second.

③

When clicked, loop forever, set x coordinate from 0 to 0, wait 1 second.

④

When clicked, loop forever, set y coordinate from -220 to 220, wait 1 second.



Q29. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

[https://www.youtube.com/watch?v=Kj\\_GuYJ0xLc](https://www.youtube.com/watch?v=Kj_GuYJ0xLc)

①



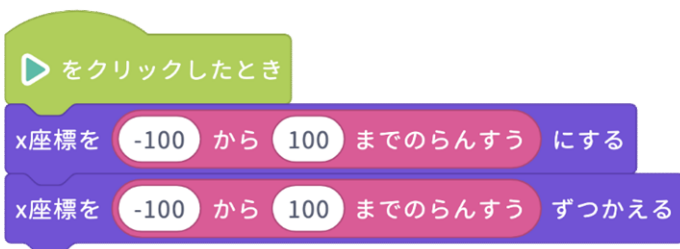
①のScratchコードブロックは、緑の旗をクリックしたときに、x座標を100にする、そしてx座標を-100から100までのランダムな値にずつかえるという2つの動作を行います。

②



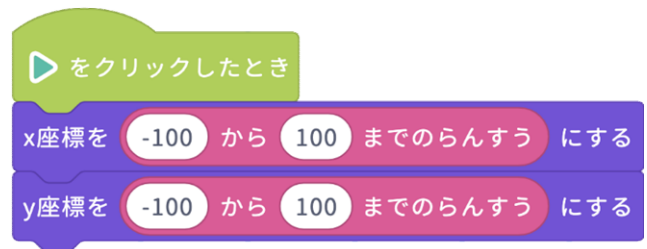
②のScratchコードブロックは、緑の旗をクリックしたときに、x座標を100にする、そしてy座標を-100から100までのランダムな値にするという2つの動作を行います。

③



③のScratchコードブロックは、緑の旗をクリックしたときに、x座標を-100から100までのランダムな値にする、そしてx座標を-100から100までのランダムな値にずつかえるという2つの動作を行います。

④



④のScratchコードブロックは、緑の旗をクリックしたときに、x座標を-100から100までのランダムな値にする、そしてy座標を-100から100までのランダムな値にするという2つの動作を行います。

Q30. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=Gf75jNajxuw>

①

をクリックしたとき

y座標を  から  までのらんすう にする

②

をクリックしたとき

x座標を  にする

③

をクリックしたとき

y座標を  にする

④

をクリックしたとき

x座標を  から  までのらんすう にする

以上で問題は終了です。次ページより解答となります。

Q1. ①

```
whenClickedEvent clicked
setSize 100
loop
  increaseSize 1
  ifSize 200 then
    setSize 100
```

Q2. ①

```
whenClickedEvent clicked
ifSize 100 then
  setSize 150
else
  setSize 100
```

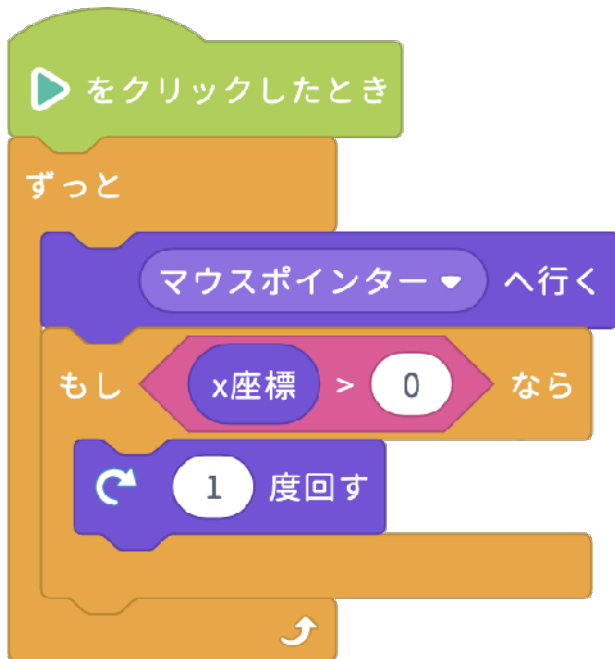
Q3. ④

```
whenClickedEvent clicked
setX -100
loop
  move 1 steps
  ifX 0 then
    stopEverything
```

Q4. ④

```
whenClickedEvent clicked
loop
  pointMouseCursor
  ifDirection 90 then
    stopEverything
```

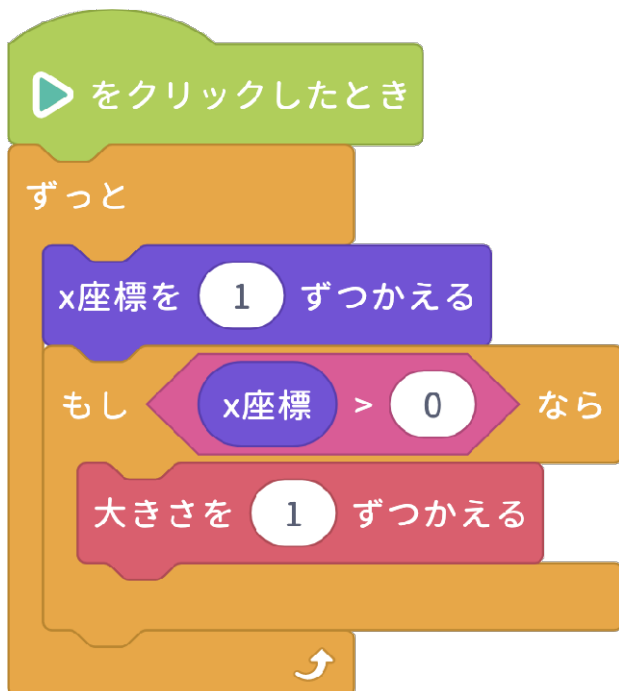
Q5. ④



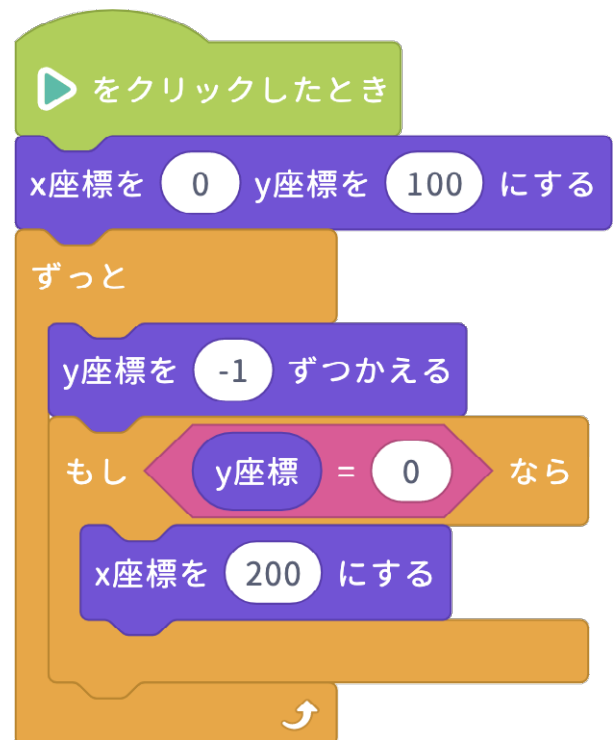
Q6. ①



Q7. ③



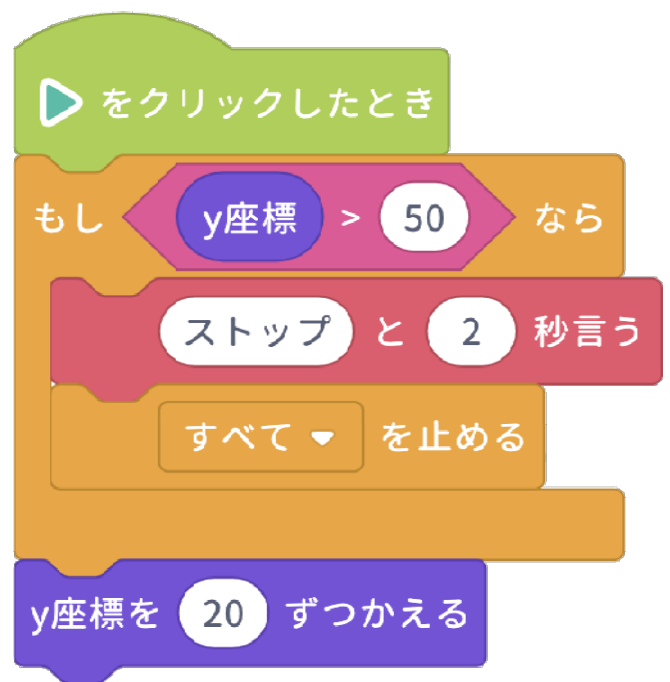
Q8. ③



Q9. ③



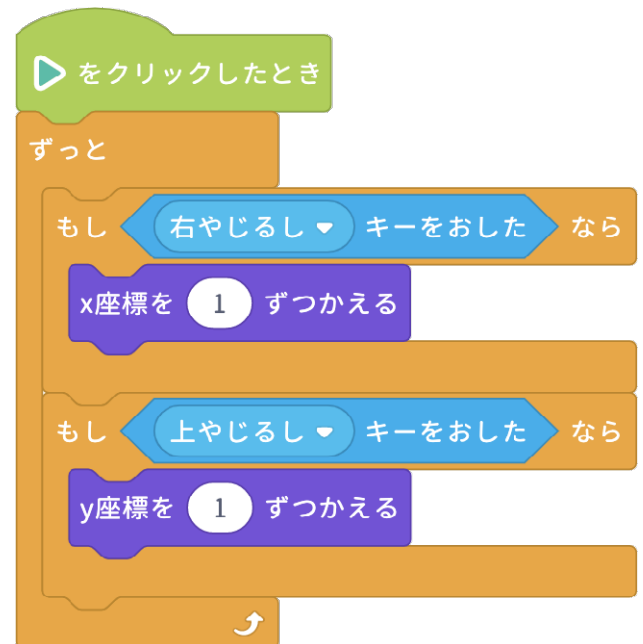
Q10. ②



Q11. ①



Q12. ③



Q13. ③



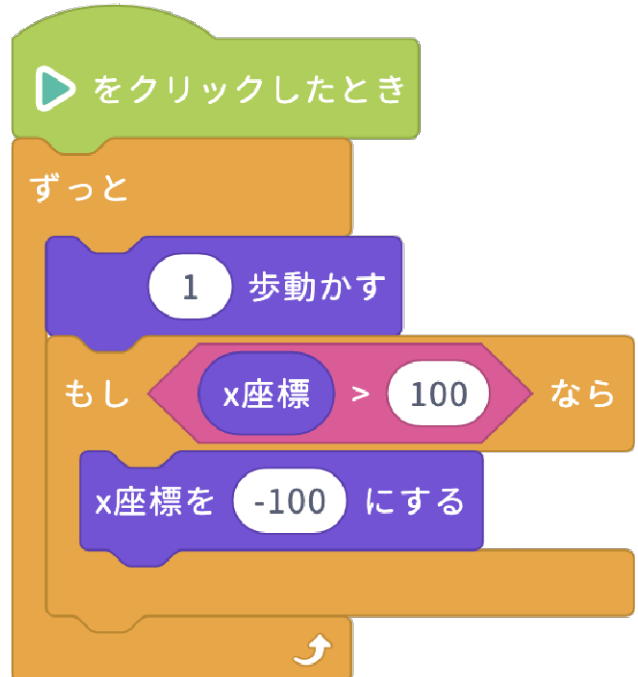
Q14. ①



Q15. ③



Q16. ②



Q17. ①



```
whenClicked:
  setX to -180
  loop:
    increaseX by 3
    ifHitEdge:
      setX to -180
```

をクリックしたとき  
x座標を -180 にする  
ずっと  
x座標を 3 ずつかえる  
もし はし にあたった なら  
x座標を -180 にする


Q18. ①



```
whenClicked:
  ifY is -100:
    setY to 100
  else:
    setY to -100
```

をクリックしたとき  
もし y座標 = -100 なら  
y座標を 100 にする  
でなければ  
y座標を -100 にする

Q19. ④



```
whenClicked:
  ifY is -50:
    setY to 50
  else:
    setY to -50
```

をクリックしたとき  
もし y座標 = -50 なら  
y座標を 50 にする  
でなければ  
y座標を -50 にする

Q20. ②



```
whenClicked:
  setX to -200
  setY to -50
  loop:
    increaseX by 2
    ifX is > 0:
      setY to 50
```

をクリックしたとき  
x座標を -200 にする  
y座標を -50 にする  
ずっと  
x座標を 2 ずつかえる  
もし x座標 > 0 なら  
y座標を 50 にする



Q21. ③

```
whenClicked: when green flag clicked
  set y coordinate to -130
  loop forever
    increase y coordinate by 3
    if mouse clicked on stage
      set y coordinate to -130
```

Q22. ①

```
whenClicked: when green flag clicked
  loop forever
    set x coordinate to random from -150 to 150
    set y coordinate to random from -150 to 150
    wait 1 seconds
```

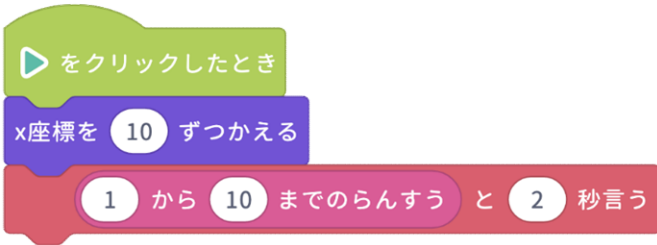
Q23. ①

```
whenClicked: when green flag clicked
  loop forever
    set x coordinate to 0
    set y coordinate to 0
    if right arrow key pressed
      set x coordinate to 100
    if up arrow key pressed
      set y coordinate to 100
```

Q24. ③

```
whenClicked: when green flag clicked
  loop forever
    set x coordinate to random from -220 to 220
    if x coordinate > 150
      stop all
    wait 1 seconds
```

Q25. ③



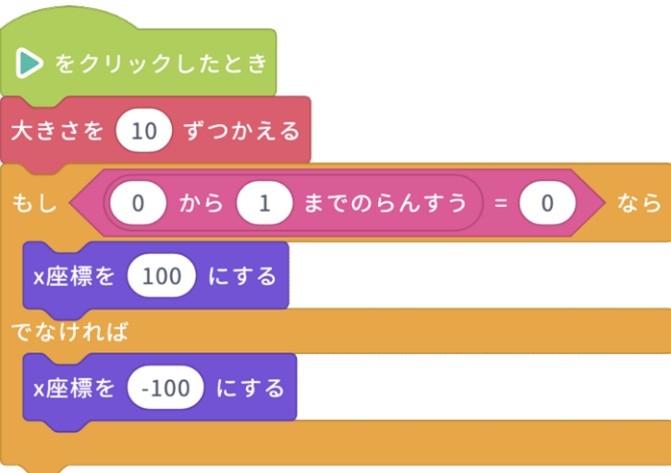
```
whenClicked: whenClicked
  xCoordinate: xCoordinate + 10
  say: say 1 to 10, 2
```

Q26. ②



```
whenClicked: whenClicked
  loop: loop
    yCoordinate: yCoordinate + 3
    if: if (hit)
      xCoordinate: xCoordinate from -200 to 200
      yCoordinate: yCoordinate - 100
```

Q27. ③



```
whenClicked: whenClicked
  size: size + 10
  if: if (rand 0 to 1 = 0)
    xCoordinate: xCoordinate 100
  else:
    xCoordinate: xCoordinate - 100
```

Q28. ②



```
whenClicked: whenClicked
  loop: loop
    xCoordinate: xCoordinate from -220 to 220
    wait: wait 1
```

Q29. ④

 をクリックしたとき

x座標を  から  までのらんすう にする

y座標を  から  までのらんすう にする

Q30. ①

 をクリックしたとき

y座標を  から  までのらんすう にする