

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=qR7Z7QBGXg0>

①



①のScratchスクリプトは、緑の旗をクリックしたときに実行される。まず、もしx座標が50ならば、y座標を-50にする。でなければ、y座標を50にする。

②



②のScratchスクリプトは、緑の旗をクリックしたときに実行される。まず、もしy座標が50より大きければ、y座標を-50にする。でなければ、y座標を50にする。

③



③のScratchスクリプトは、緑の旗をクリックしたときに実行される。まず、もしy座標が50ならば、y座標を-50にする。でなければ、y座標を50にする。

④

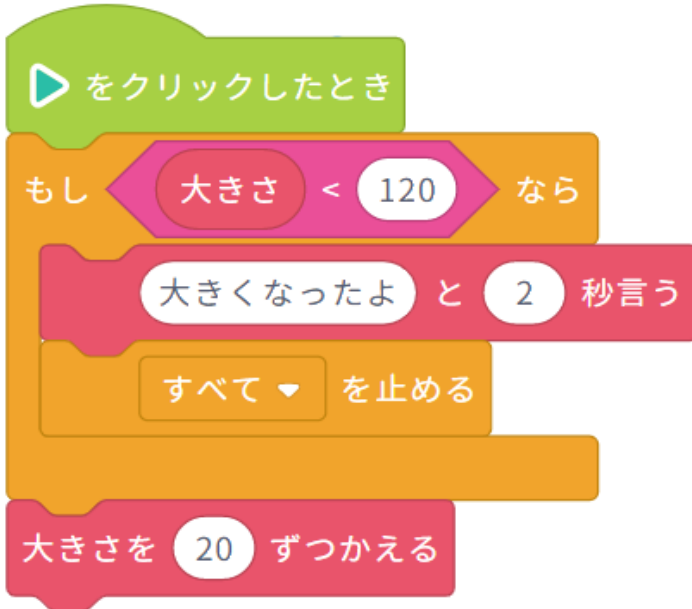


④のScratchスクリプトは、緑の旗をクリックしたときに実行される。まず、もしx座標が50より大きければ、y座標を-50にする。でなければ、y座標を50にする。

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。

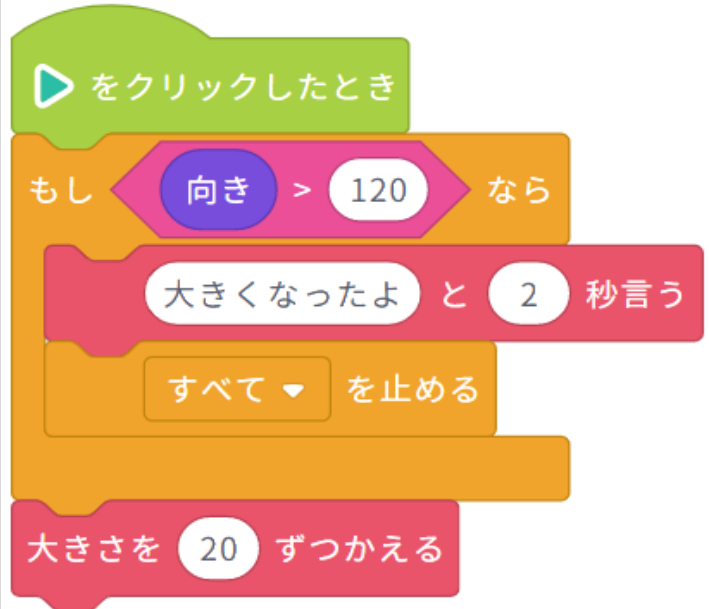
https://www.youtube.com/watch?v=j0WnpY0h__0

①



```
whenClicked [when clicked]
if (size < 120) then
  say (size increased) for 2 sec
  stop all
  increase size by 20
```

②



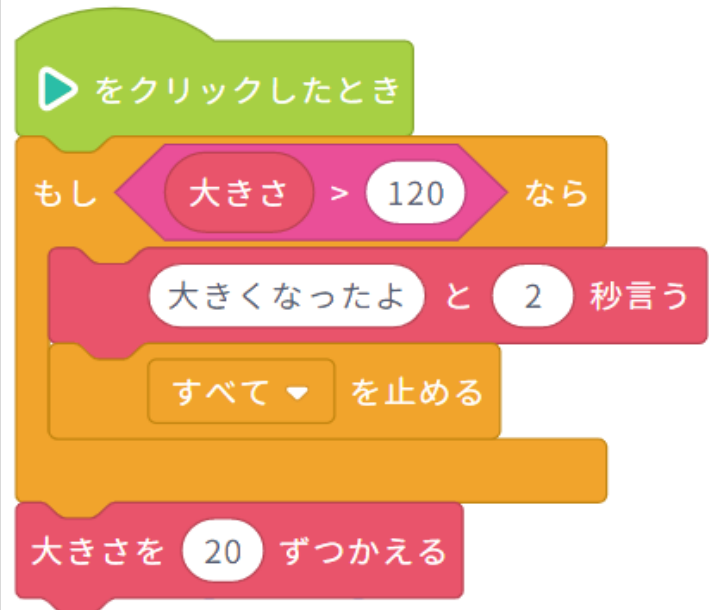
```
whenClicked [when clicked]
if (direction > 120) then
  say (size increased) for 2 sec
  stop all
  increase size by 20
```

③



```
whenClicked [when clicked]
if (direction < 120) then
  say (size increased) for 2 sec
  stop all
  increase size by 20
```

④



```
whenClicked [when clicked]
if (size > 120) then
  say (size increased) for 2 sec
  stop all
  increase size by 20
```

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=fcI8ep9zFxs>

①

```
whenClickedToRun: Clicked on play button
  set direction to 0 degrees
  loop forever
    move mouse pointer up
    if x coordinate = 0 then
      rotate 1 degrees
    if mouse pointer clicked then
      say おしまい for 2 seconds
      stop all
```

②

```
whenClickedToRun: Clicked on play button
  set direction to 0 degrees
  loop forever
    move mouse pointer up
    if x coordinate < 0 then
      rotate 1 degrees
    if direction = 180 degrees then
      say おしまい for 2 seconds
      stop all
```

③

```
whenClickedToRun: Clicked on play button
  set direction to 0 degrees
  loop forever
    move mouse pointer up
    if x coordinate = 0 then
      rotate 1 degrees
    if direction = 180 degrees then
      say おしまい for 2 seconds
      stop all
```

④

```
whenClickedToRun: Clicked on play button
  set direction to 0 degrees
  loop forever
    move mouse pointer up
    if x coordinate < 0 then
      rotate 1 degrees
    if mouse pointer clicked then
      say おしまい for 2 seconds
      stop all
```

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=AaZN4G9_XhA

①



①

▶ をクリックしたとき

もし x 座標 = 100 なら

x座標を -100 にする

でなければ

x座標を 100 にする

②



②

▶ をクリックしたとき

もし x 座標 < 100 なら

x座標を -100 にする

でなければ

x座標を 100 にする

③



③

▶ をクリックしたとき

もし y 座標 = 100 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

▶ をクリックしたとき

もし y 座標 < 100 なら

x座標を -100 にする

でなければ

x座標を 100 にする

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=96xvoXCQ20U>

①

Scratch script 1: When clicked, loop forever. Inside the loop: move mouse pointer up, if x-coordinate is 0, loop 5 times, if x-coordinate > 0, increase size by 1.

②

Scratch script 2: When clicked, loop forever. Inside the loop: move mouse pointer up, if x-coordinate is 0, loop 5 times, if y-coordinate > 0, increase size by 1.

③

Scratch script 3: When clicked, loop forever. Inside the loop: move mouse pointer up, if x-coordinate < 0, loop 5 times, if y-coordinate > 0, increase size by 1.

④

Scratch script 4: When clicked, loop forever. Inside the loop: move mouse pointer up, if x-coordinate < 0, loop 5 times, if x-coordinate > 0, increase size by 1.

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=G4IzArhjeoM>

①

Scratch script 1: When clicked, loop forever: set direction to 90, turn 1 degrees, if x coordinate > 180, then say "ひっくりかえった" for 2 seconds, then stop all.

②

Scratch script 2: When clicked, loop forever: set direction to 90, turn 1 degrees, if x coordinate < 180, then say "ひっくりかえった" for 2 seconds, then stop all.

③

Scratch script 3: When clicked, loop forever: set direction to 90, turn 1 degrees, if direction > 180, then say "ひっくりかえった" for 2 seconds, then stop all.

④

Scratch script 4: When clicked, loop forever: set direction to 90, turn 1 degrees, if direction < 180, then say "ひっくりかえった" for 2 seconds, then stop all.

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=EnfLE1cMiaM>

①

①のScratchスクリプトは、緑の旗をクリックしたときに実行される。まず、もし「x座標」が「0」より大きければ、ピンクの「つかれた」として「2」秒言うブロックと、オレンジの「すべて」を止めるブロックが実行される。その後、紫色の「x座標を30にする」ブロックが実行される。

②

②のScratchスクリプトは、緑の旗をクリックしたときに実行される。まず、もし「x座標」が「0」より大きければ、ピンクの「つかれた」として「2」秒言うブロックと、オレンジの「すべて」を止めるブロックが実行される。その後、紫色の「x座標を30ずつかえる」ブロックが実行される。

③

③のScratchスクリプトは、緑の旗をクリックしたときに実行される。まず、もし「x座標」が「0」より小さければ、ピンクの「つかれた」として「2」秒言うブロックと、オレンジの「すべて」を止めるブロックが実行される。その後、紫色の「x座標を30にする」ブロックが実行される。

④

④のScratchスクリプトは、緑の旗をクリックしたときに実行される。まず、もし「x座標」が「0」より小さければ、ピンクの「つかれた」として「2」秒言うブロックと、オレンジの「すべて」を止めるブロックが実行される。その後、紫色の「x座標を30ずつかえる」ブロックが実行される。

Q8. 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=-mAoJPb1z8E>

①



①のプログラムは、緑の旗をクリックしたときに、ずっとループで実行される。ループ内では、y座標を1ずつ増やす。もしx座標が0ならば、x座標を-200にする。その後、ループが再開される。

②



②のプログラムは、緑の旗をクリックしたときに、ずっとループで実行される。ループ内では、x座標を1ずつ増やす。もしx座標が0未満ならば、x座標を-200にする。その後、ループが再開される。

③



③のプログラムは、緑の旗をクリックしたときに、ずっとループで実行される。ループ内では、y座標を1ずつ増やす。もしx座標が0未満ならば、x座標を-200にする。その後、ループが再開される。

④

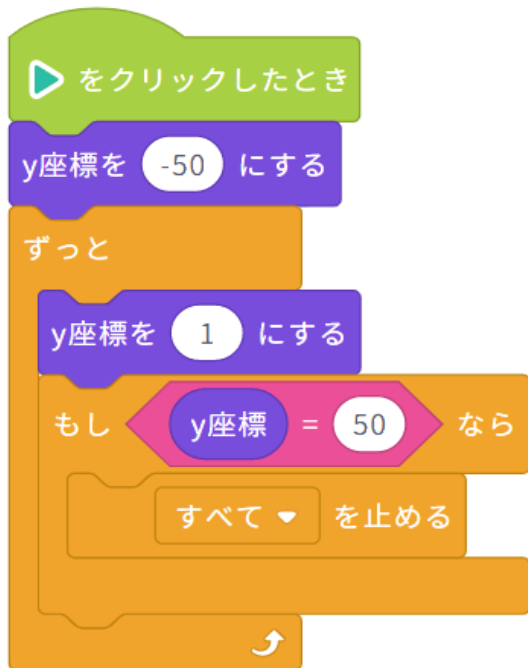


④のプログラムは、緑の旗をクリックしたときに、ずっとループで実行される。ループ内では、x座標を1ずつ増やす。もしx座標が0ならば、x座標を-200にする。その後、ループが再開される。

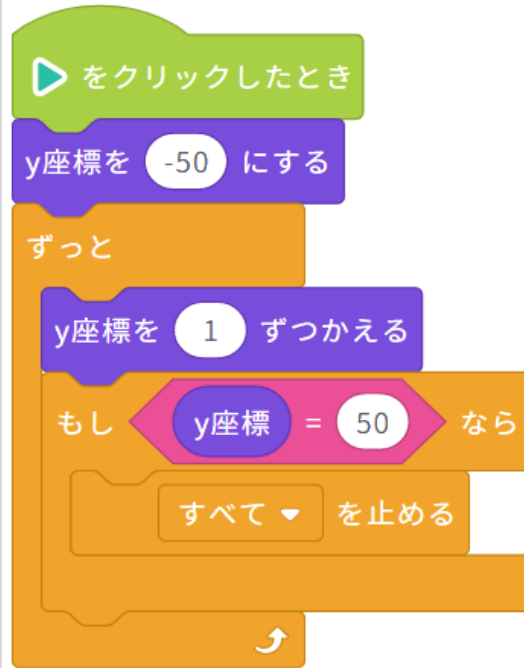
Q9. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=g4nayiP0oFw>

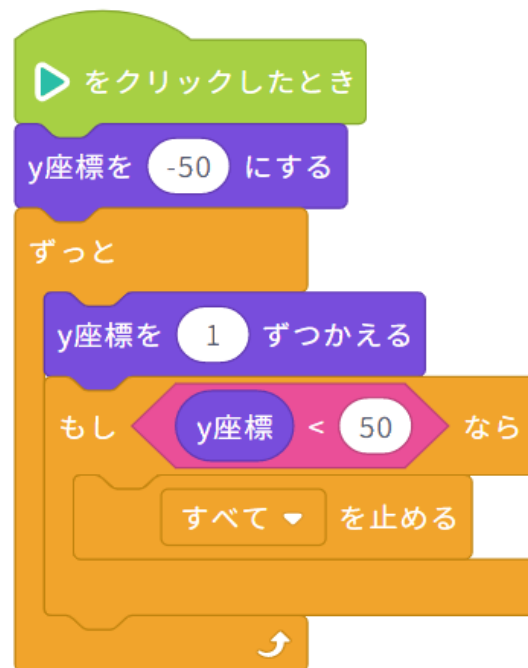
①



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=BL1817iYgP0>

①



①のプログラムは、緑の旗をクリックしたときに、y座標を30ずつかえる。その後、もしy座標が0より大きければ、2秒間「つかれた」という音声を再生する。

②



②のプログラムは、緑の旗をクリックしたときに、x座標を30ずつかえる。その後、もしy座標が0より大きければ、2秒間「つかれた」という音声を再生する。

③



③のプログラムは、緑の旗をクリックしたときに、y座標を30ずつかえる。その後、もしy座標が0より小さければ、2秒間「つかれた」という音声を再生する。

④



④のプログラムは、緑の旗をクリックしたときに、x座標を30ずつかえる。その後、もしy座標が0より小さければ、2秒間「つかれた」という音声を再生する。

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。

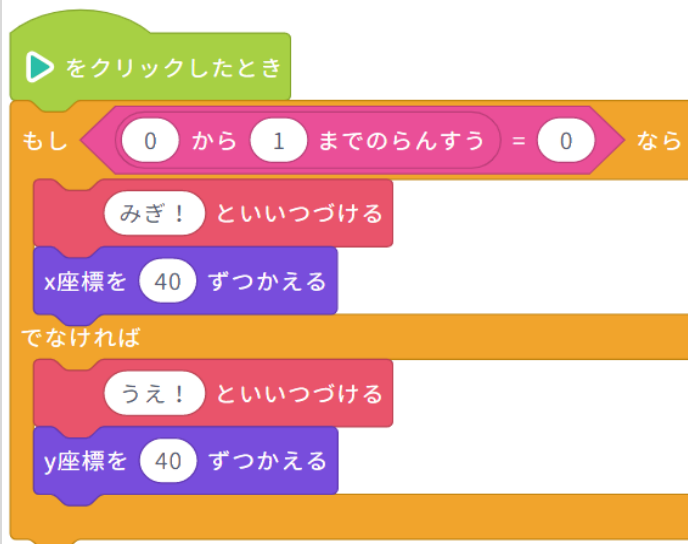
<https://www.youtube.com/watch?v=E9RqbC75QEO>

①



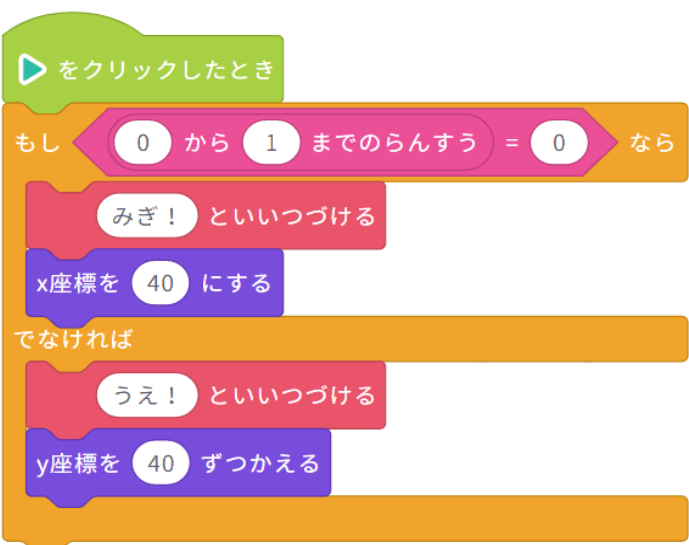
①のScratchスクリプトは、クリックされたときに、もし「0」から「1」までのランダムな整数が「0」ならば、「みぎ!」とメッセージを送り、x座標を40にする。そうでなければ、「うえ!」とメッセージを送り、y座標を40にする。

②



②のScratchスクリプトは、クリックされたときに、もし「0」から「1」までのランダムな整数が「0」ならば、「みぎ!」とメッセージを送り、x座標を40ずつ減らす。そうでなければ、「うえ!」とメッセージを送り、y座標を40ずつ減らす。

③



③のScratchスクリプトは、クリックされたときに、もし「0」から「1」までのランダムな整数が「0」ならば、「みぎ!」とメッセージを送り、x座標を40にする。そうでなければ、「うえ!」とメッセージを送り、y座標を40ずつ減らす。

④



④のScratchスクリプトは、クリックされたときに、もし「0」から「1」までのランダムな整数が「0」ならば、「みぎ!」とメッセージを送り、x座標を40ずつ減らす。そうでなければ、「うえ!」とメッセージを送り、y座標を40にする。

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=NwLQJE3eVLs>

①

Scratch script for option 1:

- When clicked (green flag) → Set x coordinate to -200, y coordinate to -100.
- Forever loop:
 - If mouse pointer is over → Set x coordinate to 1.
 - Otherwise → Set x coordinate to 200.

②

Scratch script for option 2:

- When clicked (green flag) → Set x coordinate to -200, y coordinate to -100.
- Forever loop:
 - If mouse pointer is over → Set x coordinate to 1.
 - Otherwise → Set x coordinate to 1.

③

Scratch script for option 3:

- When clicked (green flag) → Set x coordinate to -200, y coordinate to -100.
- Forever loop:
 - If mouse pointer is over → Set y coordinate to 1.
 - Otherwise → Set x coordinate to 1.

④

Scratch script for option 4:

- When clicked (green flag) → Set x coordinate to -200, y coordinate to -100.
- Forever loop:
 - If mouse pointer is over → Set y coordinate to 1.
 - Otherwise → Set x coordinate to 200.

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=mCytbYPqBDk>

①

```

whenClicked
  setYCoordinate to -100
  loop
    xCoordinate + 1
    if xCoordinate = 100
      stopAll
  
```

②

```

whenClicked
  setXCoordinate to -100
  loop
    xCoordinate + 1
    if xCoordinate = 100
      stopAll
  
```

③

```

whenClicked
  setXCoordinate to -100
  loop
    xCoordinate + 1
    if xCoordinate < 100
      stopAll
  
```

④

```

whenClicked
  setYCoordinate to -100
  loop
    xCoordinate + 1
    if xCoordinate < 100
      stopAll
  
```

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=oC8NGjAXP4k>

①

Scratch code block 1: When clicked, set x coordinate to -200. Then loop forever: set x coordinate to 2. If x coordinate > 0, then loop 5 times.

②

Scratch code block 2: When clicked, set x coordinate to -200. Then loop forever: set x coordinate to 2. If x coordinate > 0, then loop 5 times.

③

Scratch code block 3: When clicked, set x coordinate to -200. Then loop forever: set x coordinate to 2. If size > 0, then loop 5 times.

④

Scratch code block 4: When clicked, set x coordinate to -200. Then loop forever: set x coordinate to 2. If size > 0, then loop 5 times.

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=D1dwRf1_mu8

①



```
whenClickedEvent:click
  setXCoordinateTo0
  loopForever
    increaseXCoordinateBy1
```

②



```
whenClickedEvent:click
  setYCoordinateTo0
  loopForever
    increaseXCoordinateBy1
```

③



```
whenClickedEvent:click
  setXCoordinateTo0
  loopForever
    increaseYCoordinateBy1
```

④



```
whenClickedEvent:click
  setYCoordinateTo0
  loopForever
    increaseYCoordinateBy1
```

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=Fhr0fX0Lr_o

①

Scratch script 1: When clicked, loop forever. If right arrow key pressed, increase x coordinate by 3. Otherwise, set x coordinate to -200.

②

Scratch script 2: When clicked, loop forever. If right arrow key pressed, increase y coordinate by 3. Otherwise, set y coordinate to -200.

③

Scratch script 3: When clicked, loop forever. If right arrow key pressed, increase y coordinate by 3. Otherwise, set x coordinate to -200.

④

Scratch script 4: When clicked, loop forever. If right arrow key pressed, increase x coordinate by 3. Otherwise, set y coordinate to -200.

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=rHVx0gpZNyc>

①

①のプログラムは、以下のように構成されています。

- をクリックしたとき
- x座標を 0 y座標を -100 にする
- ずっとループ:
 - x座標を 1 ずつかえる
 - もし y座標 > 0 なら
 - x座標を 200 にする

②

②のプログラムは、以下のように構成されています。

- をクリックしたとき
- x座標を 0 y座標を -100 にする
- ずっとループ:
 - y座標を 1 ずつかえる
 - もし y座標 > 0 なら
 - x座標を 200 にする

③

③のプログラムは、以下のように構成されています。

- をクリックしたとき
- x座標を 0 y座標を -100 にする
- ずっとループ:
 - y座標を 1 ずつかえる
 - もし y座標 > 0 なら
 - y座標を 200 にする

④

④のプログラムは、以下のように構成されています。

- をクリックしたとき
- x座標を 0 y座標を -100 にする
- ずっとループ:
 - x座標を 1 ずつかえる
 - もし y座標 > 0 なら
 - y座標を 200 にする

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=zL7gbLq0NK4>

①



②



③



④



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=agP_u3uqrIw

①

Scratch script 1: When clicked, set x coordinate to -100. Then loop: increase y coordinate by 2. If hit edge, stop everything.

②

Scratch script 2: When clicked, set y coordinate to -100. Then loop: increase y coordinate by 2. If y coordinate > 100, stop everything.

③

Scratch script 3: When clicked, set x coordinate to -100. Then loop: increase y coordinate by 2. If y coordinate > 100, stop everything.

④

Scratch script 4: When clicked, set y coordinate to -100. Then loop: increase y coordinate by 2. If hit edge, stop everything.

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=OpXvMaBgcXw>

①



①のプログラムは、緑の旗をクリックしたときに、y座標を0にする、そしてずっとループでy座標を1ずつかえるという動きをする。

②



②のプログラムは、緑の旗をクリックしたときに、x座標を1にする、そしてずっとループでx座標を1ずつかえるという動きをする。

③



③のプログラムは、緑の旗をクリックしたときに、x座標を1にする、そしてずっとループでy座標を1ずつかえるという動きをする。

④



④のプログラムは、緑の旗をクリックしたときに、y座標を0にする、そしてずっとループでx座標を1ずつかえるという動きをする。

Q21. 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=cL0_HtUkHmM

①



①のScratchスクリプトは、緑の旗をクリックしたときに実行される。まず「ずっと」ループブロックに入る。その中で「もし マウスポインター にあたって なら」の条件付きブロックがある。このブロックの内側には、「x座標を 1 ずつかえる」というブロックが配置されている。この条件付きブロックの外側には、「でなければ」のブロックがあり、その中に「y座標を -100 にする」というブロックが配置されている。ループの終了には矢印のマークがある。

②




②のScratchスクリプトは、緑の旗をクリックしたときに実行される。まず「ずっと」ループブロックに入る。その中で「もし マウスポインター にあたって なら」の条件付きブロックがある。このブロックの内側には、「y座標を 1 ずつかえる」というブロックが配置されている。この条件付きブロックの外側には、「でなければ」のブロックがあり、その中に「y座標を -100 ずつかえる」というブロックが配置されている。ループの終了には矢印のマークがある。

③



③のScratchスクリプトは、緑の旗をクリックしたときに実行される。まず「ずっと」ループブロックに入る。その中で「もし マウスポインター にあたって なら」の条件付きブロックがある。このブロックの内側には、「y座標を 1 ずつかえる」というブロックが配置されている。この条件付きブロックの外側には、「でなければ」のブロックがあり、その中に「y座標を -100 にする」というブロックが配置されている。ループの終了には矢印のマークがある。

④



④のScratchスクリプトは、緑の旗をクリックしたときに実行される。まず「ずっと」ループブロックに入る。その中で「もし マウスポインター にあたって なら」の条件付きブロックがある。このブロックの内側には、「x座標を 1 ずつかえる」というブロックが配置されている。この条件付きブロックの外側には、「でなければ」のブロックがあり、その中に「y座標を -100 ずつかえる」というブロックが配置されている。ループの終了には矢印のマークがある。

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=ig-_ycSAkvA

①

Scratch code block 1: When clicked, a loop 'ずっと' contains two 'もし' blocks. The first 'もし' block is 'もし 右やじるし キーをおした なら', followed by 'x座標を 100 にする', and 'でなければ' followed by 'x座標を -100 にする'. The second 'もし' block is 'もし 上やじるし キーをおした なら', followed by 'y座標を 50 にする', and 'でなければ' followed by 'y座標を -50 にする'.

②

Scratch code block 2: When clicked, a loop 'ずっと' contains two 'もし' blocks. The first 'もし' block is 'もし 右やじるし キーをおした なら', followed by 'x座標を 100 にする', and 'でなければ' followed by 'x座標を -100 にする'. The second 'もし' block is 'もし 上やじるし キーをおした なら', followed by 'y座標を 50 ずつかえる', and 'でなければ' followed by 'y座標を -50 ずつかえる'.

③

Scratch code block 3: When clicked, a loop 'ずっと' contains two 'もし' blocks. The first 'もし' block is 'もし 右やじるし キーをおした なら', followed by 'x座標を 100 ずつかえる', and 'でなければ' followed by 'x座標を -100 ずつかえる'. The second 'もし' block is 'もし 上やじるし キーをおした なら', followed by 'y座標を 50 ずつかえる', and 'でなければ' followed by 'y座標を -50 ずつかえる'.

④

Scratch code block 4: When clicked, a loop 'ずっと' contains two 'もし' blocks. The first 'もし' block is 'もし 右やじるし キーをおした なら', followed by 'x座標を 100 ずつかえる', and 'でなければ' followed by 'x座標を -100 ずつかえる'. The second 'もし' block is 'もし 上やじるし キーをおした なら', followed by 'y座標を 50 にする', and 'でなければ' followed by 'y座標を -50 にする'.

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=IIw-so0ge2M>

①

```
whenClicked: when green flag is clicked
  move to x: -200 y: -100
  loop
    move 1 units right
    if x > 0
      move to x: 100
```

②

```
whenClicked: when green flag is clicked
  move to x: -200 y: -100
  loop
    move 1 units right
    if x > 0
      move to y: 100
```

③

```
whenClicked: when green flag is clicked
  move to x: -200 y: -100
  loop
    move 1 units right
    if y > 0
      move to x: 100
```

④

```
whenClicked: when green flag is clicked
  move to x: -200 y: -100
  loop
    move 1 units right
    if y > 0
      move to y: 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=WP8BE6QKUeA>

①



```
whenClicked()
loopForever()
  wait(1)
  setX(200)
```

②



```
whenClicked()
loopForever()
  wait(1)
  setX(random(-200, 200))
```

③



```
whenClicked()
loopForever()
  wait(1)
  setY(200)
```

④



```
whenClicked()
loopForever()
  wait(1)
  setY(random(-200, 200))
```


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=kk4GDz2TaFo>

①



①のScratchスクリプトは、緑の旗をクリックしたときに実行される。まず「ずっと」ループブロックに入る。その中で、x座標を-200から200までのランダムな値にするブロック、x座標という変数にその値を代入するブロック、そして1秒待つブロックが順に実行される。その後、ループが繰り返される。

②



②のScratchスクリプトは、緑の旗をクリックしたときに実行される。まず「ずっと」ループブロックに入る。その中で、x座標を-200から200までのランダムな値にするブロック、向きという変数にその値を代入するブロック、そして1秒待つブロックが順に実行される。その後、ループが繰り返される。

③



③のScratchスクリプトは、緑の旗をクリックしたときに実行される。まず「ずっと」ループブロックに入る。その中で、x座標を200にするブロック、x座標という変数にその値を代入するブロック、そして1秒待つブロックが順に実行される。その後、ループが繰り返される。

④

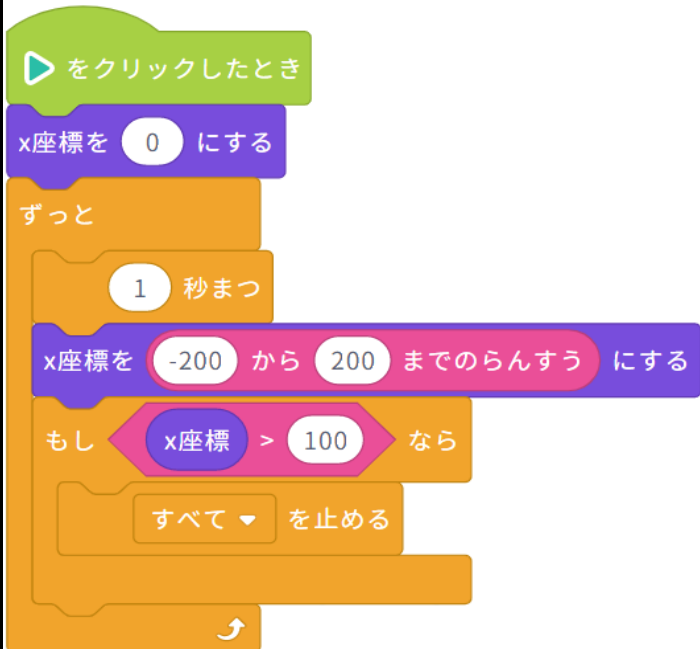


④のScratchスクリプトは、緑の旗をクリックしたときに実行される。まず「ずっと」ループブロックに入る。その中で、x座標を200にするブロック、向きという変数にその値を代入するブロック、そして1秒待つブロックが順に実行される。その後、ループが繰り返される。

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=IW-8bCbnZ68>

①



①のプログラムは、クリックされたときにx座標を0にする。その後、ずっとループで1秒待つ。次にx座標を-200から200までのランダムな値にする。もしx座標が100より大きければ、すべてを止める。ループは繰り返される。

②



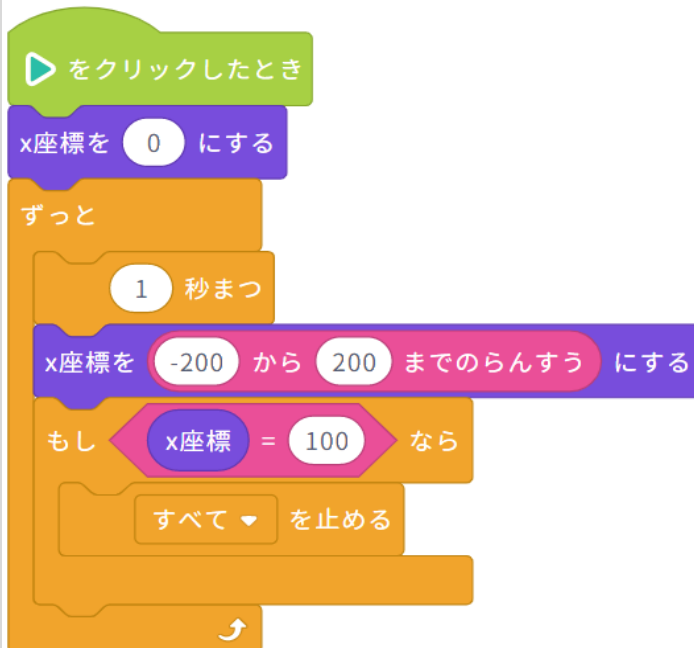
②のプログラムは、クリックされたときにx座標を0にする。その後、ずっとループで1秒待つ。次にx座標を-200にする。もしx座標が100に等しいならば、すべてを止める。ループは繰り返される。

③



③のプログラムは、クリックされたときにx座標を0にする。その後、ずっとループで1秒待つ。次にx座標を-200にする。もしx座標が100より大きければ、すべてを止める。ループは繰り返される。

④



④のプログラムは、クリックされたときにx座標を0にする。その後、ずっとループで1秒待つ。次にx座標を-200から200までのランダムな値にする。もしx座標が100に等しいならば、すべてを止める。ループは繰り返される。

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=e07FSIGFg1c>

①



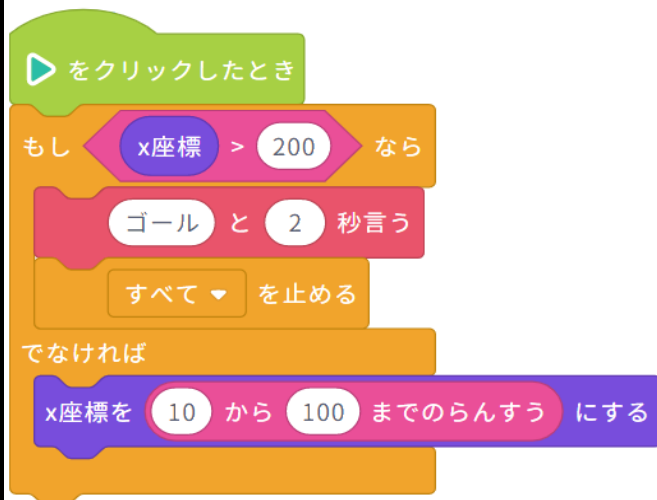
```
whenClicked [when clicked]
if (x coordinate > 200) then
  say goal for 2 seconds
  stop all
else
  set x coordinate to 10
```

②



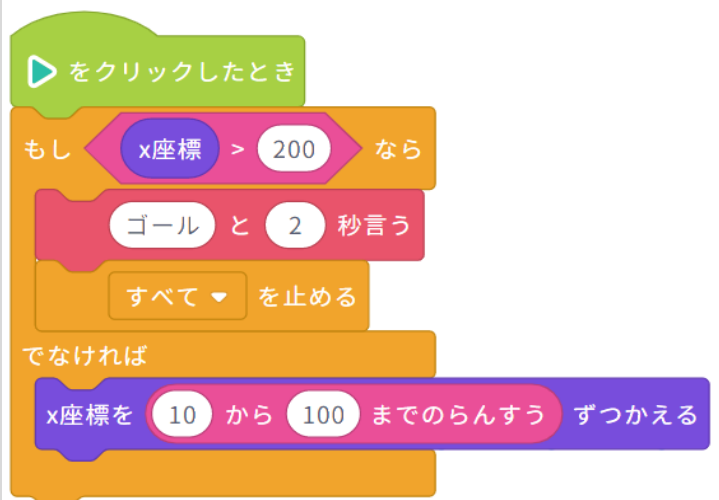
```
whenClicked [when clicked]
if (x coordinate > 200) then
  say goal for 2 seconds
  stop all
else
  set x coordinate to 10
```

③



```
whenClicked [when clicked]
if (x coordinate > 200) then
  say goal for 2 seconds
  stop all
else
  set x coordinate to 10 to 100
```

④



```
whenClicked [when clicked]
if (x coordinate > 200) then
  say goal for 2 seconds
  stop all
else
  set x coordinate to 10 to 100
```

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=le0gwXQptx8>

①



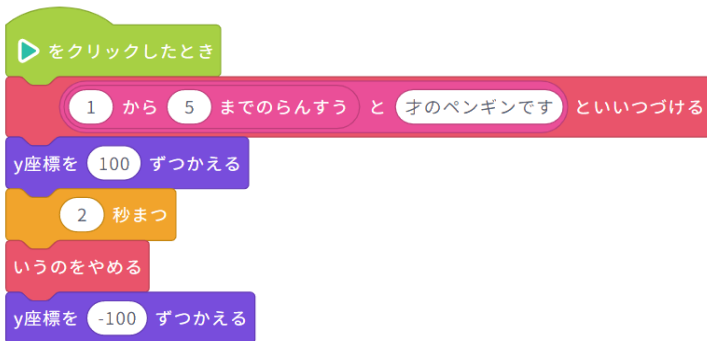
```
whenClicked:
  say "オのペンギンです" 1 sec
  move 100 px left
  wait 2 sec
  stop
  move -100 px left
```

②



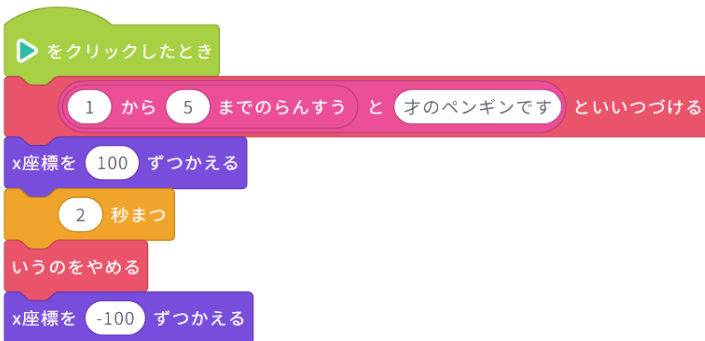
```
whenClicked:
  say "オのペンギンです" 1 sec
  move 100 px up
  wait 2 sec
  stop
  move -100 px up
```

③



```
whenClicked:
  say "オのペンギンです" 1 to 5 times
  move 100 px up
  wait 2 sec
  stop
  move -100 px up
```

④

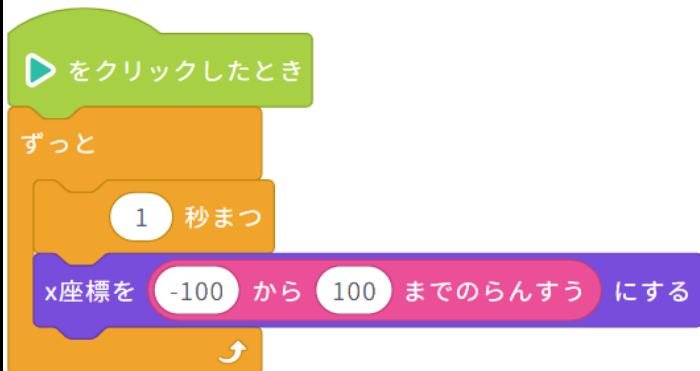


```
whenClicked:
  say "オのペンギンです" 1 to 5 times
  move 100 px left
  wait 2 sec
  stop
  move -100 px left
```

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=fGpEpfvB2gc>

①



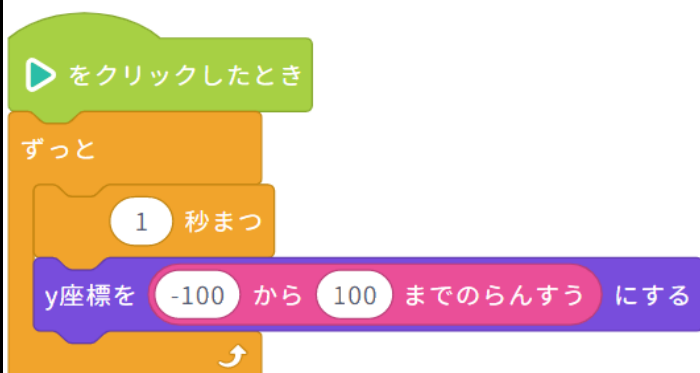
①のプログラムは、緑の旗をクリックしたときに、ずっとループで1秒待つ後に、x座標を-100から100までのランダムな値にするという動作を行います。

②



②のプログラムは、緑の旗をクリックしたときに、ずっとループで1秒待つ後に、y座標を100にするという動作を行います。

③



③のプログラムは、緑の旗をクリックしたときに、ずっとループで1秒待つ後に、y座標を-100から100までのランダムな値にするという動作を行います。

④

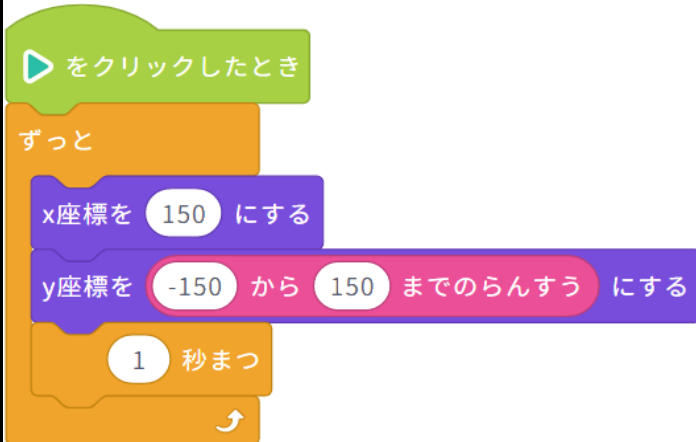


④のプログラムは、緑の旗をクリックしたときに、ずっとループで1秒待つ後に、x座標を100にするという動作を行います。

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。

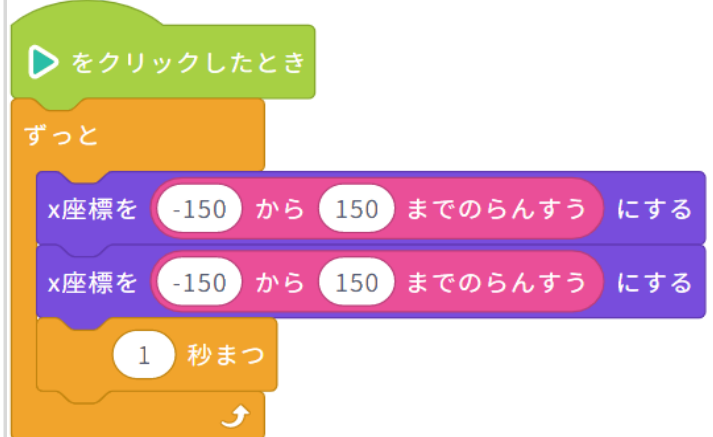
<https://www.youtube.com/watch?v=FlaNtMgtNc8>

①



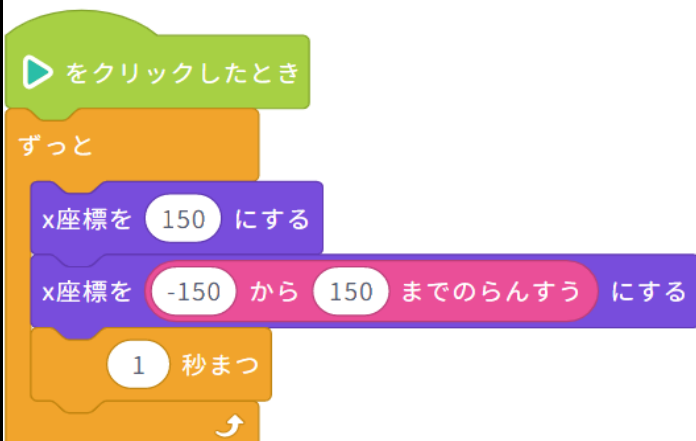
①のScratchスクリプトは、緑の旗をクリックしたときに実行される。まず「ずっと」ループブロックに入る。その中で、x座標を150にする、y座標を-150から150までのランダムな値にする、そして1秒待つという3つのブロックが連続して実行される。その後、ループが再開される。

②



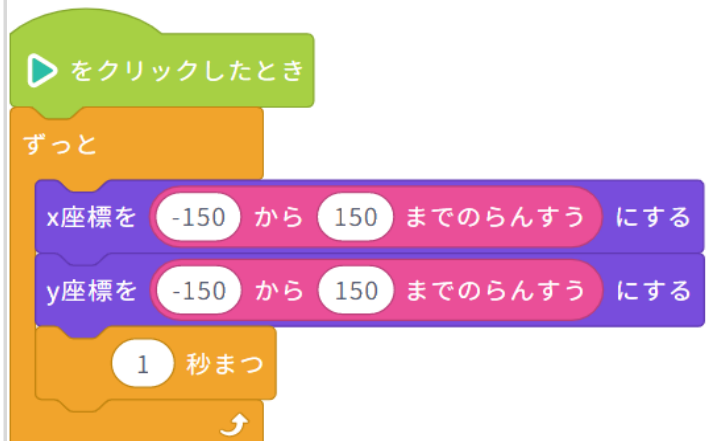
②のScratchスクリプトは、緑の旗をクリックしたときに実行される。まず「ずっと」ループブロックに入る。その中で、x座標を-150から150までのランダムな値にする、x座標を-150から150までのランダムな値にする、そして1秒待つという3つのブロックが連続して実行される。その後、ループが再開される。

③



③のScratchスクリプトは、緑の旗をクリックしたときに実行される。まず「ずっと」ループブロックに入る。その中で、x座標を150にする、x座標を-150から150までのランダムな値にする、そして1秒待つという3つのブロックが連続して実行される。その後、ループが再開される。

④



④のScratchスクリプトは、緑の旗をクリックしたときに実行される。まず「ずっと」ループブロックに入る。その中で、x座標を-150から150までのランダムな値にする、y座標を-150から150までのランダムな値にする、そして1秒待つという3つのブロックが連続して実行される。その後、ループが再開される。

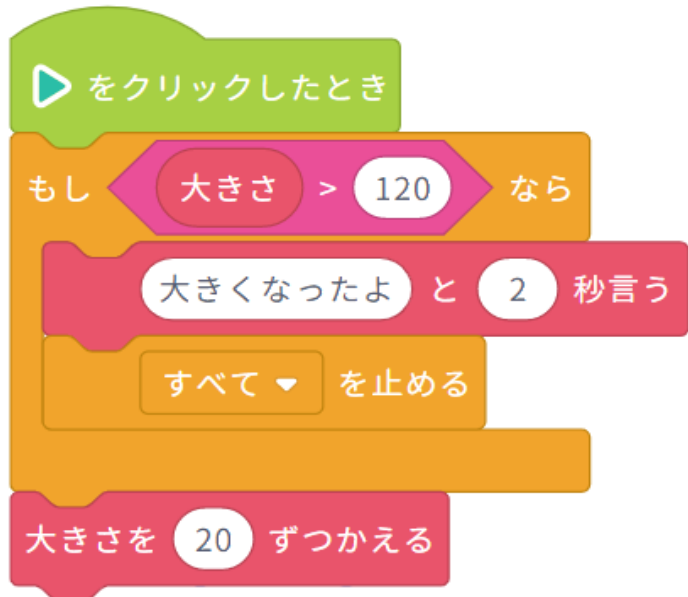
以上で問題は終了です。次ページより解答となります。

Q1. ③



```
whenClicked:
  if (y-coordinate = 50) then
    set y-coordinate to -50
  else
    set y-coordinate to 50
```

Q2. ④



```
whenClicked:
  if (size > 120) then
    say "大きくなったよ" for 2 seconds
    stop all
  increase size by 20
```

Q3. ②



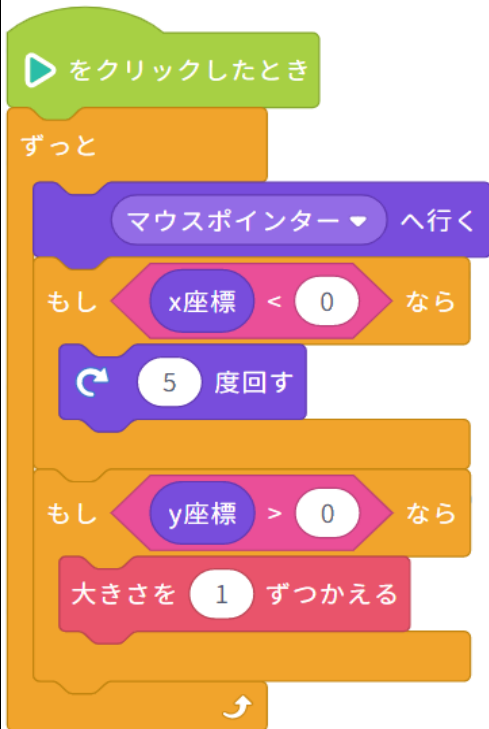
```
whenClicked:
  set direction to 0
  loop:
    move mouse pointer up
    if (x-coordinate < 0) then
      rotate 1 degrees
    if (direction = 180) then
      say "おしまい" for 2 seconds
      stop all
```

Q4. ①



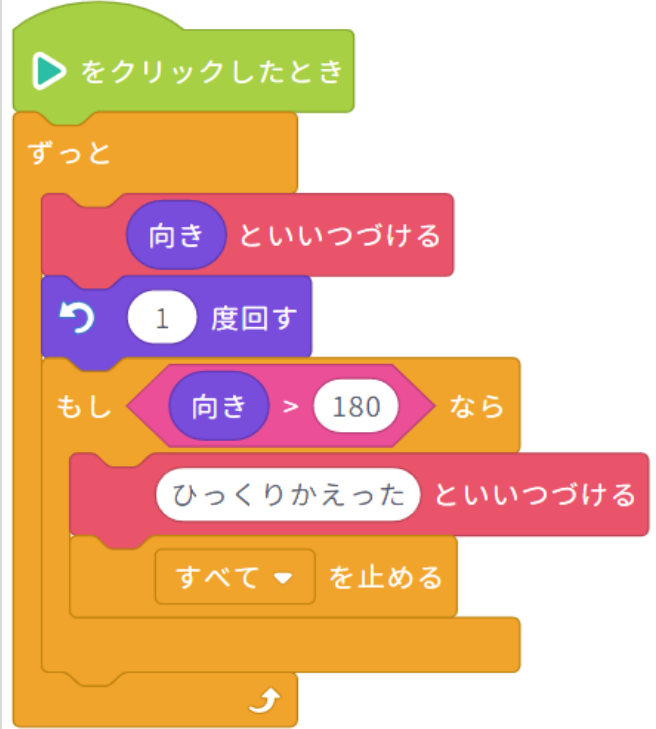
```
whenClicked:
  if (x-coordinate = 100) then
    set x-coordinate to -100
  else
    set x-coordinate to 100
```


Q5. ③



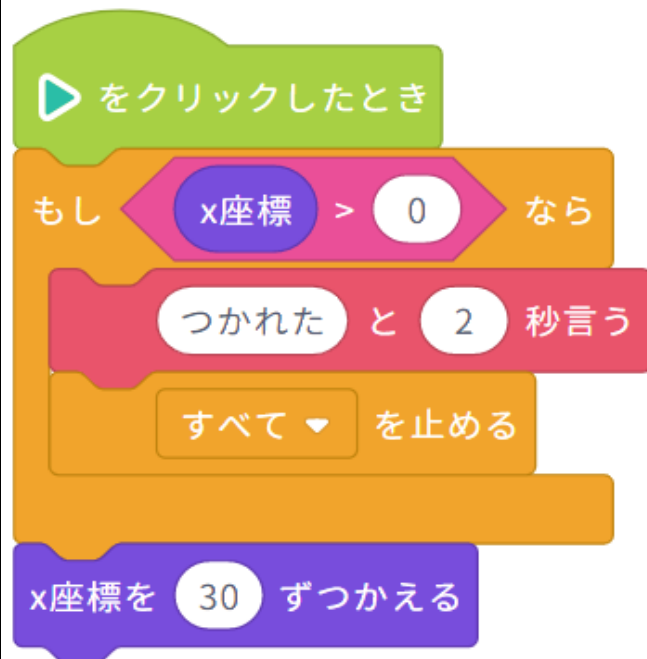
```
whenClicked:
  loop:
    move mouse pointer up
    if (x coordinate < 0) then:
      rotate 5 degrees
    if (y coordinate > 0) then:
      increase size by 1
```

Q6. ③



```
whenClicked:
  loop:
    set direction to 0
    rotate 1 degree
    if (direction > 180) then:
      say "ひっくりかえった" for 2 seconds
      stop all
```

Q7. ②



```
whenClicked:
  if (x coordinate > 0) then:
    say "つかれた" for 2 seconds
    stop all
  increase x coordinate by 30
```

Q8. ④



```
whenClicked:
  loop:
    increase x coordinate by 1
    if (x coordinate = 0) then:
      set x coordinate to -200
```

Q9. ②

```

    をクリックしたとき
    y座標を -50 にする
    ずっと
    y座標を 1 ずつかえる
    もし y座標 = 50 なら
        すべて を止める
    上
  
```

Q10. ①

```

    をクリックしたとき
    y座標を 30 ずつかえる
    もし y座標 > 0 なら
        つかれた と 2 秒言う
    上
  
```

Q11. ②

```

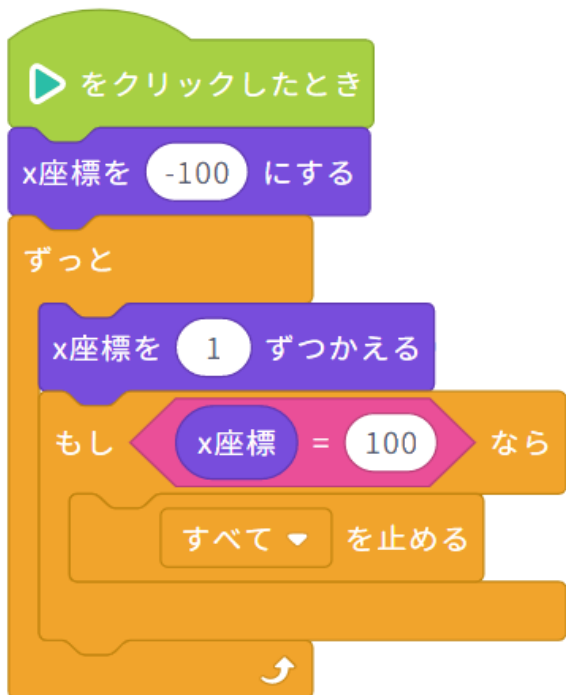
    をクリックしたとき
    もし 0 から 1 までのらんすう = 0 なら
        みぎ! といいづける
        x座標を 40 ずつかえる
    でなければ
        うえ! といいづける
        y座標を 40 ずつかえる
    上
  
```

Q12. ③

```

    をクリックしたとき
    x座標を -200 y座標を -100 にする
    ずっと
    もし マウスポインター にあたって なら
        y座標を 1 ずつかえる
    でなければ
        x座標を 1 ずつかえる
    上
  
```

Q13. ②



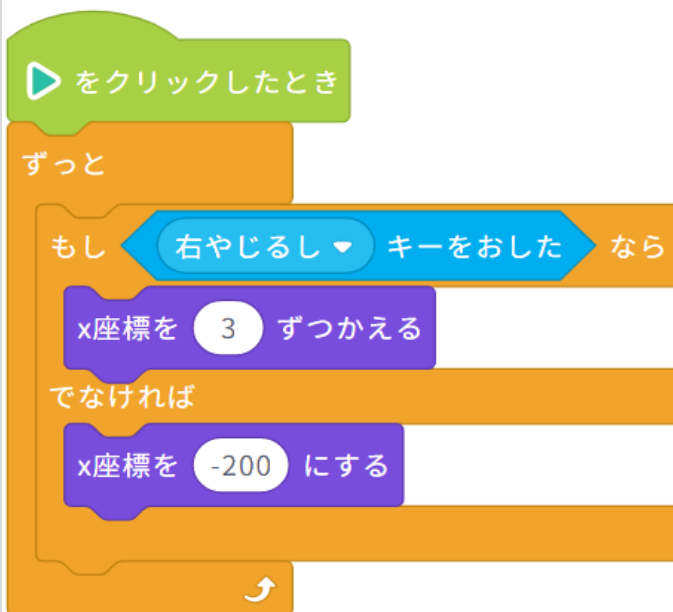
Q14. ②



Q15. ①



Q16. ①



Q17. ②



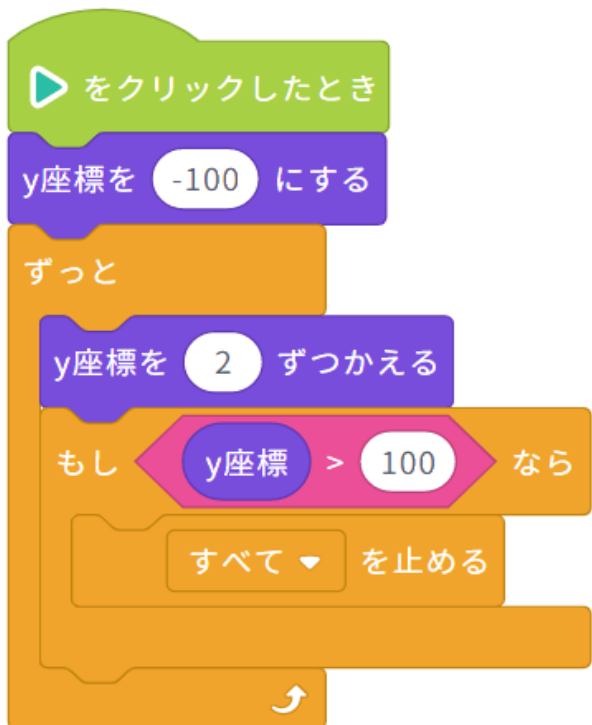
Scratch code for Q17. The code starts with a green flag click event block. It then sets the x-coordinate to 0 and the y-coordinate to -100. A loop block labeled 'ずっと' (forever) contains a 'y座標を 1 ずつかえる' (change y-coordinate by 1) block, followed by an 'もし y座標 > 0 なら' (if y-coordinate > 0) block. Inside the if block is an 'x座標を 200 にする' (set x-coordinate to 200) block. The loop ends with a return arrow.

Q18. ③



Scratch code for Q18. The code starts with a green flag click event block. It then enters a loop block labeled 'ずっと' (forever). Inside the loop, it changes the y-coordinate by 1. This is followed by an 'もし y座標 = 100 なら' (if y-coordinate = 100) block. Inside the if block is a 'y座標を -100 にする' (set y-coordinate to -100) block. The loop ends with a return arrow.

Q19. ②



Scratch code for Q19. The code starts with a green flag click event block. It then sets the y-coordinate to -100. A loop block labeled 'ずっと' (forever) contains a 'y座標を 2 ずつかえる' (change y-coordinate by 2) block, followed by an 'もし y座標 > 100 なら' (if y-coordinate > 100) block. Inside the if block is a 'すべて を止める' (stop all) block. The loop ends with a return arrow.

Q20. ①



Scratch code for Q20. The code starts with a green flag click event block. It then sets the y-coordinate to 0. A loop block labeled 'ずっと' (forever) contains a 'y座標を 1 ずつかえる' (change y-coordinate by 1) block. The loop ends with a return arrow.

Q21. ③

```
whenClicked:whenClicked  
loopForever  
ifClicked:ifClicked  
  setY:1  
else:else  
  setY:-100
```

Q22. ①

```
whenClicked:whenClicked  
loopForever  
ifKeyPressed:rightArrow:ifKeyPressed  
  setX:100  
else:else  
  setX:-100  
ifKeyPressed:upArrow:ifKeyPressed  
  setY:50  
else:else  
  setY:-50
```

Q23. ②

```
whenClicked:whenClicked  
setX:-200  
setY:-100  
loopForever  
increaseX:1  
ifXGreaterThan:0:ifXGreaterThan  
  setY:100
```

Q24. ②

```
whenClicked:whenClicked  
loopForever  
wait:1  
setX:randomBetween:-200:200
```

Q25. ①

```
whenClickedWhenClicked
loopForever
  setXCoordinateToRandomNumberBetween(-200, 200)
  say('x座標', 1)
  wait(1)
  loopForever
```

Q26. ①

```
whenClickedWhenClicked
setXCoordinateTo(0)
loopForever
  wait(1)
  setXCoordinateToRandomNumberBetween(-200, 200)
  if(xCoordinate > 100)
    stopEverything
  loopForever
```

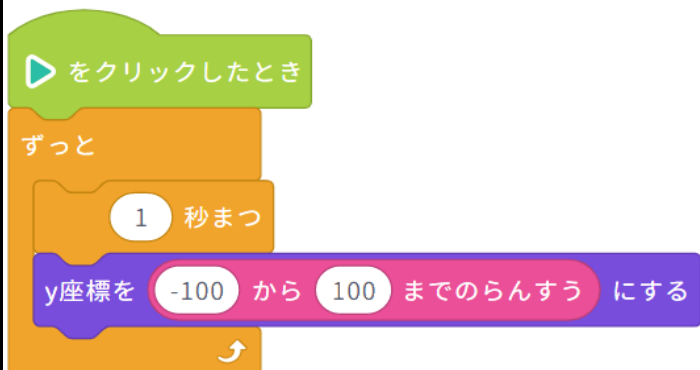
Q27. ④

```
whenClickedWhenClicked
if(xCoordinate > 200)
  say('ゴール', 2)
  stopEverything
else
  setXCoordinateToRandomNumberBetween(10, 100)
```

Q28. ③

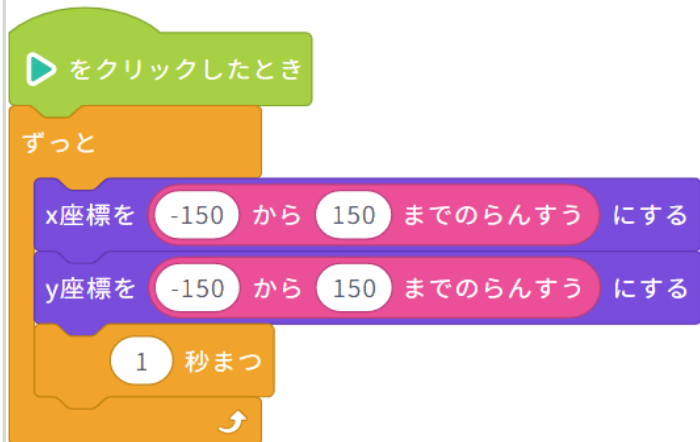
```
whenClickedWhenClicked
say('オのペンギンです', random(1, 5))
setYCoordinateTo(100)
wait(2)
stopEverything
setYCoordinateTo(-100)
```

Q29. ③



```
whenClicked: whenClicked
  loop: forever
    wait: 1 seconds
    setY: -100 to 100
```

Q30. ④



```
whenClicked: whenClicked
  loop: forever
    setX: -150 to 150
    setY: -150 to 150
    wait: 1 seconds
```