

# Let's Try Programming!!!

Part.2

『Let's Try Programming!!(Part.1)』はチャレンジしていただけましたか？

ビスケット「Viscuit」に慣<sup>な</sup>れてきたら、自分で作ったキャラクターに、いろいろ<sup>うご くわ</sup>な動きを加えてみましょう！

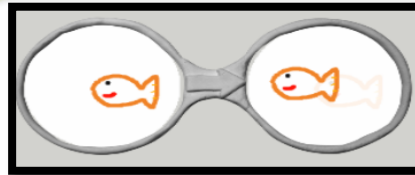
ビスケット「Viscuit」でプログラミングをするときには、メガネを使<sup>つか</sup>いますが、このメガネの秘密<sup>ひみつ</sup>はわかりましたか？



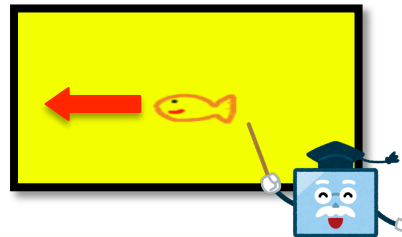
つまり

とお  
そう！その通り!!

メガネの左がわに入れた絵がメガネの右がわに入れた絵のようになるということです！



ばあい  
このメガネの場合、左がわの魚よりも、右がわの魚を前<sup>まえ</sup>の方<sup>ほう</sup>に入れたので、魚が前<sup>まえ</sup>にすすむようにプログラミングしたということになります。



Let's Try !!

- (1)おばけのように、ふらふらあっちこっちへ<sup>うご</sup>動かすためには...？
- (2)ピカピカチカチカ!!<sup>うご</sup>動くたびにいろ<sup>いろ</sup>色がかわるようになるためには...？

Hint!!

つか  
メガネをたくさん使おう!!

