

Let's Try Programming!!!

『Let's Try Programming!!(Part.2)』はクリアできましたか？

ビスケット「Viscuit」は、まだまだいろいろなプログラミングを楽しめますよ！！

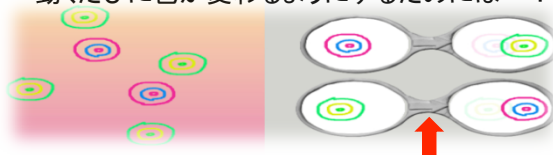
【Part.2のおさらい】

- (1) おばけのように、ふらふらあっちこっちへ動かすためには…？



このように、メガネを2こ以上つかいます。メガネの左がわに入れたキャラクターの位置を、1つ目のメガネと2つ目のメガネとで、少し変えてあげると、ふらふらと動き出すよ！

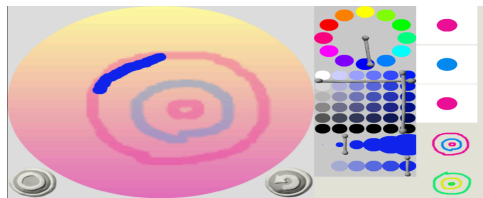
- (2) ピカピカ！チカチカ！
動くたびに色がかわるようにするには…？



これもメガネを2こ以上つかいます。同じキャラクターの色ちがいをかきまします。そして、1つ目のメガネに入れるキャラクターの順番と、2つ目のメガネに入れる順番を変えてあげると、チカチカ動くたびに色がかわるよ！

【色ちがいのキャラクターの作り方】

えんぴつマークをおすと、自分でかいたキャラクターが右がわにのこっています。その絵をタッチすると、絵をかくところにタッチした絵がうすく出てきます。それをべつの色でなぞると、色ちがいのキャラクターがかんせいするよ！



【Let's Try!!】

- (1) あっち向いてホイ！
こっち向いてホイ！
キャラクターの向きを変えるためにはどうしたらいいかな？
- (2) クルクルクル！
作ったキャラクターを回転させてみよう！
そのためには…？

Hint!!

どちらも今までつかっていないマークをつかうよ！