



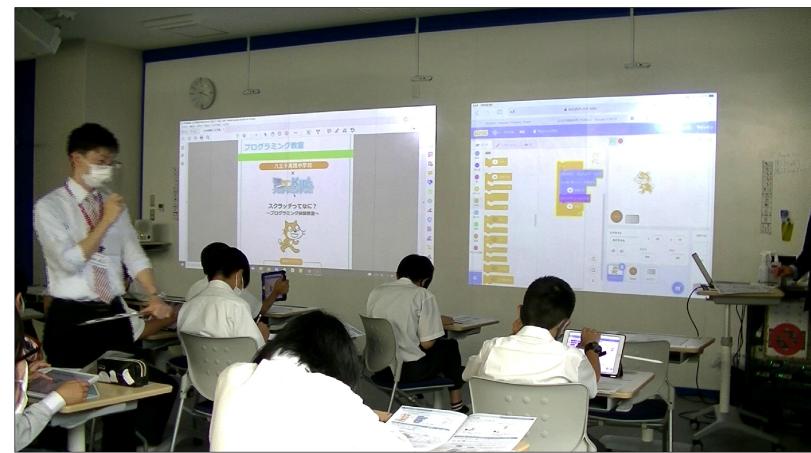
ファーストペンギン通信

プログラミングの授業 KID'sプログラミングラボ の協力で

令和3年7月9日（金）1, 2限にプログラミング授業を実施しました。KID'sプログラミングラボから4名の講師をお招きして、「PK得点王」というプログラムを作成しました。

スクラッチの説明

まず、スクラッチというアプリケーションの説明です。様々なブロックをつなぎ合わせて、PC上の人や動物を動かすことができます。プログラミングの基礎を学ぶ導入として、猫の画像を動かしました。ブロックを追加するたびに、動きが変わります。



「PK得点王」の制作

次に「PK得点王」というプログラムに挑戦しました。

キーパーが守るゴールの前で、ボールを蹴る方向を決めます。画面上の矢印の向きを変えることでコントロールするのです。

このプログラミングの要点は、どの対象物にどんな動きをつけるかです。もし、ボールではな



バーが止めてくれなければ、全く面白くありません。キーパーの動きは乱数表を使います。これを使えば、アットランダムに出現する数字を利用できるのです。その数値によってキーパーの動きが決まります。

こちらがボールを蹴る向きとキーパーが動く向きが一致すれば、ボールが止められキーパー

の勝ちです。つまり、こちらが予測できない動きをキーパーがしてくれるので、ゲームとして楽しむことができるのです。

生徒たちは2時間をフルに使って取り組んでくれました。

最後に、生徒会長から「楽しく勉強できました。有り難うございました。次回も楽しみです。」との挨拶がありました。

