大阪府支援教育研究会 ICT 活用プロジェクト夏期講座

Scratch プログラミング（3.0 版）
オートスキャン

1スイッチで選択するためのオートスキャンのプログラムを作成します。本プログラムを活用することによりオリジナルの選択ソフトを制作できます。

作り方は次の2種類：

【方法1】オートスキャンのプロトタイプに選択時の動作を追加・修正する。

【方法2】スプライトをクリックすると動作するプログラムを作成し、それに「枠」スプライトをコピーする。

＜プログラムの入手方法＞

Scratch で検索する

キーワード： htakeshima2000 または オートスキャン

【方法1】枠プロトタイプを基に作る方法

（1） 選択肢数に合わせて「枠」のコード（右図）を修正

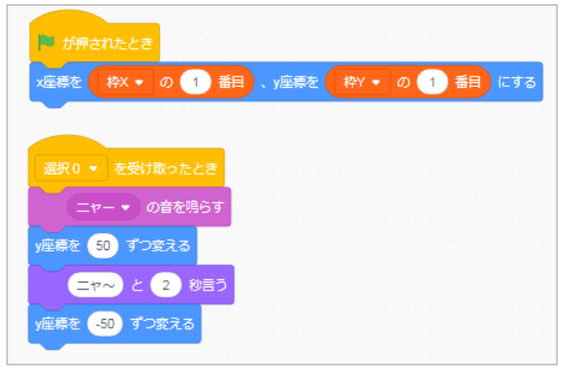
①変数「選択肢数」の変更する。

②選択時に送信するメッセージを増やす。

③リスト「枠 X」「枠 Y」に選択肢の位置（枠が停止する位置）を設定する。

（2） 選択時の動作を作成する

＜選択後動作のコード例＞



【方法 2】後で枠プロトタイプを追加する方法

（1） クリックで動作するプログラムを作成する

（2）「枠」スプライトをコピーする

※コピーはバックパックを利用する

（3） 選択肢数に合わせて「枠」のスクリプトを修正する。

※方法1参照

◆リストはコピーされないので、リスト「枠 X」「枠 Y」を作る。

（4） 選択後の動作によっては、「枠」のスクリプトも修正する。

作成日：2017 年8月15日

改訂（3.0 版）：2019 年8月 20 日

作成者：竹島久志（仙台高等専門学校）

takesima@sendai-nct.ac.jp