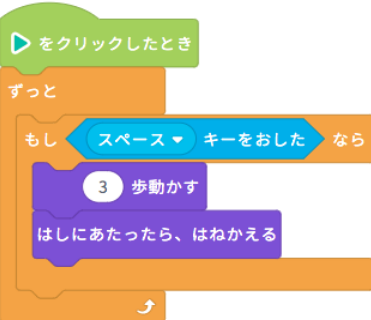


Q1. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

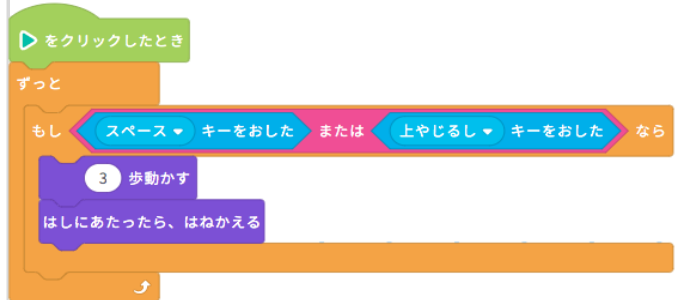
<https://www.youtube.com/watch?v=XnNYShrOABA>

①




①のScratchコードは、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。ループの中には、もしスペースキーが押されたらという条件があり、その場合、3歩動かすという動作が行われ、はしにあたったら、はねかえるという動作が行われる。その後、ループは再開される。

②



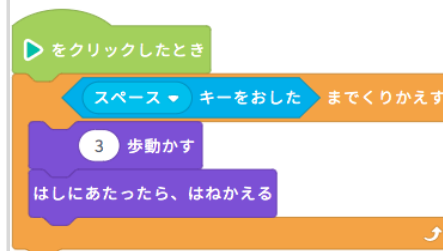
②のScratchコードは、緑の旗をクリックしたときに、ずっとループで実行される。ループの中には、もしスペースキーまたは上やじるしキーが押されたらという条件があり、その場合、3歩動かすという動作が行われ、はしにあたったら、はねかえるという動作が行われる。その後、ループは再開される。

③



③のScratchコードは、緑の旗をクリックしたときに、一度だけ実行される。実行内容は、スペースキーまたは上やじるしキーが押されたら、までくりかえすという動作が行われ、その後、3歩動かすという動作が行われ、はしにあたったら、はねかえるという動作が行われる。その後、ループは再開される。

④



④のScratchコードは、緑の旗をクリックしたときに、一度だけ実行される。実行内容は、スペースキーが押されたら、までくりかえすという動作が行われ、その後、3歩動かすという動作が行われ、はしにあたったら、はねかえるという動作が行われる。その後、ループは再開される。

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=J5Pm2IH070E>

①

ををクリックしたとき

もし 右やじるし ▼ キーをおした または 左やじるし ▼ キーをおした なら

5 歩動かす

はしにあたったら、はねかえる

②

ををクリックしたとき

右やじるし ▼ キーをおした かつ 左やじるし ▼ キーをおした までくりかえす

5 歩動かす

はしにあたったら、はねかえる

③

ををクリックしたとき

右やじるし ▼ キーをおした または 左やじるし ▼ キーをおした までくりかえす

5 歩動かす

はしにあたったら、はねかえる

④

ををクリックしたとき

もし 右やじるし ▼ キーをおした かつ 左やじるし ▼ キーをおした なら

5 歩動かす

はしにあたったら、はねかえる

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=LHyYfI9m0Zk>

①

Scratch script 1: When the play button is clicked, set size to 100, set size to 100, wait 1 second, set size to 50, and set size to size.

②

Scratch script 2: When the play button is clicked, set size to 100, set size to 100, repeat 3 times (wait 1 second, set size to 50), and set size to size.

③

Scratch script 3: When the play button is clicked, set size to 100, set size to 100, repeat 3 times (wait 1 second, set size to 50), and set size to size.

④

Scratch script 4: When the play button is clicked, set size to 100, set size to 100, wait 1 second, set size to 50, and set size to size.

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=YHITHgE8mtg>

①

```
whenClicked:
  setTimer to 5
  loop 5 times:
    wait 1 seconds
    decreaseTimer by 1
  stopAll
```

②

```
whenClicked:
  setTimer to 5
  loop 5 times:
    wait 1 seconds
    setTimer to 0
  stopAll
```

③

```
whenClicked:
  setTimer to 5
  loopForever:
    wait 1 seconds
    setTimer to 0
  stopAll
```

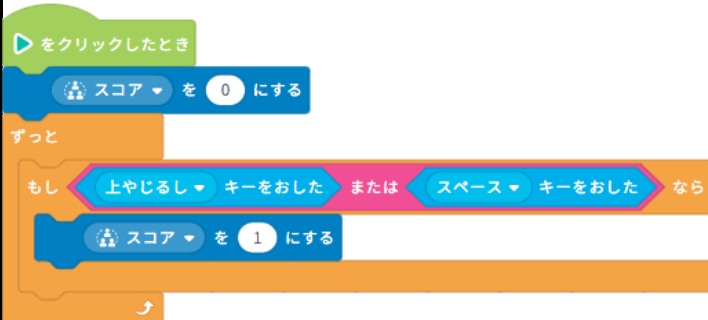
④

```
whenClicked:
  setTimer to 5
  loopForever:
    wait 1 seconds
    decreaseTimer by 1
  stopAll
```

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=bWCVS-376Yo>

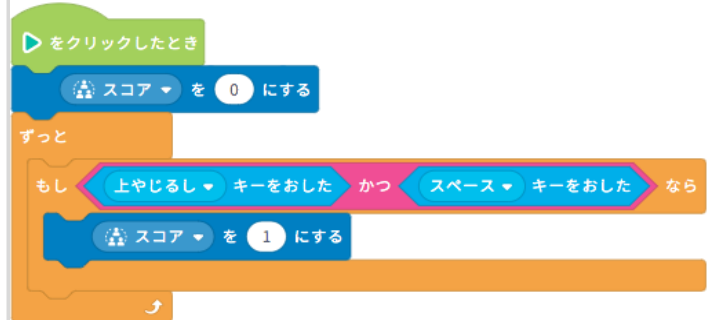
①



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
スコア を 0 にする
- ずっと
もし 上やじるし キーをおした または スペース キーをおした なら
スコア を 1 にする

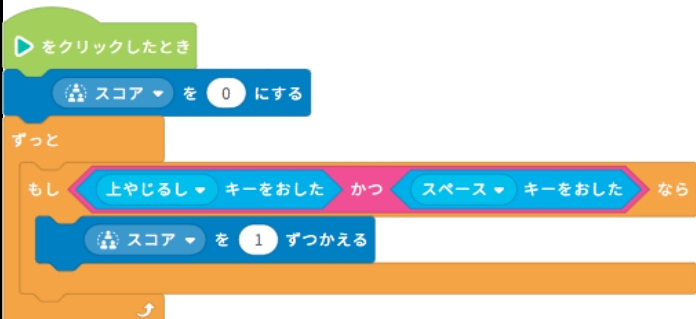
②



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
スコア を 0 にする
- ずっと
もし 上やじるし キーをおした かつ スペース キーをおした なら
スコア を 1 にする

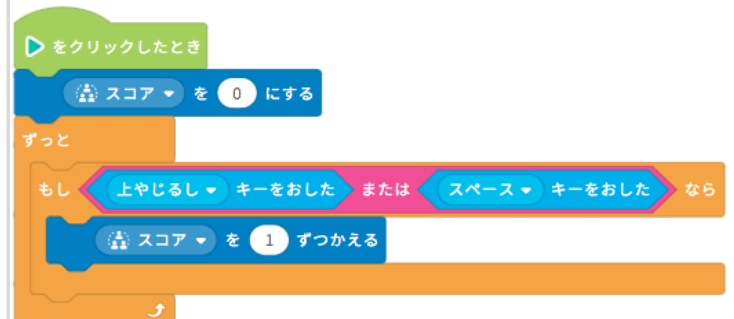
③



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
スコア を 0 にする
- ずっと
もし 上やじるし キーをおした かつ スペース キーをおした なら
スコア を 1 ずつかえる

④



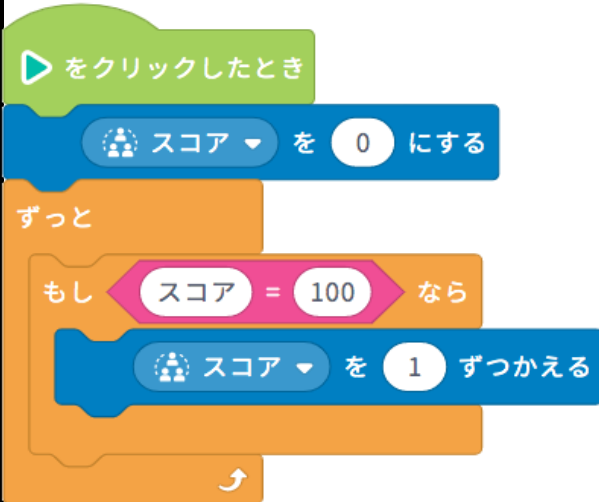
④のScratchスクリプトは、以下のように構成されています。

- をクリックしたとき
スコア を 0 にする
- ずっと
もし 上やじるし キーをおした または スペース キーをおした なら
スコア を 1 ずつかえる

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=YxFM0xjn3DM>

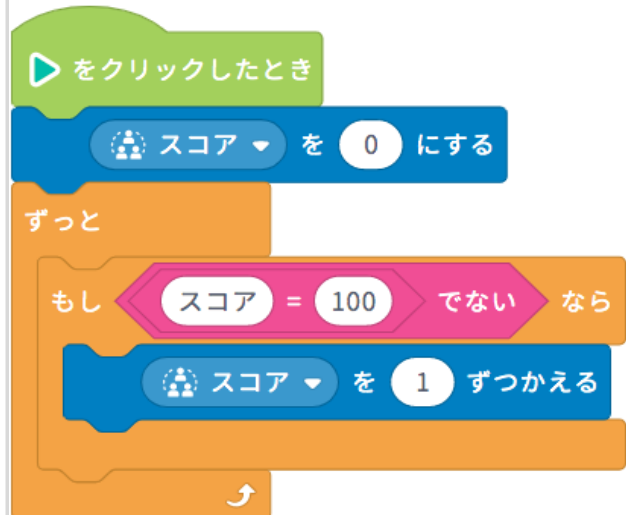
①



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
- スコア を 0 にする
- ずっとループ
- もし スコア = 100 なら
- スコア を 1 ずつかえる

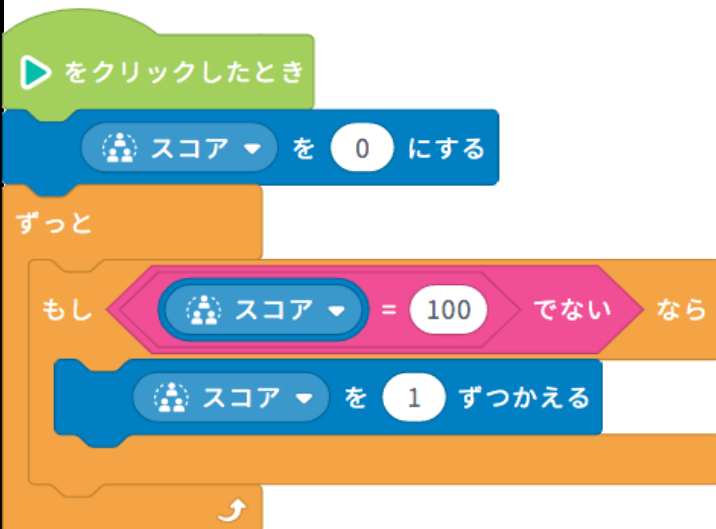
②



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
- スコア を 0 にする
- ずっとループ
- もし スコア = 100 でない なら
- スコア を 1 ずつかえる

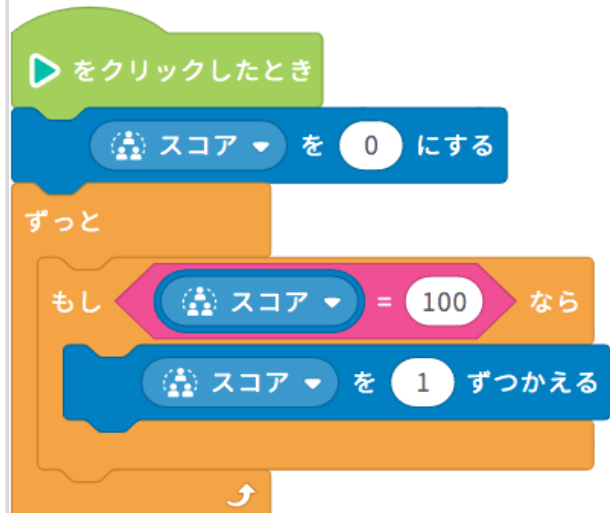
③



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
- スコア を 0 にする
- ずっとループ
- もし スコア = 100 でない なら
- スコア を 1 ずつかえる

④



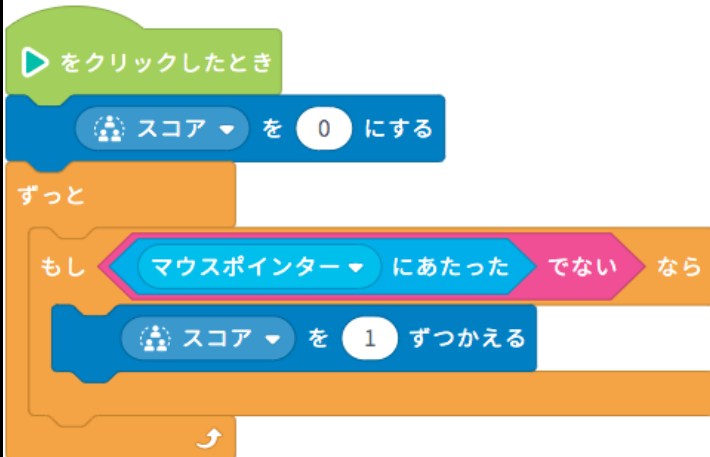
④のプログラムは、以下のように構成されています。

- をクリックしたとき
- スコア を 0 にする
- ずっとループ
- もし スコア = 100 なら
- スコア を 1 ずつかえる

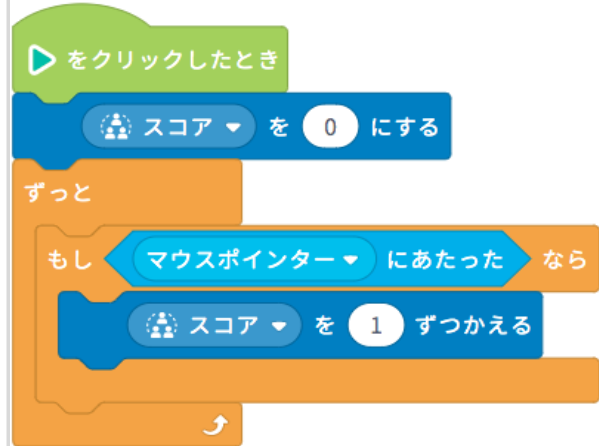
Q7. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=L5qB6m2ESCM>

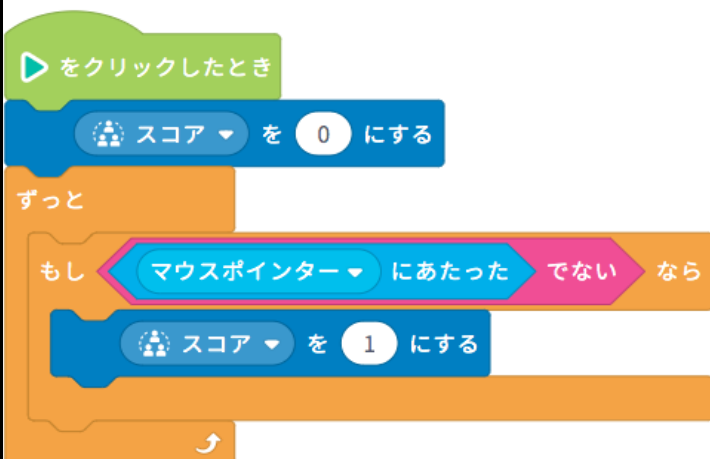
①



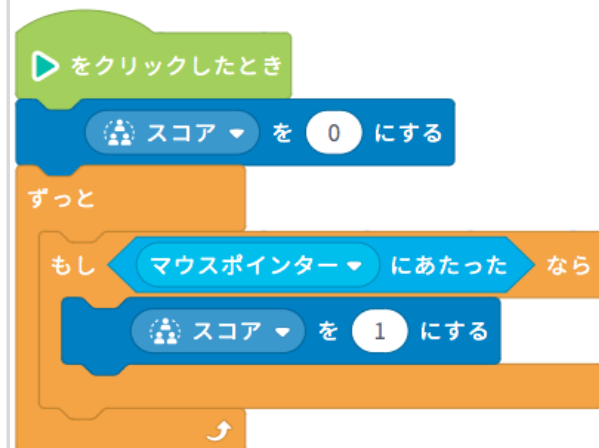
②



③



④



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=hUmR9GIpSuA>

①

Scratch script 1: When clicked, set score to 0. Then a loop: move mouse pointer, if x < 0 and y > 0, then increase score by 1.

②

Scratch script 2: When clicked, set score to 0. Then a loop: move mouse pointer, if x < 0 or y > 0, then increase score by 1.

③

Scratch script 3: When clicked, set score to 0. Then a loop: move mouse pointer, if x < 0 or y > 0, then set score to 1.

④

Scratch script 4: When clicked, set score to 0. Then a loop: move mouse pointer, if x < 0 and y > 0, then set score to 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=FdsghCp7aKQ>

①

Scratch script 1: When clicked, a loop block runs forever. Inside the loop, it sets the x-coordinate to the current x-coordinate minus 100, then to the current x-coordinate plus 100, and waits for 1 second.

②

Scratch script 2: When clicked, a loop block runs forever. Inside the loop, it changes the x-coordinate by -100, then by 100, and waits for 1 second.

③

Scratch script 3: When clicked, a loop block runs 3 times. Inside the loop, it changes the x-coordinate by -100, then by 100, and waits for 1 second. After the loop, it sets the x-coordinate to the current x-coordinate.

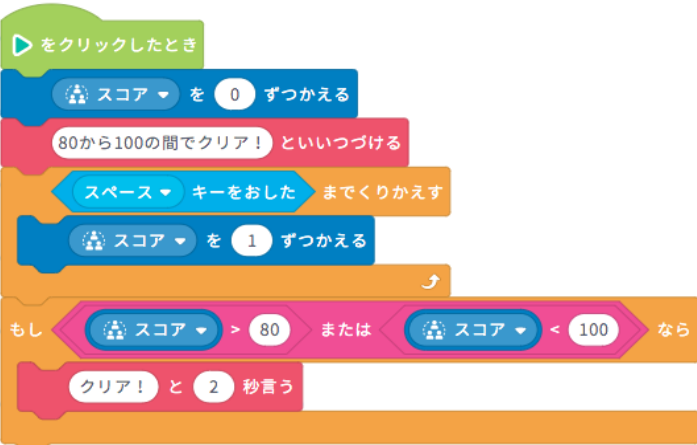
④

Scratch script 4: When clicked, a loop block runs 3 times. Inside the loop, it sets the x-coordinate to the current x-coordinate minus 100, then to the current x-coordinate plus 100, and waits for 1 second. After the loop, it sets the x-coordinate to the current x-coordinate.

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=4j1wr5ZL0Xg>

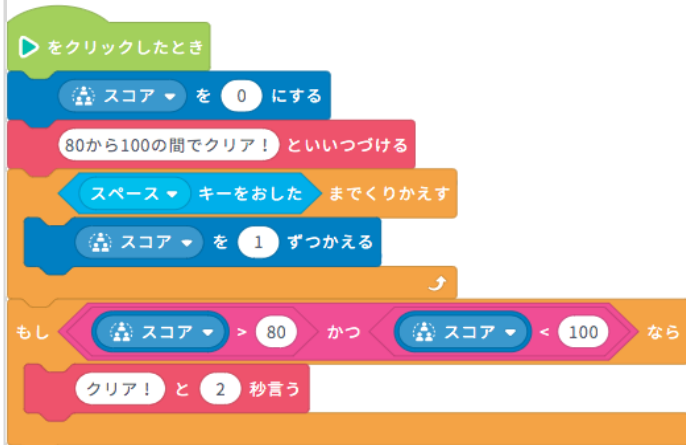
①



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
- スコア を 0 ずつかえる
- 80から100の間でクリア! といいづける
- スペース キーをおした までくりかえす
- スコア を 1 ずつかえる
- もし スコア > 80 または スコア < 100 なら
- クリア! と 2 秒言う

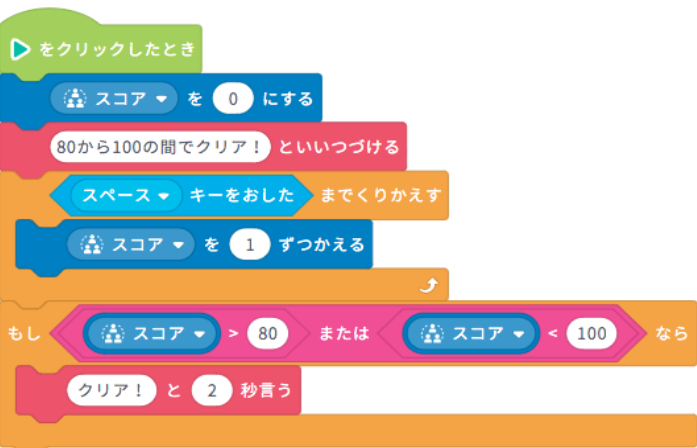
②



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
- スコア を 0 にする
- 80から100の間でクリア! といいづける
- スペース キーをおした までくりかえす
- スコア を 1 ずつかえる
- もし スコア > 80 かつ スコア < 100 なら
- クリア! と 2 秒言う

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
- スコア を 0 にする
- 80から100の間でクリア! といいづける
- スペース キーをおした までくりかえす
- スコア を 1 ずつかえる
- もし スコア > 80 または スコア < 100 なら
- クリア! と 2 秒言う

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
- スコア を 0 ずつかえる
- 80から100の間でクリア! といいづける
- スペース キーをおした までくりかえす
- スコア を 1 ずつかえる
- もし スコア > 80 かつ スコア < 100 なら
- クリア! と 2 秒言う

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=5xepTAETCdI>

①

```
whenClicked: whenClicked
setTime to 5
repeat (until) until time reaches 0
say for 1 seconds
wait 1 seconds
decrease time by 1
```

②

```
whenClicked: whenClicked
setTime to 100
if (time is 0) then
say for 1 seconds
wait 1 seconds
decrease time by 1
```

③

```
whenClicked: whenClicked
setTime to 5
if (time is 0) then
say for 1 seconds
wait 1 seconds
decrease time by 1
```

④

```
whenClicked: whenClicked
setTime to 100
repeat (until) until time reaches 0
say for 1 seconds
wait 1 seconds
decrease time by 1
```

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=dBwG2-iHK5o>

①

Scratch script 1: When clicked, loop forever. If space key is pressed, set y-coordinate to -100. Otherwise, set y-coordinate to 100.

②

Scratch script 2: When clicked, loop forever. If space key is pressed, decrease y-coordinate by 100. Otherwise, increase y-coordinate by 100.

③

Scratch script 3: When clicked, loop forever. If space key is pressed, decrease y-coordinate by 100. Otherwise, increase y-coordinate by 100. Then, set x-coordinate to 'answer'.

④

Scratch script 4: When clicked, loop forever. If space key is pressed, set y-coordinate to -100. Otherwise, set y-coordinate to 100. Then, set x-coordinate to 'answer'.

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=eaLCoTzt-gA>

①

```
whenClicked [when clicked]
  ask [How many seconds?] and wait
  set [moving time] to answer
  set [moving time] to 0
  move mouse pointer up
```

②

```
whenClicked [when clicked]
  ask [How many seconds?] and wait
  set [moving time] to answer
  set [moving time] to 0
  move mouse pointer up
```

```
whenClicked [when clicked]
  loop
    if [moving time = 0] is not true
      wait 1 sec
      set [moving time] to -1
```

```
whenClicked [when clicked]
  loop
    if [moving time = 0]
      wait 1 sec
      set [moving time] to -1
```

③

```
whenClicked [when clicked]
  ask [How many seconds?] and wait
  set [moving time] to answer
  set [moving time] to 0
  move mouse pointer up
```

```
whenClicked [when clicked]
  loop
    if [moving time = 0] is not true
      wait 1 sec
      set [moving time] to -1
```

④

```
whenClicked [when clicked]
  ask [How many seconds?] and wait
  set [moving time] to answer
  set [moving time] to 0
  move mouse pointer up
```

```
whenClicked [when clicked]
  loop
    if [moving time = 0]
      wait 1 sec
      set [moving time] to -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=i8WNHaoMnLU>

①

```
whenClicked:
  ask: "何歩進む?" and wait
  setSteps to 1
  loop until steps = 0
    wait 1 seconds
    x += 30
    steps -= 1
```

②

```
whenClicked:
  ask: "何歩進む?" and wait
  setSteps to answer
  loop until steps = 0
    wait 1 seconds
    x += 30
    steps -= 1
```

③

```
whenClicked:
  ask: "何歩進む?" and wait
  setSteps to answer
  if steps = 0 then
    wait 1 seconds
    x += 30
    steps -= 1
```

④

```
whenClicked:
  ask: "何歩進む?" and wait
  setSteps to 1
  loop until steps = 0
    wait 1 seconds
    x += 30
    steps -= 1
```

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=oDfyNti74dw>

①

Scratch code for option 1: When the play button is clicked, set the stage x-coordinate to a random integer between -1 and 1. Then, in a loop, repeatedly set the stage x-coordinate to a random integer between -1 and 1.

②

Scratch code for option 2: When the play button is clicked, set the stage x-coordinate to a random integer between -1 and 1. Then, in a loop, repeatedly set the stage x-coordinate to the value of the stage x-coordinate.

③

Scratch code for option 3: When the play button is clicked, set the stage x-coordinate to 0. Then, in a loop, repeatedly set the stage x-coordinate to the value of the stage x-coordinate.

④

Scratch code for option 4: When the play button is clicked, set the stage x-coordinate to 0. Then, in a loop, repeatedly set the stage x-coordinate to a random integer between -1 and 1.

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=dbsu9hB34MI>

①

Scratch code block 1: When clicked, set flag to 0. Then a loop block: while mouse pointer is over, if space key is pressed, set flag to 1.

②

Scratch code block 2: When clicked, set flag to 0. Then a loop block: while mouse pointer is over, if space key is pressed or mouse pointer is over, set flag to 1.

③

Scratch code block 3: When clicked, set flag to 0. Then a loop block: while mouse pointer is over, if space key is pressed or mouse pointer is over, set flag to 1.

④

Scratch code block 4: When clicked, set flag to 0. Then a loop block: while mouse pointer is over, if space key is pressed and mouse pointer is over, set flag to 1.

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=800hqQ9vk7I>

①

Option 1 code structure:

- ペンギン:**
 - をクリックしたとき
 - ずっとループ:
 - もし マウスポインターに当たった または フラグ = 1 なら
 - マウスポインターへ行く
- 犬:**
 - をクリックしたとき
 - フラグを 0 にする
 - ずっとループ:
 - もし マウスポインターに当たった なら
 - フラグを 1 ずつかえる

②

Option 2 code structure:

- ペンギン:**
 - をクリックしたとき
 - ずっとループ:
 - もし マウスポインターに当たった または フラグ = 1 なら
 - マウスポインターへ行く
- 犬:**
 - をクリックしたとき
 - フラグを 0 にする
 - ずっとループ:
 - もし マウスポインターに当たった なら
 - フラグを 1 にする

③

Option 3 code structure:

- ペンギン:**
 - をクリックしたとき
 - ずっとループ:
 - もし マウスポインターに当たった かつ フラグ = 1 なら
 - マウスポインターへ行く
- 犬:**
 - をクリックしたとき
 - フラグを 0 にする
 - ずっとループ:
 - もし マウスポインターに当たった なら
 - フラグを 1 にする

④

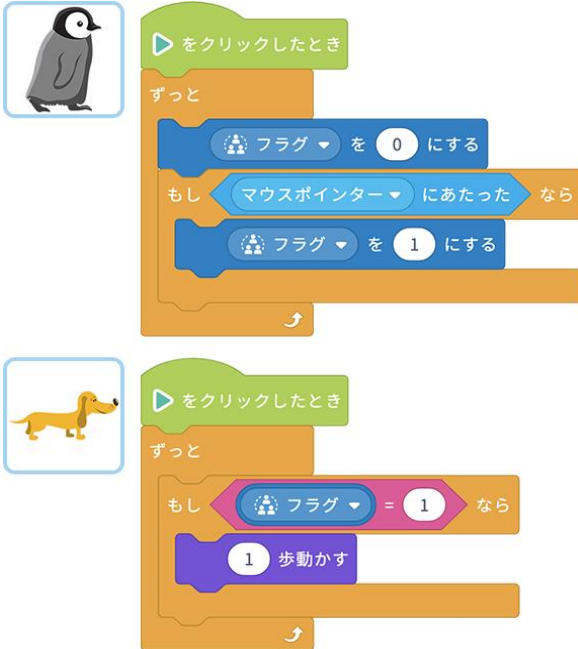
Option 4 code structure:

- ペンギン:**
 - をクリックしたとき
 - ずっとループ:
 - もし マウスポインターに当たった かつ フラグ = 1 なら
 - マウスポインターへ行く
- 犬:**
 - をクリックしたとき
 - フラグを 0 にする
 - ずっとループ:
 - もし マウスポインターに当たった なら
 - フラグを 1 ずつかえる

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=bKYNoInmcdA>

①



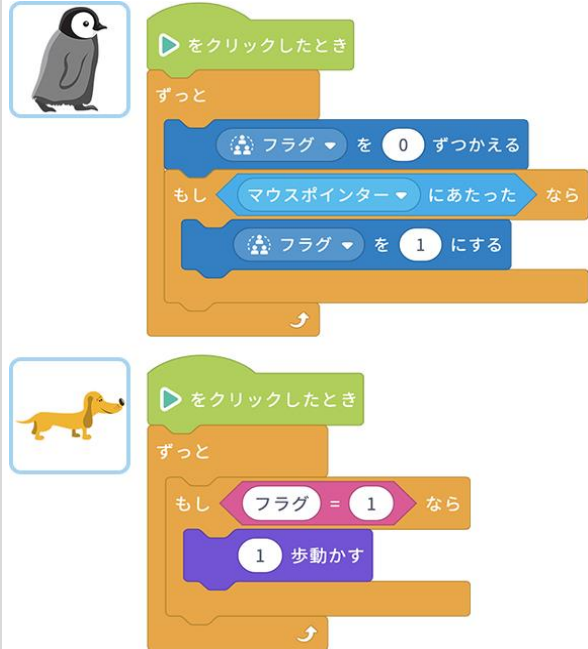
Option 1 code for the penguin:

- をクリックしたとき
- ずっと
- フラグ を 0 にする
- もし マウスポインター にあたって なら
- フラグ を 1 にする

Option 1 code for the dog:

- をクリックしたとき
- ずっと
- もし フラグ = 1 なら
- 1 歩動かす

②



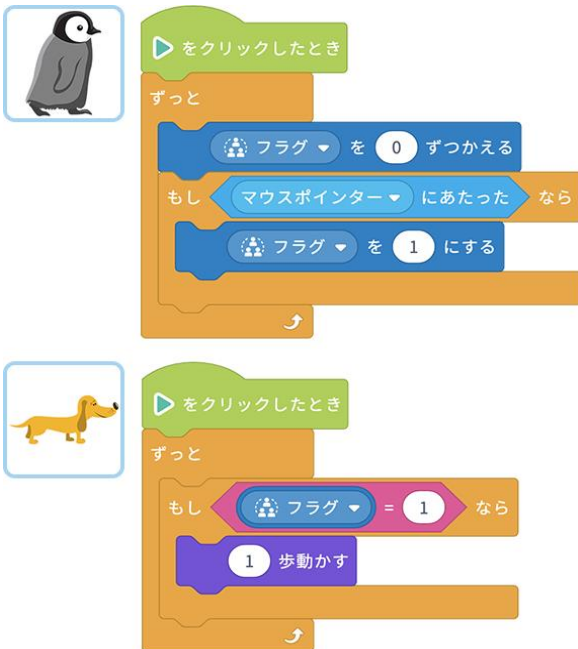
Option 2 code for the penguin:

- をクリックしたとき
- ずっと
- フラグ を 0 につかえる
- もし マウスポインター にあたって なら
- フラグ を 1 にする

Option 2 code for the dog:

- をクリックしたとき
- ずっと
- もし フラグ = 1 なら
- 1 歩動かす

③



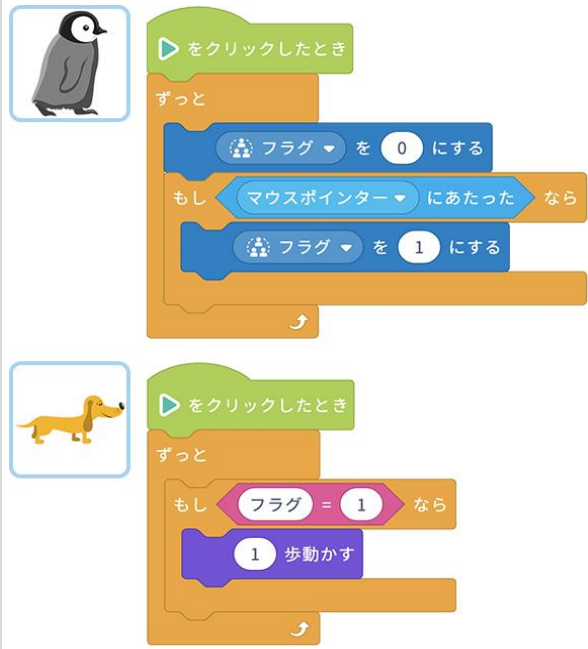
Option 3 code for the penguin:

- をクリックしたとき
- ずっと
- フラグ を 0 につかえる
- もし マウスポインター にあたって なら
- フラグ を 1 にする

Option 3 code for the dog:

- をクリックしたとき
- ずっと
- もし フラグ = 1 なら
- 1 歩動かす

④



Option 4 code for the penguin:

- をクリックしたとき
- ずっと
- フラグ を 0 にする
- もし マウスポインター にあたって なら
- フラグ を 1 にする

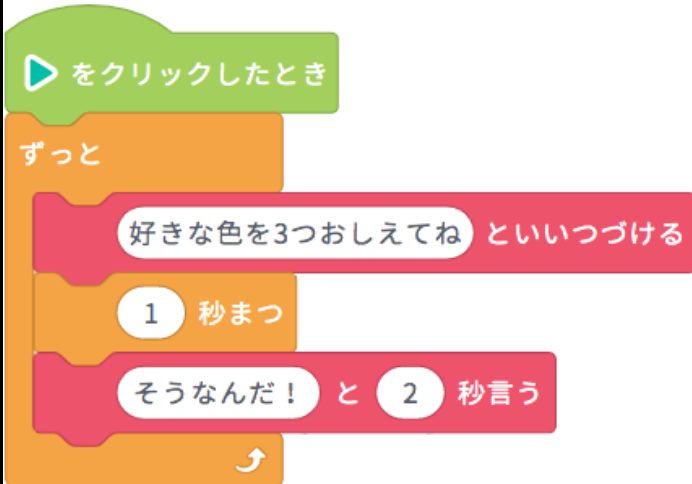
Option 4 code for the dog:

- をクリックしたとき
- ずっと
- もし フラグ = 1 なら
- 1 歩動かす

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=F-tQ_rAHCyY

①




①のプログラムは、緑の旗をクリックしたときに、オレンジの「ずっと」ブロックで、ピンクの「好きな色を3つおしえてね」といいつづけるブロック、オレンジの「1 秒まつ」ブロック、そしてピンクの「そうなんだ! と 2 秒言う」ブロックが実行される。

②




②のプログラムは、緑の旗をクリックしたときに、オレンジの「ずっと」ブロックで、青の「好きな色を3つおしえてね」と聞いて待つブロック、オレンジの「1 秒まつ」ブロック、そしてピンクの「そうなんだ! と 2 秒言う」ブロックが実行される。

③



③のプログラムは、緑の旗をクリックしたときに、オレンジの「3 回くりかえす」ブロックで、青の「好きな色を3つおしえてね」と聞いて待つブロック、オレンジの「1 秒まつ」ブロック、そしてピンクの「そうなんだ! と 2 秒言う」ブロックが実行される。

④



④のプログラムは、緑の旗をクリックしたときに、オレンジの「3 回くりかえす」ブロックで、ピンクの「好きな色を3つおしえてね」といいつづけるブロック、オレンジの「1 秒まつ」ブロック、そしてピンクの「そうなんだ! と 2 秒言う」ブロックが実行される。

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=etldvIXfK2Y>

①



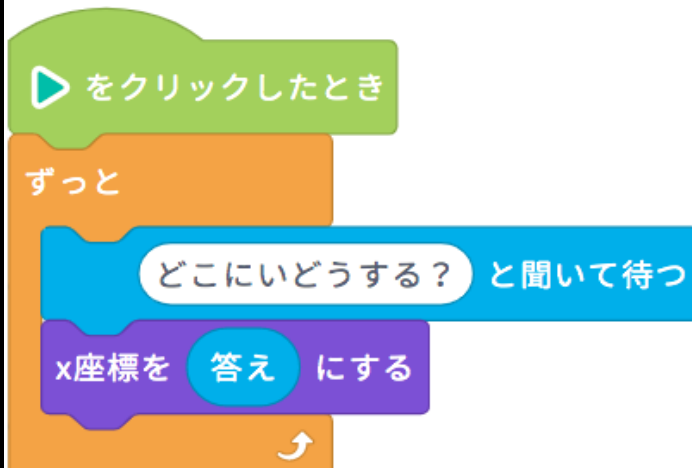
①のScratchスクリプトは、緑の旗をクリックしたときに実行される。最初のブロックは「3回くりかえす」のループブロックで、その中に「どこに移動する? と聞いて待つ」というブロックと「x座標を 答え にする」というブロックが含まれている。ループブロックの矢印は右向きで、スクリプトの終了を示している。

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。最初のブロックは「3回くりかえす」のループブロックで、その中に「どこに移動する? と聞いて待つ」というブロックと「x座標を 100 にする」というブロックが含まれている。ループブロックの矢印は右向きで、スクリプトの終了を示している。

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。最初のブロックは「ずっと」のループブロックで、その中に「どこに移動する? と聞いて待つ」というブロックと「x座標を 答え にする」というブロックが含まれている。ループブロックの矢印は右向きで、スクリプトの終了を示している。

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。最初のブロックは「ずっと」のループブロックで、その中に「どこに移動する? と聞いて待つ」というブロックと「x座標を 100 にする」というブロックが含まれている。ループブロックの矢印は右向きで、スクリプトの終了を示している。

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=95v1gVr1Yp0>

①

Scratch script 1: When clicked, ask "好きな色は?" and wait for an answer. If the answer is "くろ" or "しろ", say "いっしょだね!" for 2 seconds and stop all scripts. Then say "そうなんだ!" for 2 seconds.

②

Scratch script 2: When clicked, ask "好きな色は?" and wait for an answer. If the answer is "くろ" or "しろ", say "いっしょだね!" for 2 seconds and stop all scripts. Then say "そうなんだ!" for 2 seconds.

③

Scratch script 3: When clicked, ask "好きな色は?" and wait. If the answer is "くろ" or "しろ", say "いっしょだね!" for 2 seconds and stop all scripts. Then say "そうなんだ!" for 2 seconds.

④

Scratch script 4: When clicked, ask "好きな色は?" and wait. If the answer is "くろ" or "しろ", say "いっしょだね!" for 2 seconds and stop all scripts. Then say "そうなんだ!" for 2 seconds.

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=I1HFTVHKntw>

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に、青い「好きな動物はなに？ と聞いて待つ」ブロックを実行し、その後オレンジ色の「もし」ブロックで「答え = ペンギン」で「でない」ならば、ピンク色の「ペンギンも好きになってね！ と 2 秒言う」ブロックを実行し、次にオレンジ色の「すべて を止める」ブロックを実行し、最後に赤い「ありがとう！ と 2 秒言う」ブロックを実行します。

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に、青い「好きな動物はなに？ と聞いて待つ」ブロックを実行し、その後オレンジ色の「もし」ブロックで「答え = ペンギン」で「でない」ならば、ピンク色の「ペンギンも好きになってね！ と 2 秒言う」ブロックを実行し、次にオレンジ色の「すべて を止める」ブロックを実行し、最後に赤い「ありがとう！ と 2 秒言う」ブロックを実行します。

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に、青い「好きな動物はなに？ と聞いて待つ」ブロックを実行し、その後オレンジ色の「もし」ブロックで「答え = ペンギン」ならば、ピンク色の「ペンギンも好きになってね！ と 2 秒言う」ブロックを実行し、次にオレンジ色の「すべて を止める」ブロックを実行し、最後に赤い「ありがとう！ と 2 秒言う」ブロックを実行します。

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に、青い「好きな動物はなに？ と聞いて待つ」ブロックを実行し、その後オレンジ色の「もし」ブロックで「答え = ペンギン」ならば、ピンク色の「ペンギンも好きになってね！ と 2 秒言う」ブロックを実行し、次にオレンジ色の「すべて を止める」ブロックを実行し、最後に赤い「ありがとう！ と 2 秒言う」ブロックを実行します。

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=KioNrOnLH0I>

①

Scratch script 1: When clicked, ask "好きなすうじは?" and wait. Set "すうじ" to 10. Say "変数のすうじは と すうじ と だよ! と 2 秒言う" for 2 seconds. Wait 2 seconds. If 10 > "すうじ", say "好きなすうじの方が大きいね! と 2 秒言う" for 2 seconds. Otherwise, say "変数のすうじより大きくなるまでやってみよう! と 2 秒言う" for 2 seconds.

②

Scratch script 2: When clicked, ask "好きなすうじは?" and wait. Set "すうじ" to a random number between 1 and 10. Say "変数のすうじは と すうじ と だよ! と 2 秒言う" for 2 seconds. Wait 2 seconds. If "答え" > "すうじ", say "好きなすうじの方が大きいね! と 2 秒言う" for 2 seconds. Otherwise, say "変数のすうじより大きくなるまでやってみよう! と 2 秒言う" for 2 seconds.

③

Scratch script 3: When clicked, ask "好きなすうじは?" and wait. Set "すうじ" to a random number between 1 and 10. Say "変数のすうじは と すうじ と だよ! と 2 秒言う" for 2 seconds. Wait 2 seconds. If 10 > "すうじ", say "好きなすうじの方が大きいね! と 2 秒言う" for 2 seconds. Otherwise, say "変数のすうじより大きくなるまでやってみよう! と 2 秒言う" for 2 seconds.

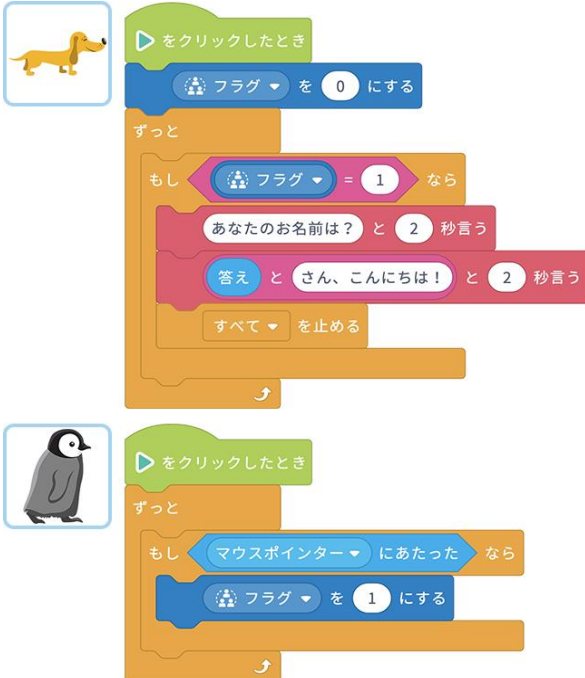
④

Scratch script 4: When clicked, ask "好きなすうじは?" and wait. Set "すうじ" to 10. Say "変数のすうじは と すうじ と だよ! と 2 秒言う" for 2 seconds. Wait 2 seconds. If "答え" > "すうじ", say "好きなすうじの方が大きいね! と 2 秒言う" for 2 seconds. Otherwise, say "変数のすうじより大きくなるまでやってみよう! と 2 秒言う" for 2 seconds.

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=KoGJKKnF_g

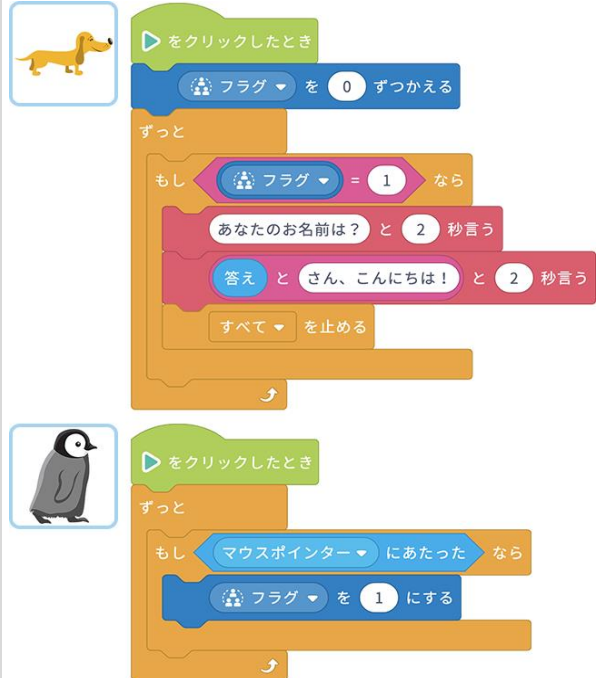
①



Option 1 script:

- When clicked (click the play button)
- Set flag to 0
- Forever loop:
 - If flag = 1 then:
 - Ask "What is your name?" and wait 2 seconds
 - Answer "Hello, nice to meet you!" and wait 2 seconds
 - Stop all
- Forever loop:
 - If mouse pointer clicked then:
 - Set flag to 1

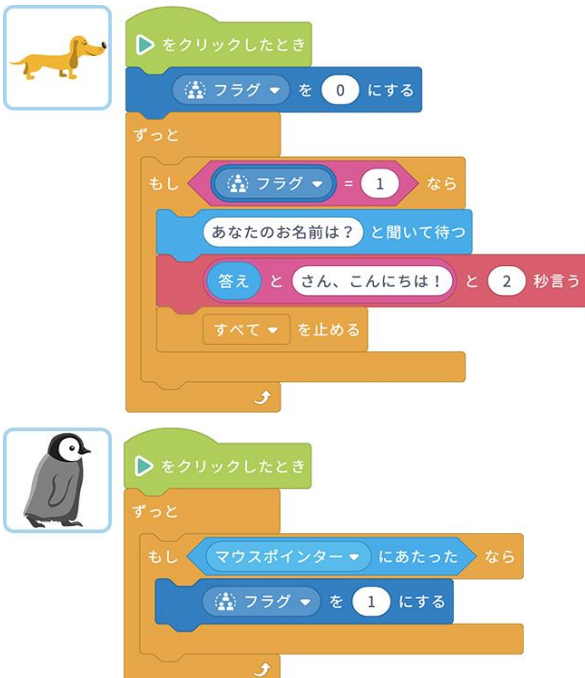
②



Option 2 script:

- When clicked (click the play button)
- Set flag to 0
- Forever loop:
 - If flag = 1 then:
 - Ask "What is your name?" and wait 2 seconds
 - Answer "Hello, nice to meet you!" and wait 2 seconds
 - Stop all
- Forever loop:
 - If mouse pointer clicked then:
 - Set flag to 1

③



Option 3 script:

- When clicked (click the play button)
- Set flag to 0
- Forever loop:
 - If flag = 1 then:
 - Ask "What is your name?" and wait
 - Answer "Hello, nice to meet you!" and wait 2 seconds
 - Stop all
- Forever loop:
 - If mouse pointer clicked then:
 - Set flag to 1

④



Option 4 script:

- When clicked (click the play button)
- Set flag to 0
- Forever loop:
 - If flag = 1 then:
 - Ask "What is your name?" and wait
 - Answer "Hello, nice to meet you!" and wait 2 seconds
 - Stop all
- Forever loop:
 - If mouse pointer clicked then:
 - Set flag to 1

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=iIZg5l7mLeE>

①

▶ をクリックしたとき

あなたのお名前は？ といいつづける

ペンギン と さんこんにちは！ と 2 秒言う

②

▶ をクリックしたとき

あなたのお名前は？ と聞いて待つ

ペンギン と さんこんにちは！ と 2 秒言う

③

▶ をクリックしたとき

あなたのお名前は？ と聞いて待つ

答え と さんこんにちは！ と 2 秒言う

④

▶ をクリックしたとき

あなたのお名前は？ といいつづける

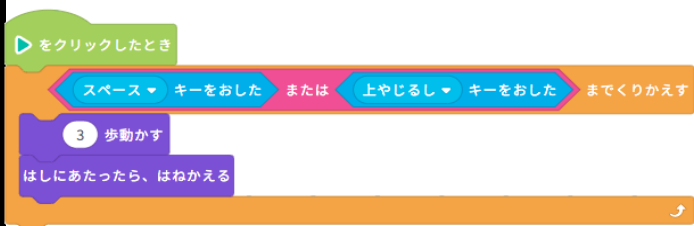
答え と さんこんにちは！ と 2 秒言う

Q26. 動画を見て、同じ動きをするブロックを組んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=G70HfA0jEQI>

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



Scratch code for Q1:

- をクリックしたとき
- スペース キーをおした または 上やじるし キーをおした までくりかえす
- 3 歩動かす
- はしにあたったら、はねかえる

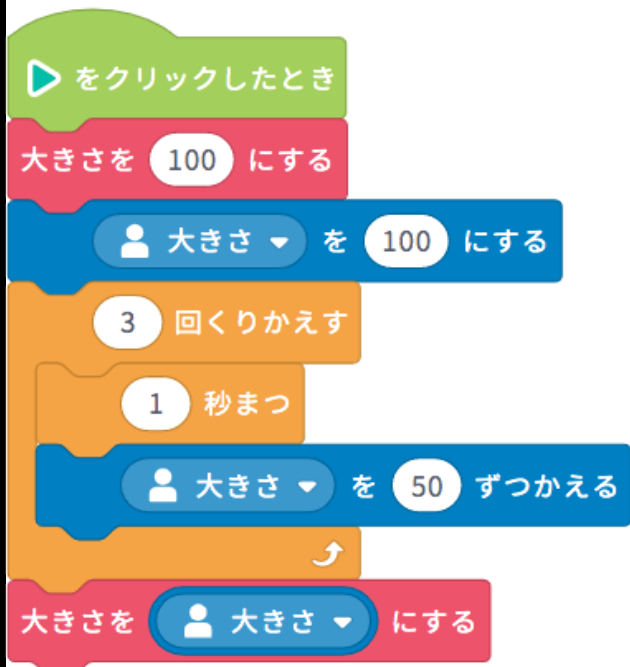
Q2. ②



Scratch code for Q2:

- をクリックしたとき
- 右やじるし キーをおした かつ 左やじるし キーをおした までくりかえす
- 5 歩動かす
- はしにあたったら、はねかえる

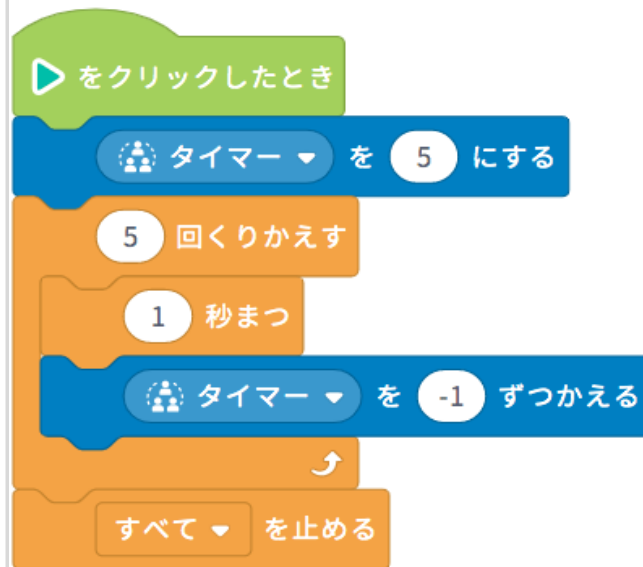
Q3. ③



Scratch code for Q3:

- をクリックしたとき
- 大きさを 100 にする
- 大きさ を 100 にする
- 3 回くりかえす
- 1 秒まつ
- 大きさ を 50 ずつかえる
- 大きさを 大きさ にする

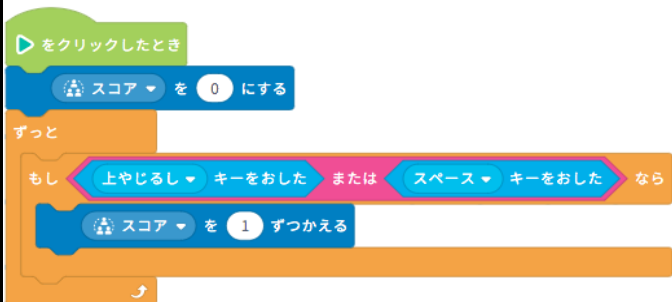
Q4. ①



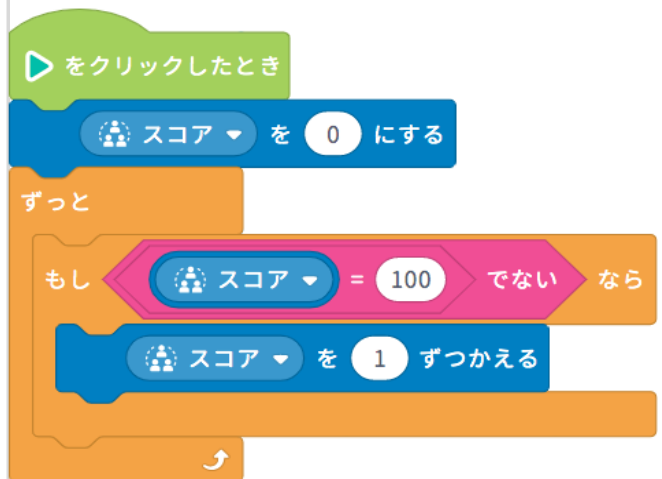
Scratch code for Q4:

- をクリックしたとき
- タイマー を 5 にする
- 5 回くりかえす
- 1 秒まつ
- タイマー を -1 ずつかえる
- すべて を止める

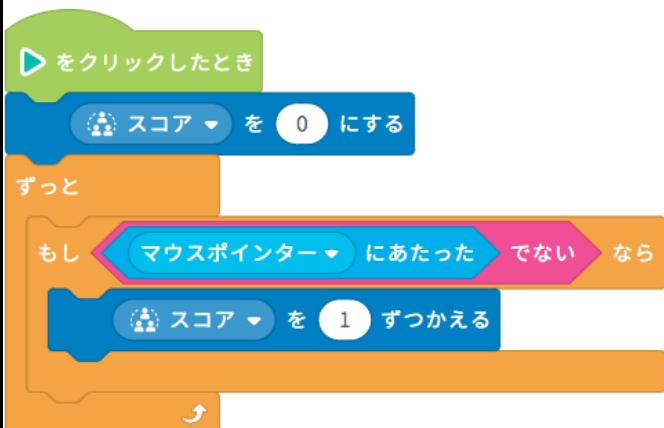
Q5. ④



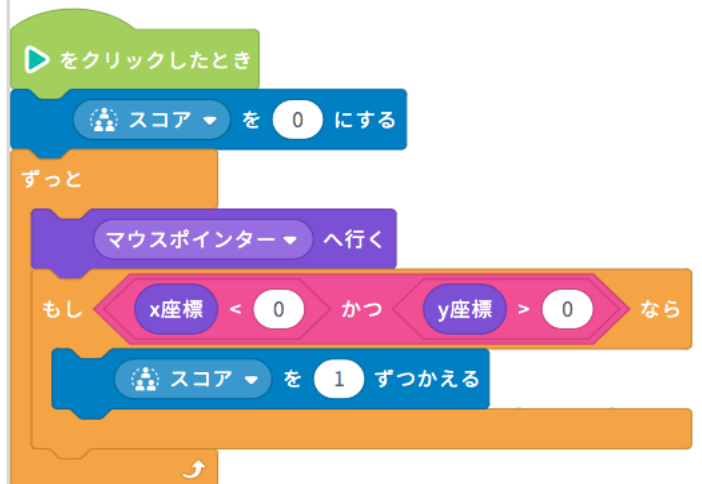
Q6. ③



Q7. ①



Q8. ①



Q9. ④

```

whenClicked
  loop 3
    spaceKey
    setX -100
  end
  setX 100
  wait 1
end

whenClicked
  forever
    setX
  end
  
```

Q10. ②

```

whenClicked
  setScore 0
  say "80から100の間でクリア!"
  spaceKey
  setScore 1
end

if (score > 80) or (score < 100)
  say "クリア!" 2
end
  
```

Q11. ①

```

whenClicked
  setTime 5
  while (time = 0)
    say "タイム" 1
    wait 1
    setTime -1
  end
end
  
```

Q12. ①

```

whenClicked
  forever
    if spaceKey
      setX -100
    else
      setX 100
    end
  end

  whenClicked
    forever
      setX
    end
  end
end
  
```

Q13. ③

```

when clicked
  ask "何秒動く?" and wait for answer
  set timer to answer
  set timer to 0
  move mouse pointer up

while timer = 0 is not true
  wait 1 second
  decrease timer by 1
  
```

Q14. ②

```

when clicked
  ask "何歩進む?" and wait for answer
  set steps to answer
  set steps to 0
  wait 1 second
  decrease x coordinate by 30
  decrease steps by 1
  
```

Q15. ②

```

when clicked
  set stage to -1 to 1
  while
    decrease x coordinate by stage
  
```

Q16. ③

```

when clicked
  set flag to 0
  while
    if mouse pointer clicked or space key pressed
      set flag to 1
  
```

Q17. ③

Scratch code for Q17. It features two scripts. The first script, with a penguin icon, starts with 'when clicked', followed by a 'while loop' containing 'if mouse pointer clicked? and flag = 1', then 'move mouse pointer forward'. The second script, with a dog icon, starts with 'when clicked', then 'set flag to 0', followed by a 'while loop' containing 'if mouse pointer clicked?' and 'set flag to 1'.

Q18. ①

Scratch code for Q18. It features two scripts. The first script, with a penguin icon, starts with 'when clicked', followed by a 'while loop' containing 'set flag to 0' and 'if mouse pointer clicked?' and 'set flag to 1'. The second script, with a dog icon, starts with 'when clicked', followed by a 'while loop' containing 'if flag = 1' and 'step forward 1'.

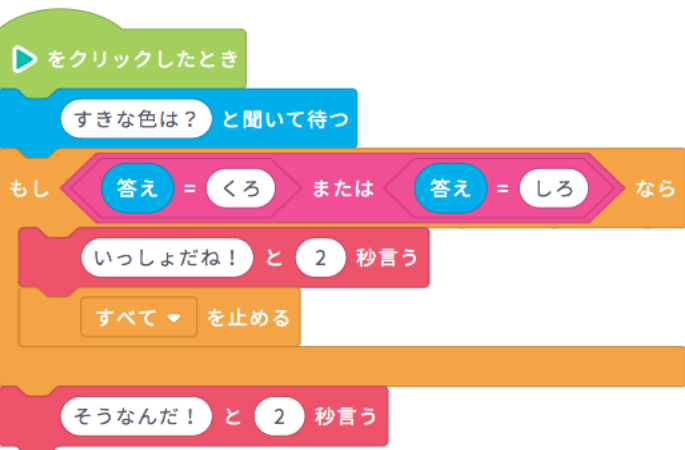
Q19. ③

Scratch code for Q19. It starts with 'when clicked', followed by 'repeat 3 times', 'ask for favorite color and wait', 'wait 1 second', a loop arrow, and 'say so nice! and wait 2 seconds'.

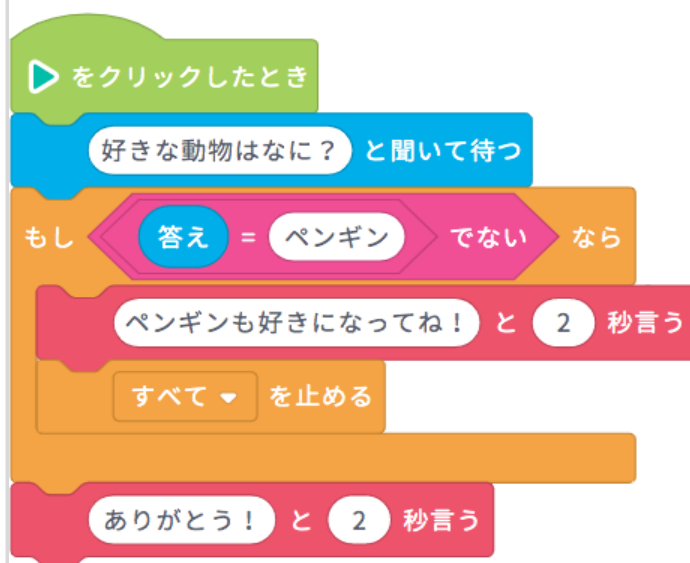
Q20. ①

Scratch code for Q20. It starts with 'when clicked', followed by 'repeat 3 times', 'ask where to go and wait', and 'set x coordinate to answer'.

Q21. ③



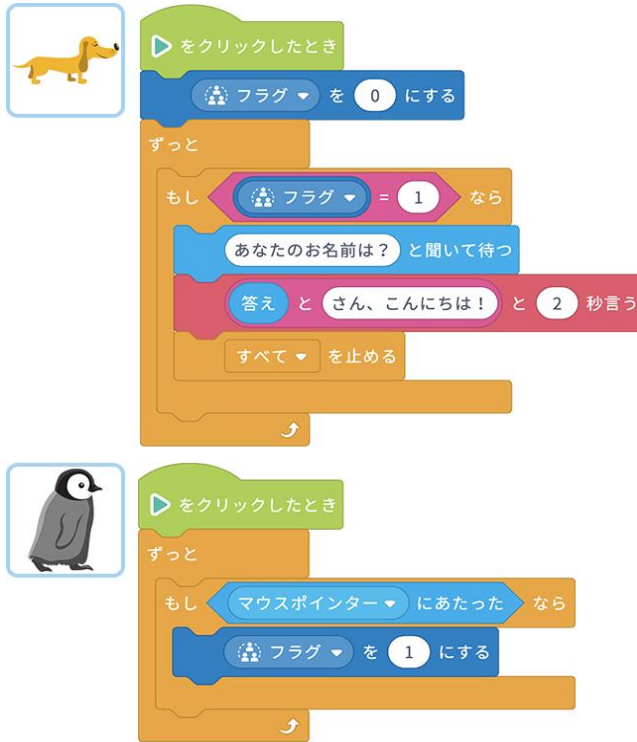
Q22. ①



Q23. ②



Q24. ③



Q25. ③

▶ をクリックしたとき

あなたのお名前は？ と聞いて待つ

答え と さんこんにちは！ と 2 秒言う

Q26. 解答例

▶ をクリックしたとき

ずっと

もし スペース▼ キーをおした なら

y座標を 10 ずつかえる

もし はし▼ にあたった なら

y座標を 0 にする

