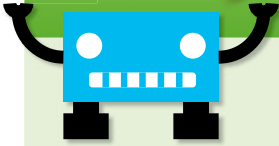


# 08

## mBlockを使ってみよう



mBlockの基本的な画面の見かたや、ブロックの種類について確認してみよう！  
ブロックを1つずつ動かしていくだけで、かんたんにプログラムが作れるよ！

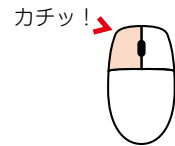


### mBlockを操作する前に

これまでに、mBlockの基本的な画面の見かたや、ブロックの種類について確認してきたね！  
ここからは、実際にmBlockを操作してみよう！  
mBlockでは、ブロックをマウスで動かしたりするだけで、かんたんにプログラムが作れるんだ。  
だからまず、マウスの使いかたを確認しておこう！

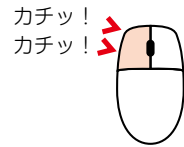
#### ・クリック

クリックは、マウスの左側のボタンを1回押してすぐ離すことだよ。  
クリックをすると「カチッ」と音がするよ。



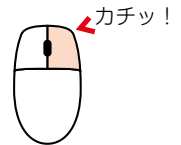
#### ・ダブルクリック

ダブルクリックは、マウスの左側のボタンをすばやく2回続けて押して離すことだよ。  
ダブルクリックをすると「カチカチッ」と音がするよ。



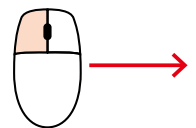
#### ・右クリック

右クリックは、マウスの右側のボタンをクリックすることだよ。



#### ・ドラッグ&ドロップ

何かにマウスポインターを合わせて、マウスの左側のボタンを押したままマウスを移動して、別の場所でボタンを離す操作のことだよ。  
ブロックを移動させるときなどに使うんだ。





## プログラミングの流れ

プログラムを作るには、ブロックパレットから、ブロックをスクリプトエリアに移動するんだ。ブロックをドラッグ&ドロップすると、スクリプトエリアに移動できるよ。そのブロックを上から下に向かって積む（スタック）していくことで、プログラムを作っていくんだ。

ハットブロックの「きっかけ」によって、積んだブロックの指示を実行するよ。下の例だと、緑色の旗（旗のマーク）をクリックすると、プログラムが実行されるよ。



実行中のプログラムを止めたいときは、緑色の旗の右にある赤い八角形のボタンをクリックしよう。そうするとプログラムが止まるよ。



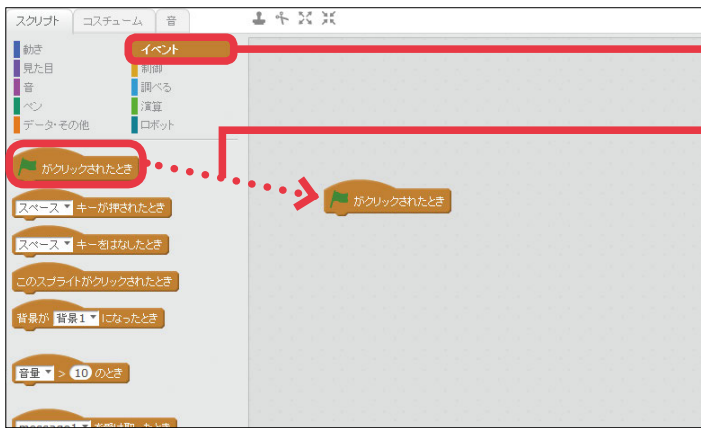
# パンダを動かしてみよう

起動した直後は、パンダのSprite（キャラクター）がステージにいるね。

パンダを動かすときに使うのが、動きパレットのブロックだよ。

まず最初にパンダを動かす動作には、きっかけが必要なんだ。

だからまず、イベントパレットから「緑色の旗がクリックされたとき」ブロックを、スクリプトエリアにドラッグ&ドロップしよう。



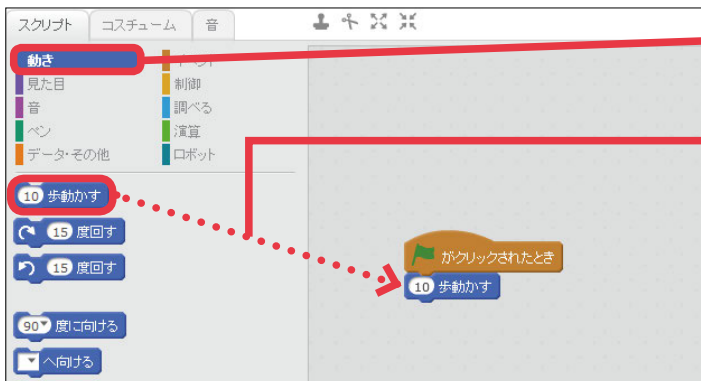
1 「イベント」をクリック

2 「緑色の旗がクリックされたとき」ブロックをスクリプトエリアにドラッグ&ドロップ

その下に、動きパレットの「〇〇歩動かす」ブロックをくっつけるよ。

同じくドラッグ&ドロップでスクリプトエリアに持ってきてね。

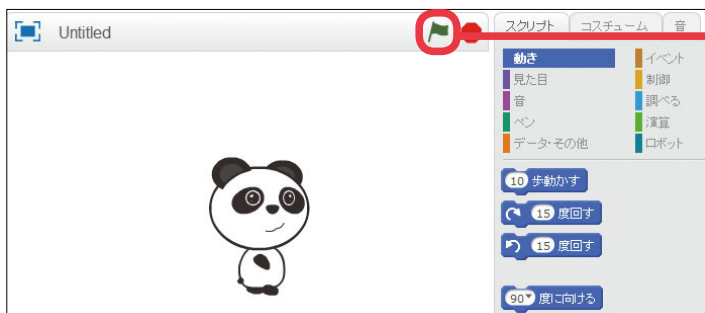
前に置いたブロックの下に別のブロックを近づけると、白い目印が表示されるので、マウスのボタンから指を離してね！



3 「動き」をクリック

4 「〇〇歩動かす」ブロックをスクリプトエリアにドラッグ&ドロップ

できたら、<sup>みどりいろ はた</sup>緑色の旗をクリックしよう！  
パンダが動いたかな？



**5** <sup>みどりいろ はた</sup>緑色の旗をクリック

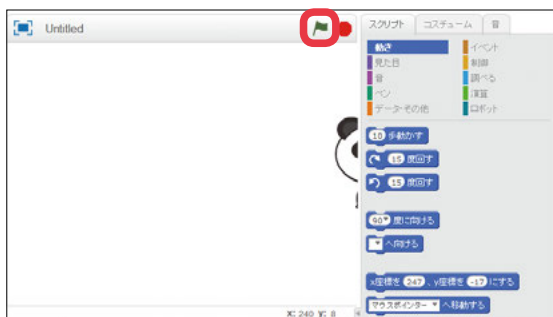
でも、ちょっとしか動かないよね。

10歩動かす指定になってるはずなのに……。

実は「〇〇歩動かす」ブロックの「10」という数字は、「ピクセル（ドット）」という、画面の小さな点の数のことを指しているんだ。

画面をよく見てみると、すごく小さな点がたくさん詰まっているのがわかると思うよ。

つまり、**この小さなピクセル 10個分だけ動く**という意味なんだ。

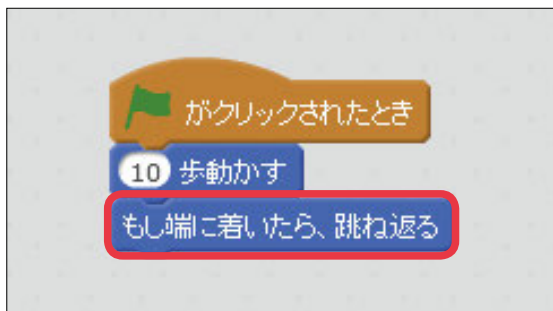


それじゃあ、<sup>みどりいろ はた なんかい</sup>緑色の旗を何回もクリックしたらどうか？

パンダがたくさん動いて、ステージの端のほうに隠れてしまうね。

いなくなったら大変だから、端に着いたら戻ってくるようにしてみよう。

みんなも、行き止まりのところを**進もう**としな  
ないよね。



端に着いたら戻るようにするには、「もし端に着いたら、跳ね返る」ブロックを使うよ。

動きパレットから見つけてね。

「〇〇歩動かす」ブロックの下にドラッグ&ドロップしてくっつけたら、また<sup>みどりいろ はた</sup>緑色の旗をクリックして確認してみよう。