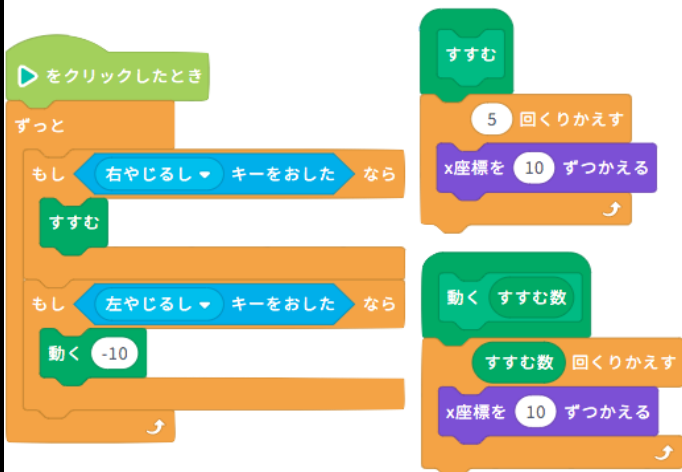


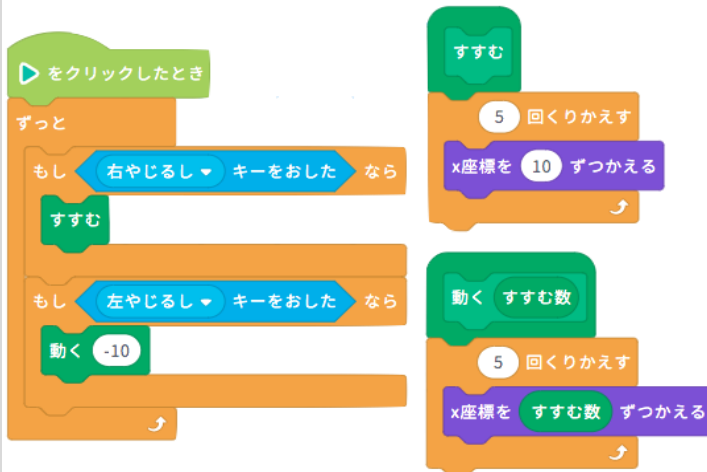
Q1. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=fR0rfx0K4ak>

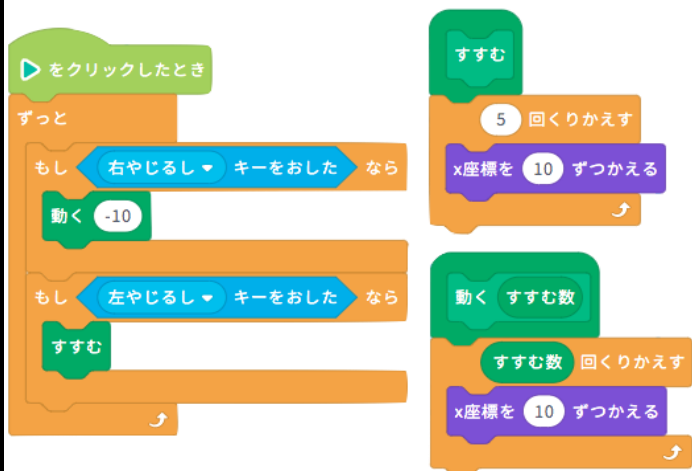
①



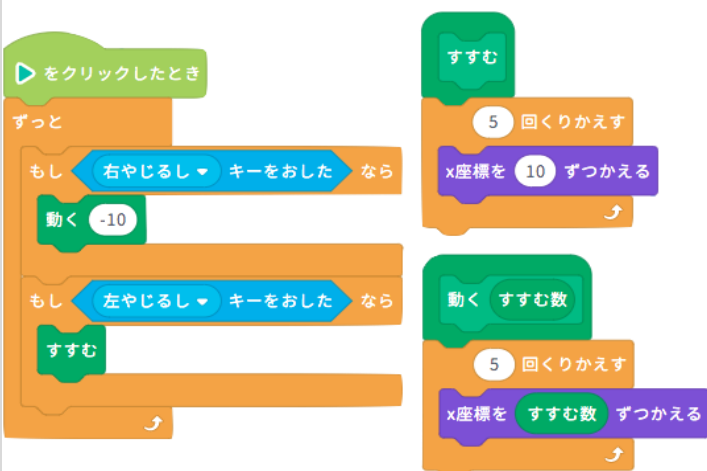
②



③



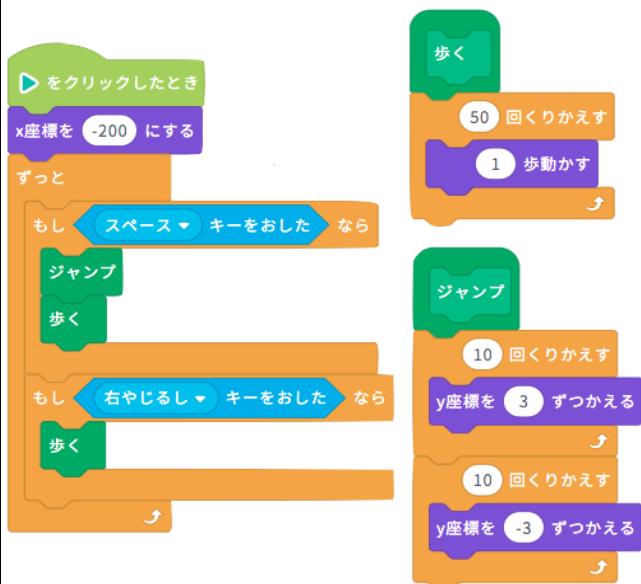
④



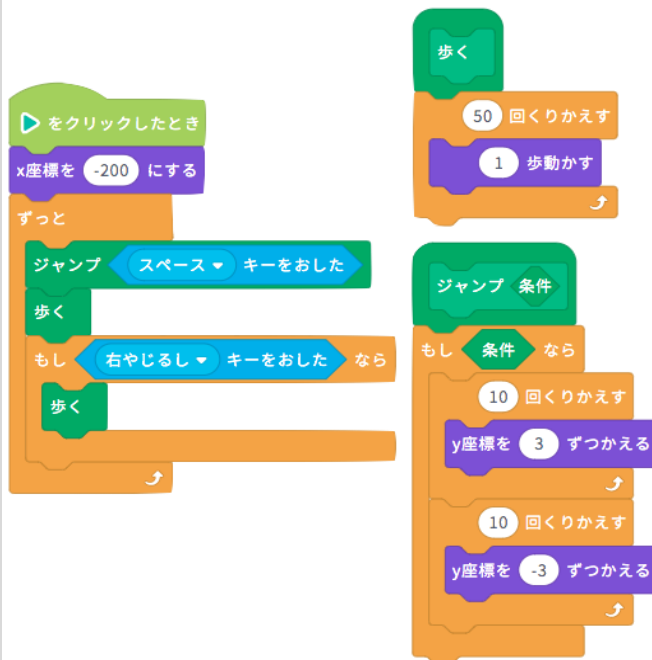
Q2. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=LJJ87p71dcY>

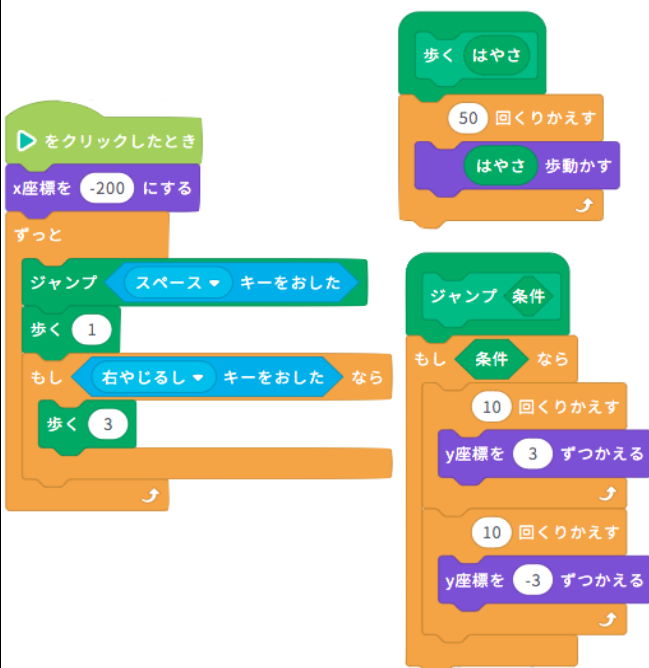
①



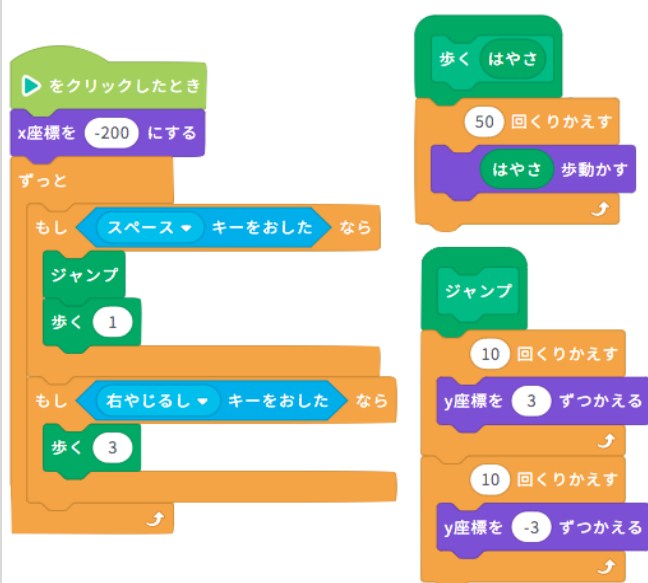
②



③



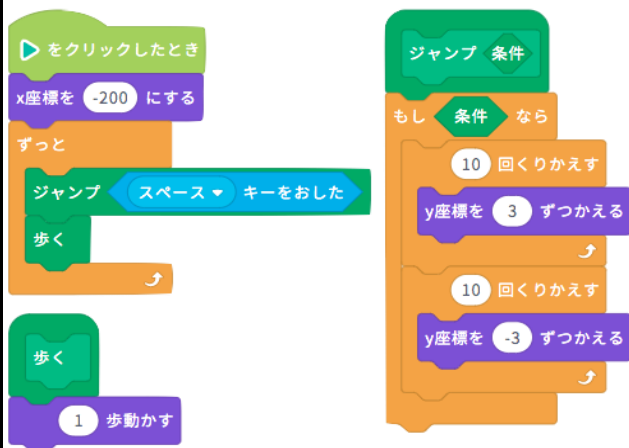
④



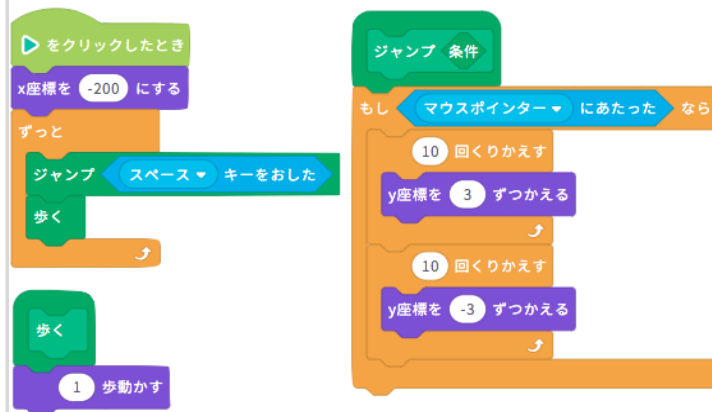
Q3. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=peaq1rIX7C8>

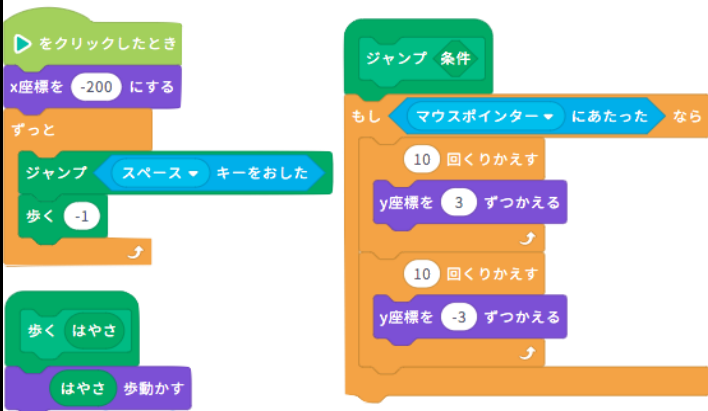
①



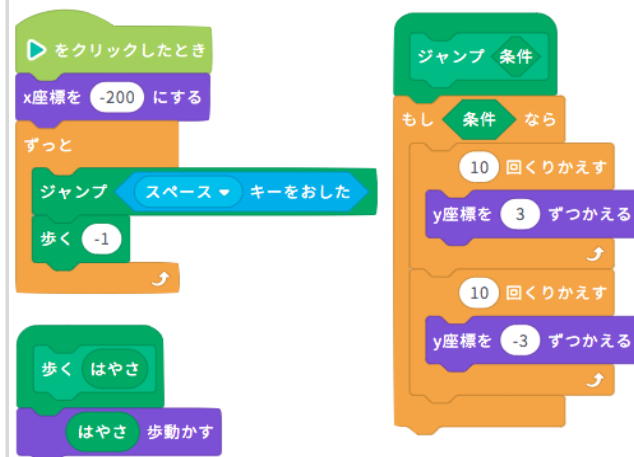
②



③



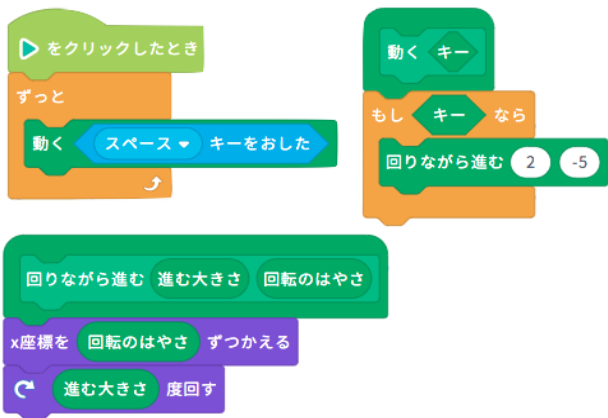
④



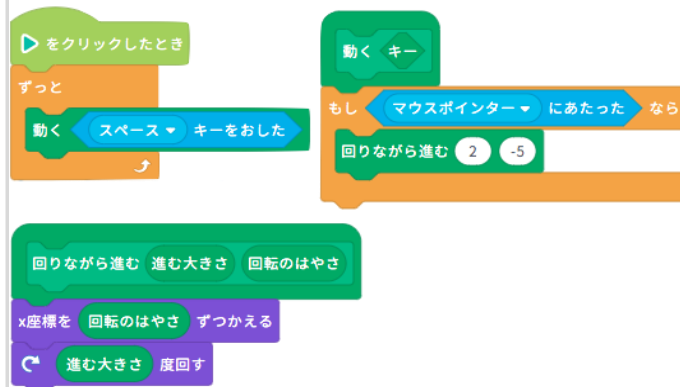
Q4. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=gy3XKS1yETw>

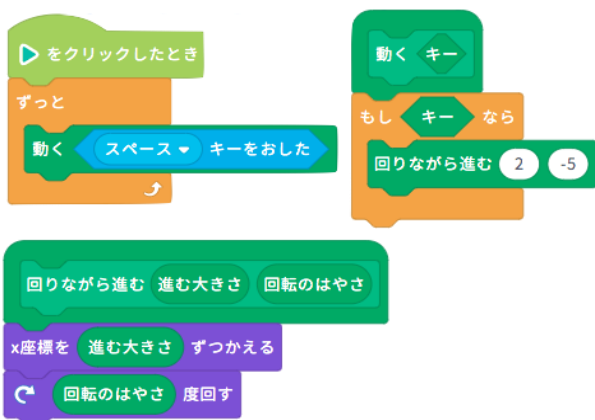
①



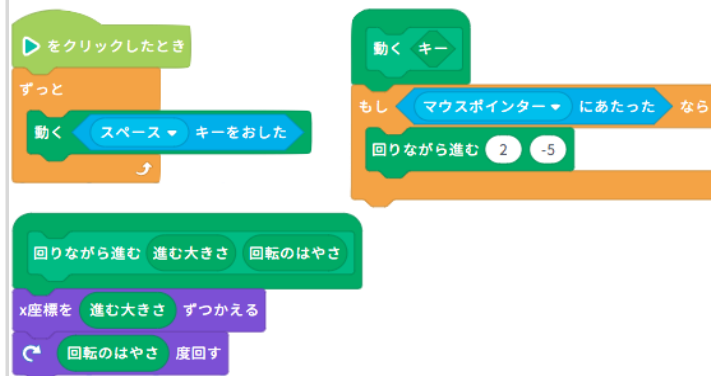
②



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=RYLuiktjvHE>

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」トリガーで「リスト」の「すべて」番目を「けす」。
- 「ずっと」ループで「マウスポインター」が「あたった」ならば「リスト」に「セリフ」を入れる。
- 「リスト」に「セリフ」を入れた後、「リスト」の「1」番目を「セリフ」で「おきかえる」。
- 最後に「1秒まつ」。

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」トリガーで「リスト」の「すべて」番目を「けす」。
- 「ずっと」ループで「マウスポインター」が「あたった」ならば「リスト」に「セリフ」を入れる。
- 「リスト」に「セリフ」を入れた後、「リスト」に「あたったよ」を「つかする」。
- 最後に「1秒まつ」。

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」トリガーで「リスト」の「すべて」番目を「けす」。
- 「ずっと」ループで「マウスポインター」が「あたった」ならば「リスト」に「セリフ」を入れる。
- 「リスト」に「セリフ」を入れた後、「リスト」に「セリフ」を「つかする」。
- 最後に「1秒まつ」。

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」トリガーで「リスト」の「すべて」番目を「けす」。
- 「ずっと」ループで「マウスポインター」が「あたった」ならば「リスト」に「セリフ」を入れる。
- 「リスト」に「セリフ」を入れた後、「リスト」の「1」番目を「あたったよ」で「おきかえる」。
- 最後に「1秒まつ」。

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=6fp510FQWUA>

①

▶ をクリックしたとき

やさいリスト に きゅうり をつかさする

1 秒まつ

やさいリスト に にんじん をつかさする

1 秒まつ

やさいリスト に じゃがいも をつかさする

1 秒まつ

やさいリスト の すべて 番目をけす

②

▶ をクリックしたとき

やさいリスト に じゃがいも をつかさする

1 秒まつ

やさいリスト に にんじん をつかさする

1 秒まつ

やさいリスト に きゅうり をつかさする

1 秒まつ

やさいリスト の さいご 番目をけす

③

▶ をクリックしたとき

やさいリスト に きゅうり をつかさする

1 秒まつ

やさいリスト に にんじん をつかさする

1 秒まつ

やさいリスト に じゃがいも をつかさする

1 秒まつ

やさいリスト の さいご 番目をけす

④

▶ をクリックしたとき

やさいリスト に じゃがいも をつかさする

1 秒まつ

やさいリスト に にんじん をつかさする

1 秒まつ

やさいリスト に きゅうり をつかさする

1 秒まつ

やさいリスト の すべて 番目をけす

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=ARQsyyf9fDo>

①

Scratch script ①: When clicked, click all items in the list. Then, loop forever: add 5 to the list, add length to the list, and if direction is less than 10, click the first item in the list for 1 second.

②

Scratch script ②: When clicked, click all items in the list. Then, loop forever: add 5 to the list, add length to the list, and if the length of the list is less than length, click the first item in the list for 1 second.

③

Scratch script ③: When clicked, click all items in the list. Then, loop forever: add 5 to the list, add length to the list, and if the length of the list is less than 10, click the first item in the list for 1 second.

④

Scratch script ④: When clicked, click all items in the list. Then, loop forever: add length to the list, and if direction is less than length, click the first item in the list for 1 second.

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=2abq80jZuIc>

①



ををクリックしたとき  
ぼくのすきなものは? と聞いて待つ  
リスト に 答え をつかさずる  
ぼくはすきなものが と リスト の長さ と 個、あるよ と 2 秒言う

②



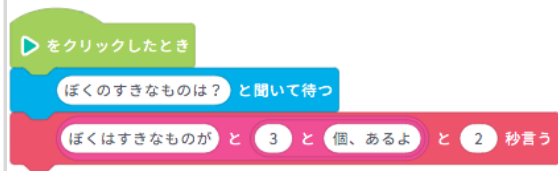
ををクリックしたとき  
ぼくのすきなものは? と聞いて待つ  
リスト に 答え をつかさずる  
ぼくはすきなものが と 3 と 個、あるよ と 2 秒言う

③



ををクリックしたとき  
ぼくのすきなものは? と聞いて待つ  
ぼくはすきなものが と リスト の長さ と 個、あるよ と 2 秒言う

④



ををクリックしたとき  
ぼくのすきなものは? と聞いて待つ  
ぼくはすきなものが と 3 と 個、あるよ と 2 秒言う



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=7F7i\\_tB9xL8](https://www.youtube.com/watch?v=7F7i_tB9xL8)

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
- リストの1番目を0でおきかえる
- ずっとループ
- もしマウスポインターに当たったなら
- リストに0をついかする
- リストの長さといいつづける
- 1秒まつ

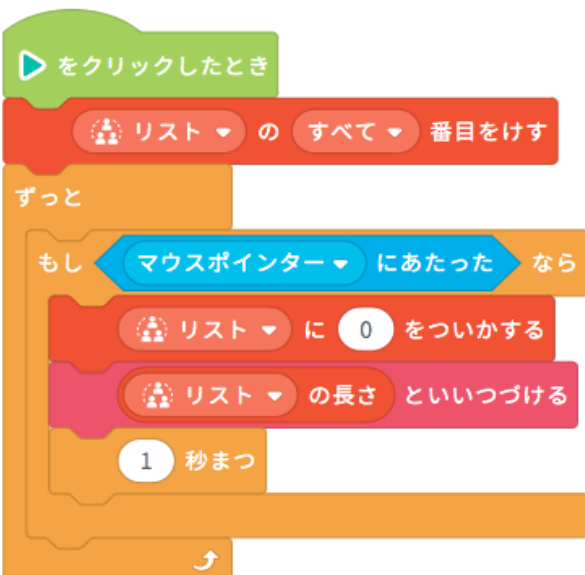
②



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
- リストのすべて番目をけす
- ずっとループ
- もしマウスポインターに当たったなら
- リストに0をついかする
- リストの1番目といいつづける
- 1秒まつ

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
- リストのすべて番目をけす
- ずっとループ
- もしマウスポインターに当たったなら
- リストに0をついかする
- リストの長さといいつづける
- 1秒まつ

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
- リストの1番目を0でおきかえる
- ずっとループ
- もしマウスポインターに当たったなら
- リストに0をついかする
- リストの1番目といいつづける
- 1秒まつ

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=waCUFVEVgY>

①

Scratch script 1: When clicked, loop through a list of 3 items (さいご, さいご, さいご) and say each for 1 second. Then ask "なんて話す?" and wait. Then loop through a list of 3 items (おはよう, こんにちは, こんばんは) and say each for 1 second. Then ask "なんて話す?" and wait. Finally, say the answer from a list of 2 items (答え, 答え) for 2 seconds.

②

Scratch script 2: When clicked, loop through a list of 3 items (さいご, さいご, さいご) and say each for 1 second. Then loop through a list of 3 items (おはよう, こんにちは, こんばんは) and say each for 1 second. Then ask "なんて話す?" and wait. Finally, say a random item from a list of 2 items (ランダムないち, ランダムないち) for 2 seconds.

③

Scratch script 3: When clicked, loop through a list of 3 items (すべて, すべて, すべて) and say each for 1 second. Then loop through a list of 3 items (おはよう, こんにちは, こんばんは) and say each for 1 second. Then ask "なんて話す?" and wait. Finally, say a random item from a list of 2 items (ランダムないち, ランダムないち) for 2 seconds.

④

Scratch script 4: When clicked, loop through a list of 3 items (すべて, すべて, すべて) and say each for 1 second. Then loop through a list of 3 items (おはよう, こんにちは, こんばんは) and say each for 1 second. Then ask "なんて話す?" and wait. Finally, say the answer from a list of 2 items (答え, 答え) for 2 seconds.

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=0eJh8KvdNRw>

①

Scratch code block 1: When clicked, set all list items to visible. Then, if list item 2 is hidden or list item 1 is at the end, make item 2 visible. Then, if list item 1 is at the beginning or end, make item 1 visible. Wait 1 second, then say "おわり!" for 2 seconds.

②

Scratch code block 2: When clicked, set all list items to visible. Then, if list item 2 is hidden or the mouse pointer is over item 2, make item 2 visible. Then, if list item 1 is at the beginning or end, make item 1 visible. Wait 1 second, then say "おわり!" for 2 seconds.

③

Scratch code block 3: When clicked, set all list items to visible. Then, if list item 2 is hidden or the mouse pointer is over item 2, make item 2 visible. Then, if list item 1 is at the beginning or end, make item 1 visible. Wait 1 second, then say "おわり!" for 2 seconds.

④

Scratch code block 4: When clicked, set all list items to visible. Then, if list item 2 is hidden or list item 1 is at the end, make item 2 visible. Then, if list item 1 is at the beginning or end, make item 1 visible. Wait 1 second, then say "おわり!" for 2 seconds.

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=B9VA5SggEGw>

①

Scratch script ①: When the play button is clicked, perform the following actions: 1. Select the 'All' item in the list. 2. Wait 1 second. 3. Repeat 5 times: 1. Select the first item in the list. 4. Wait 2 seconds. 5. Select the last item in the list.

②

Scratch script ②: When the play button is clicked, perform the following actions: 1. Select the 'All' item in the list. 2. Wait 1 second. 3. Repeat 5 times: 1. Select the first item in the list. 4. Wait 2 seconds. 5. Select the 3rd item in the list.

③

Scratch script ③: When the play button is clicked, perform the following actions: 1. Select the 'Last' item in the list. 2. Wait 1 second. 3. Repeat 5 times: 1. Select the first item in the list. 4. Wait 2 seconds. 5. Select the 3rd item in the list.

④

Scratch script ④: When the play button is clicked, perform the following actions: 1. Select the 'Last' item in the list. 2. Wait 1 second. 3. Repeat 5 times: 1. Select the first item in the list. 4. Wait 2 seconds. 5. Select the 'Last' item in the list.

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=ZCjAfUQAHug>

①

Scratch script 1: When clicked, set all list items to 'まわる'. Then, set a random item to 'まわる' and another to 'まわらない'. Repeat this for a random item. Then, when clicked, wait 1 second, loop forever: if item 1 is 'まわる', then rotate 60 degrees and repeat 6 times, then set item 1 to 'まわる' and wait 1 second.

②

Scratch script 2: When clicked, set all list items to 'まわる'. Then, set a random item to 'まわる' and another to 'まわらない'. Repeat this for a random item. Then, when clicked, wait 1 second, loop forever: if item 1 is 'まわる', then rotate 60 degrees and repeat 6 times, then set item 1 to 'まわる' and wait 1 second.

③

Scratch script 3: When clicked, set all list items to 'まわる'. Then, set a random item to 'まわる' and another to 'まわらない'. Repeat this for a random item. Then, when clicked, wait 1 second, loop forever: if item 'まわる' is selected, then rotate 60 degrees and repeat 6 times, then set item 1 to 'まわる' and wait 1 second.

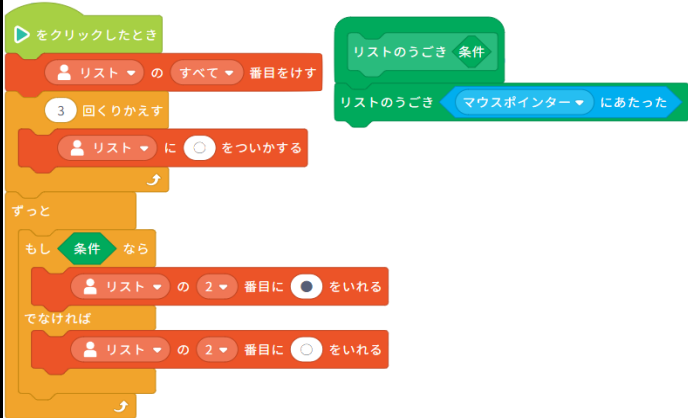
④

Scratch script 4: When clicked, set all list items to 'まわる'. Then, set a random item to 'まわる' and another to 'まわらない'. Repeat this for a random item. Then, when clicked, wait 1 second, loop forever: if item 'まわる' is selected, then rotate 60 degrees and repeat 6 times, then set item 1 to 'まわる' and wait 1 second.

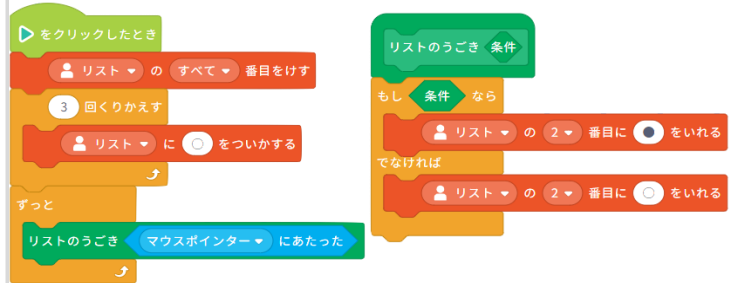
Q14. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

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

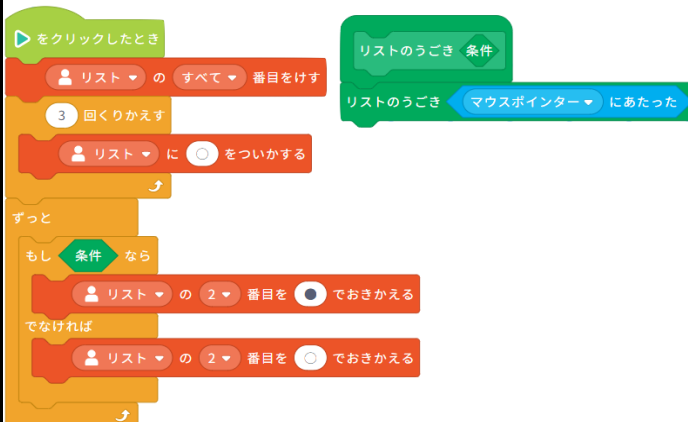
①



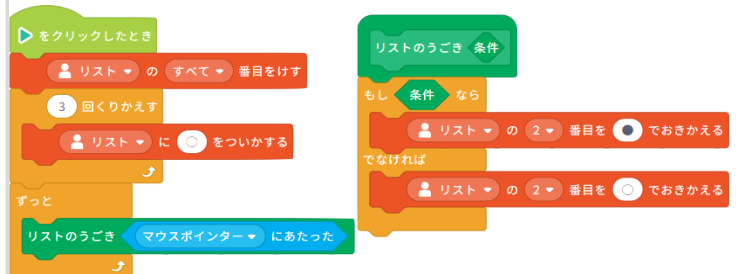
②



③



④



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=6Qqe3Cr0HeQ>

①

Scratch script 1: When clicked, click all items in the list, wait 1 second, repeat 5 times, click the selected item in the list, wait 2 seconds, and click the 3rd item in the list.

②

Scratch script 2: When clicked, click the 3rd item in the list, wait 1 second, repeat 5 times, click the selected item in the list, wait 2 seconds, and click the 3rd item in the list.

③

Scratch script 3: When clicked, click all items in the list, wait 1 second, repeat 5 times, click the selected item in the list, wait 2 seconds, and click the 3rd item in the list.

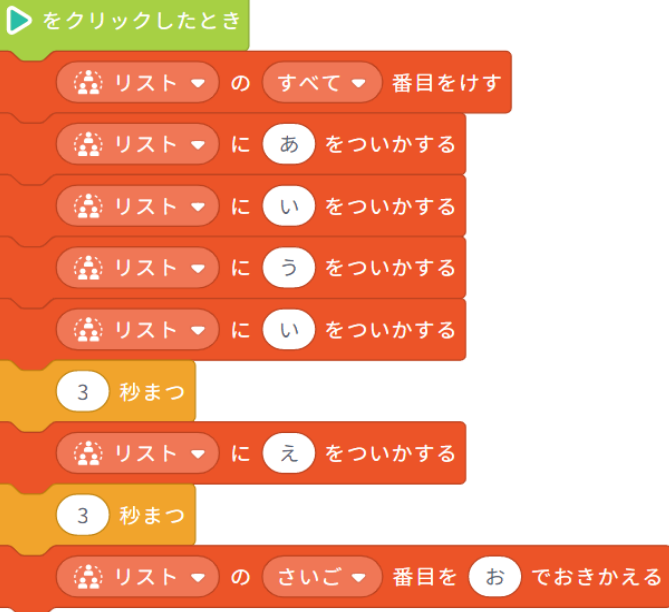
④

Scratch script 4: When clicked, click the 3rd item in the list, wait 1 second, repeat 5 times, click the selected item in the list, wait 2 seconds, and click the 3rd item in the list.

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=AXNphf9jIb0>

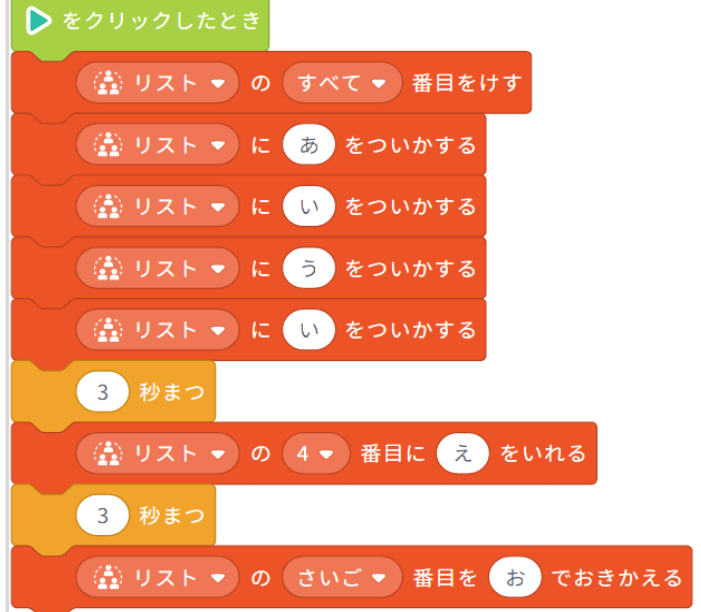
①



▶ をクリックしたとき

- リスト の すべて 番目をけす
- リスト に あ をつかする
- リスト に い をつかする
- リスト に う をつかする
- リスト に い をつかする
- 3 秒まつ
- リスト に え をつかする
- 3 秒まつ
- リスト の さいご 番目を お でおきかえる

②



▶ をクリックしたとき

- リスト の すべて 番目をけす
- リスト に あ をつかする
- リスト に い をつかする
- リスト に う をつかする
- リスト に い をつかする
- 3 秒まつ
- リスト の 4 番目に え を入れる
- 3 秒まつ
- リスト の さいご 番目を お でおきかえる

③



▶ をクリックしたとき

- リスト の すべて 番目をけす
- リスト に あ をつかする
- リスト に い をつかする
- リスト に う をつかする
- リスト に い をつかする
- 3 秒まつ
- リスト に え をつかする
- 3 秒まつ
- リスト に お をつかする

④



▶ をクリックしたとき

- リスト の すべて 番目をけす
- リスト に あ をつかする
- リスト に い をつかする
- リスト に う をつかする
- リスト に い をつかする
- 3 秒まつ
- リスト の 4 番目に え を入れる
- 3 秒まつ
- リスト に お をつかする



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=yRcpTZvMphE>

①

ををクリックしたとき

- すきなくだもの の すべて 番目をけす
- すきなくだもの に りんご をつかさる
- すきなくだもの に ばなな をつかさる
- すきなくだもの に みかん をつかさる

あなたのすきなくだものは? と聞いて待つ

関数

関数

もし すきなくだもの に あなたのすきなくだもの がふくまれる なら

- ぼくもすき! と 2 秒言う

でなければ

- いつか食べてみたい! と 2 秒言う

②

ををクリックしたとき

- すきなくだもの の すべて 番目をけす
- すきなくだもの に りんご をつかさる
- すきなくだもの に ばなな をつかさる
- すきなくだもの に みかん をつかさる

あなたのすきなくだものは? と聞いて待つ

関数

関数

もし すきなくだもの に りんご がふくまれる なら

- ぼくもすき! と 2 秒言う

でなければ

- いつか食べてみたい! と 2 秒言う

③

ををクリックしたとき

- すきなくだもの の すべて 番目をけす
- すきなくだもの に りんご をつかさる
- すきなくだもの に ばなな をつかさる
- すきなくだもの に みかん をつかさる

あなたのすきなくだものは? と聞いて待つ

関数 答え

関数 あなたのすきなくだもの

もし すきなくだもの に りんご がふくまれる なら

- ぼくもすき! と 2 秒言う

でなければ

- いつか食べてみたい! と 2 秒言う

④

ををクリックしたとき

- すきなくだもの の すべて 番目をけす
- すきなくだもの に りんご をつかさる
- すきなくだもの に ばなな をつかさる
- すきなくだもの に みかん をつかさる

あなたのすきなくだものは? と聞いて待つ

関数 答え

関数 あなたのすきなくだもの

もし すきなくだもの に あなたのすきなくだもの がふくまれる なら

- ぼくもすき! と 2 秒言う

でなければ

- いつか食べてみたい! と 2 秒言う

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=qhHtmuwdL2U>

①

```
whenClicked [when clicked]
  list [ ] of all items
  loop forever
    list [ ] to 10 random
    function call [length of list = 5]
      1 second wait
  end loop
  function call [condition]
    if condition
      say [おわり! 2 seconds]
      stop all sounds
```

②

```
whenClicked [when clicked]
  list [ ] of all items
  loop forever
    list [ ] to 10 random
    function call [5 items added]
      1 second wait
  end loop
  function call [condition]
    if mouse pointer clicked
      say [おわり! 2 seconds]
      stop all sounds
```

③

```
whenClicked [when clicked]
  list [ ] of all items
  loop forever
    list [ ] to 10 random
    function call [5 items added]
      1 second wait
  end loop
  function call [condition]
    if condition
      say [おわり! 2 seconds]
      stop all sounds
```

④

```
whenClicked [when clicked]
  list [ ] of all items
  loop forever
    list [ ] to 10 random
    function call [length of list = 5]
      1 second wait
  end loop
  function call [condition]
    if mouse pointer clicked
      say [おわり! 2 seconds]
      stop all sounds
```

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=5VrBUX5Hpk0>

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、リストのすべての項目をリセットし、3回繰り返すブロックで「好きな動物をおしえて?」と聞いて待つブロックを実行し、リストの1番目を「答え」で置き換えます。その後、もし「答え」が「ペンギン」でなければ、「ボクも好きになってね!」と2秒待つという条件付きの発言ブロックを実行します。

②

②のScratchスクリプトは、①とほぼ同じですが、リストの1番目を「答え」で置き換える代わりに、「答え」をリストに追加するブロックを使用しています。

③

③のScratchスクリプトは、①とほぼ同じですが、条件付きの発言ブロックで「答え」が「ペンギン」がふくまれる場合にのみ「ボクも好きになってね!」と2秒待つというロジックになっています。

④

④のScratchスクリプトは、②とほぼ同じですが、条件付きの発言ブロックで「答え」が「ペンギン」がふくまれる場合にのみ「ボクも好きになってね!」と2秒待つというロジックになっています。

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=t1\\_RANx9nYY](https://www.youtube.com/watch?v=t1_RANx9nYY)

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「リスト」に「6」がふくまれるならば、「6がだよ！」と2秒言う、そして「すべて」を止める。でなければ、「リスト」の「1」番目を「1」から「6」までのらんすうでおきかえる。

②

②のScratchスクリプトは、以下のように構成されています。緑の旗をクリックしたとき、もし「リスト」に「6」がふくまれるならば、「6がだよ！」と2秒言う、そして「すべて」を止める。でなければ、「リスト」に「1」から「6」までのらんすうをついかする。

③

③のScratchスクリプトは、以下のように構成されています。緑の旗をクリックしたとき、もし「リスト」の長さ = 「6」ならば、「6がだよ！」と2秒言う、そして「すべて」を止める。でなければ、「リスト」の「1」番目を「1」から「6」までのらんすうでおきかえる。

④

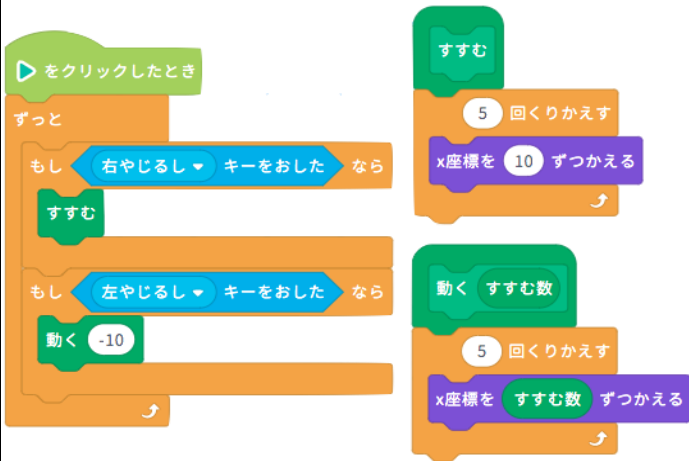
④のScratchスクリプトは、以下のように構成されています。緑の旗をクリックしたとき、もし「リスト」の長さ = 「6」ならば、「6がだよ！」と2秒言う、そして「すべて」を止める。でなければ、「リスト」に「1」から「6」までのらんすうをついかする。

Q21. 動画を見て、同じ動きをするブロックを組んでください。

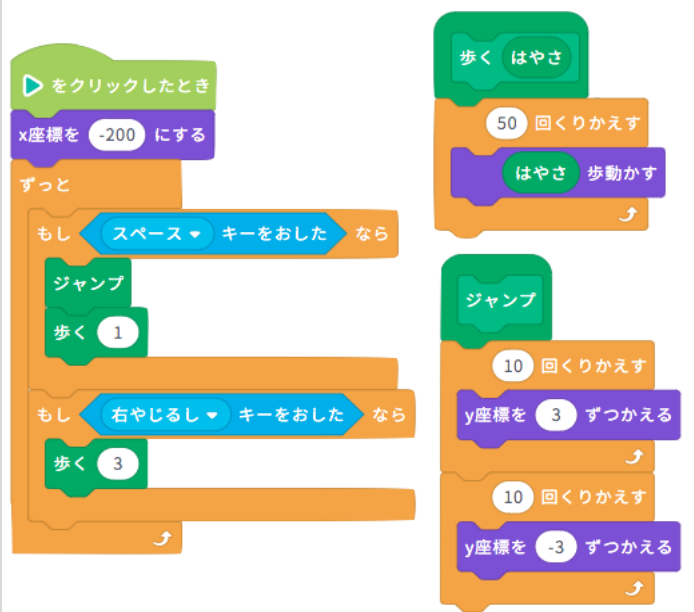
<https://www.youtube.com/watch?v=yER3XDuUNBQ>

以上で問題は終了です。次ページより解答となります。

Q1. ②



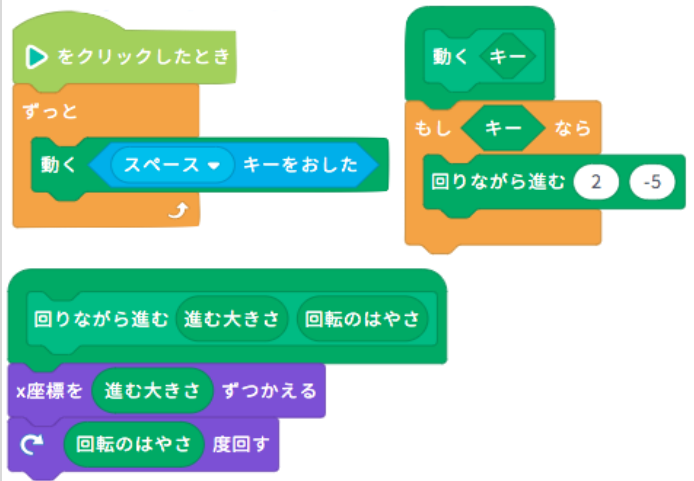
Q2. ④



Q3. ①



Q4. ③



Q5. ②

Scratch code for Q5. ②. The code starts with a 'when clicked' event block. It then adds a 'set all items to empty' block for a 'list' object. A 'forever' loop follows, containing an 'if mouse pointer is over' block. Inside the if block, there is a 'add to list' block. After the loop, there is a 'add to list' block with the text 'あたったよ', followed by a 'wait 1 seconds' block.

Q6. ①

Scratch code for Q6. ①. The code starts with a 'when clicked' event block. It then adds three 'add to vegetable list' blocks for 'きゅうり', 'にんじん', and 'じゃがいも', each followed by a 'wait 1 seconds' block. Finally, it adds a 'set all items to empty' block for the 'vegetable list' object.

Q7. ②

Scratch code for Q7. ②. The code starts with a 'when clicked' event block. It then adds a 'set all items to empty' block for a 'list' object. A 'forever' loop follows, containing an 'add to list' block with the value '5'. After the loop, there is an 'add to list' block with the text '長さ'. An 'if list length < length' block follows, containing an 'add to list' block with a radio button icon, followed by a 'wait 1 seconds' block.

Q8. ①

Scratch code for Q8. ①. The code starts with a 'when clicked' event block. It then adds a 'ask me something' block with the text 'ぼくの好きなものは?' and a 'wait' block. This is followed by an 'add to list' block with the text '答え'. Finally, there is a 'say' block with the text 'ぼくは好きなものが' and a 'wait 2 seconds' block.



Q9. ③

をクリックしたとき

リスト の すべて 番目をけす

ずっと

もし マウスポインター にあたった なら

リスト に 0 をついかする

リスト の長さ といいづける

1 秒まつ

Q10. ④

をクリックしたとき

リスト の すべて 番目をけす

1 秒まつ

リスト に おはよう をついかする

リスト に こんにちは をついかする

リスト に こんばんは をついかする

なんて話す? と聞いて待つ

1 秒まつ

リスト の 答え 番目 と 2 秒言う

Q11. ④

をクリックしたとき

リスト の すべて 番目をけす

リスト の長さ > 2 または リスト の さいご 番目 = 1 まできりかえす

リスト に 1 から 3 までのらんすう をついかする

1 秒まつ

おわり! と 2 秒言う

Q12. ②

をクリックしたとき

リスト の すべて 番目をけす

1 秒まつ

5 回くりかえす

リスト に  をついかする

2 秒まつ

リスト の 3 番目に  をいれる

Q13. ①

Scratch code for Q13. ①:

- をクリックしたとき
  - リスト の すべて 番目をけす
  - リスト の ランダムないち 番目に まわる をいれる
  - リスト の ランダムないち 番目に まわらない をいれる
  - リスト の ランダムないち 番目に まわらない をいれる
- をクリックしたとき
  - 1 秒まつ
  - ずっと
    - もし リスト の 1 番目 = まわる なら
      - 60 回くりかえす
        - 6 度回す
    - リスト の 1 番目をけす
    - 1 秒まつ

Q14. ④

Scratch code for Q14. ④:

- をクリックしたとき
  - リスト の すべて 番目をけす
  - 3 回くりかえす
    - リスト に をつかさず
  - ずっと
    - リストのうごき マウスポインター にあつた
      - リストのうごき 条件 なら
        - リスト の 2 番目を でおきかえる
      - でなければ
        - リスト の 2 番目を でおきかえる

Q15. ①

Scratch code for Q15. ①:

- をクリックしたとき
  - リスト の すべて 番目をけす
  - 1 秒まつ
  - 5 回くりかえす
    - リスト に をつかさず
  - 2 秒まつ
  - リスト の 3 番目を でおきかえる

Q16. ②

Scratch code for Q16. ②:

- をクリックしたとき
  - リスト の すべて 番目をけす
  - リスト に あ をつかさず
  - リスト に い をつかさず
  - リスト に う をつかさず
  - リスト に い をつかさず
  - 3 秒まつ
  - リスト の 4 番目に え をいれる
  - 3 秒まつ
  - リスト の さいご 番目を お でおきかえる

Q17. ④

をクリックしたとき

- すきなくだもの の すべて 番目をけす
- すきなくだもの に りんご をつかさする
- すきなくだもの に ばなな をつかさする
- すきなくだもの に みかん をつかさする
- あなたのすきなくだものは？ と聞いて待つ
- 関数 答え

関数 あなたのすきなくだもの

もし すきなくだもの に あなたのすきなくだもの がふくまれる なら

- ぼくもすき！ と 2 秒言う

でなければ

- いつか食べてみたい！ と 2 秒言う

Q18. ③

をクリックしたとき

- リスト の すべて 番目をけす

ずっと

- リスト に 1 から 10 までのらんすう をつかさする
- 関数 リスト に 5 がふくまれる
- 1 秒まつ

関数 条件

もし 条件 なら

- おわり！ と 2 秒言う
- すべて を止める

Q19. ④

をクリックしたとき

- リスト の すべて 番目をけす
- 3 回くりかえす
- 好きな動物をおしえて？ と聞いて待つ
- リスト に 答え をつかさする

もし リスト に ペンギン がふくまれる でない なら

- ボクも好きになってね！ と 2 秒言う

Q20. ②

をクリックしたとき

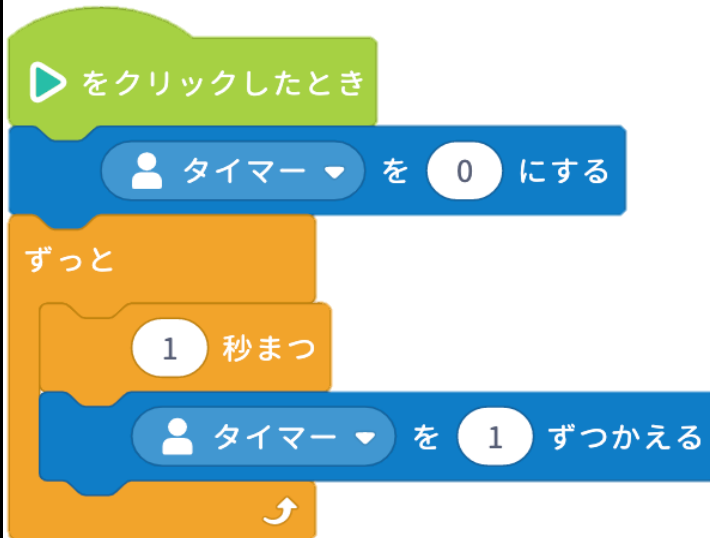
もし リスト に 6 がふくまれる なら

- 6がたよ！ と 2 秒言う
- すべて を止める

でなければ

- リスト に 1 から 6 までのらんすう をつかさする

Q21. 解答例



```
whenClickedClicked: whenClickedClicked
  setTimer to 0
  loop
    wait 1 seconds
    setTimer to 1
```

The image shows a Scratch script starting with a 'when clicked' event block. It is followed by a 'set timer to 0' block. Below that is a 'loop' block containing a 'wait 1 seconds' block and a 'set timer to 1' block. The loop block has a small arrow at the bottom right, indicating it repeats.