

ネコにしゃべらせてみよう

【しゃべらせる命令】



こんにちは!

こんにちは! と言う

ここにしゃべらせたい
言葉を書く

こんにちは! と 2 秒言う

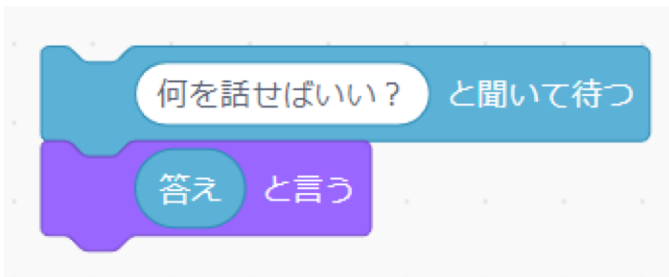
この秒数がたったら
吹き出しを消す

この方法だと、同じことしかしゃべられない・・・

しゃべらせたい内容を変えるには

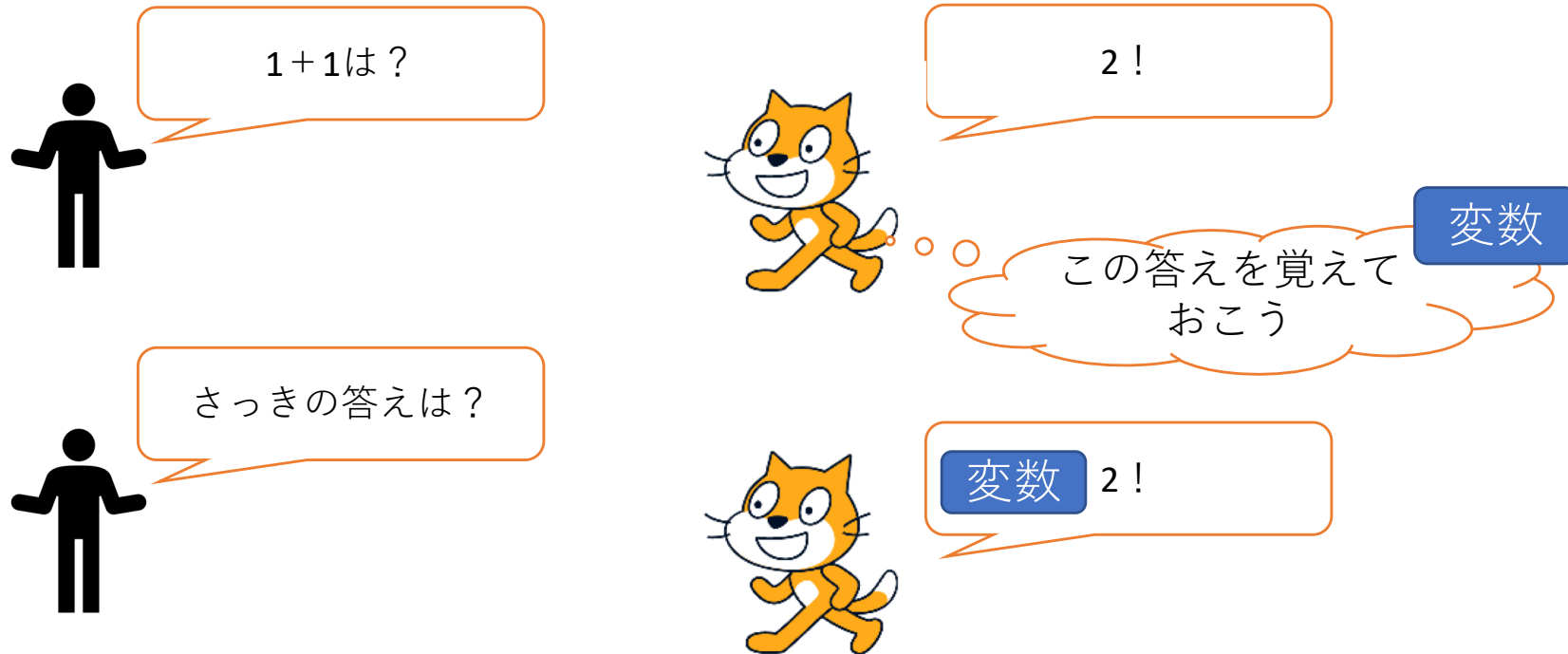


【ネコのプログラム】



変数

- コンピュータが物事を覚えておくための箱



覚えた内容がずっと変わらない = 定数
覚えた内容が変わっていく = 変数

ネコにしゃべらせてみよう2 ネコ通訳

準備：翻訳できるよう機能を追加しよう

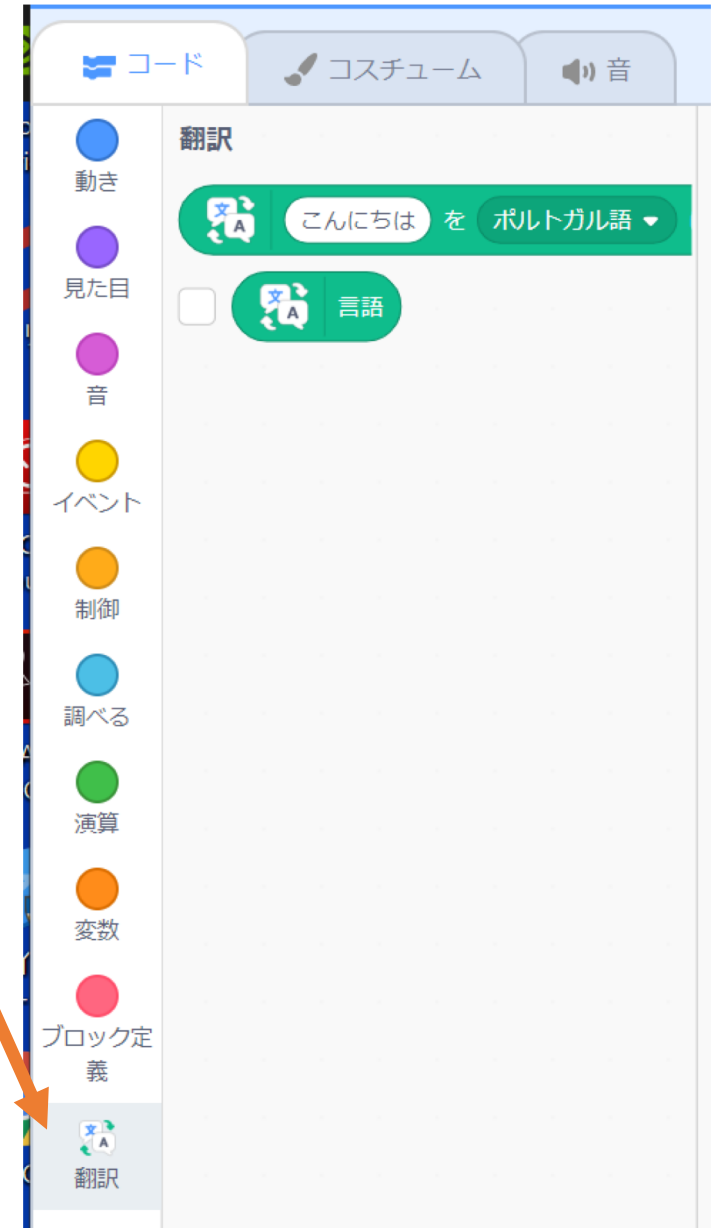


画面左下のボタンを
クリック



パネルをクリック

ブロックが追加



何を話せばいい? と聞いて待つ



答え

を

英語

に翻訳する

と言う

入力した内容

翻訳する言語

ネコにしゃべらせてみよう2 ネコ通訳

準備：言葉を話す機能を追加しよう

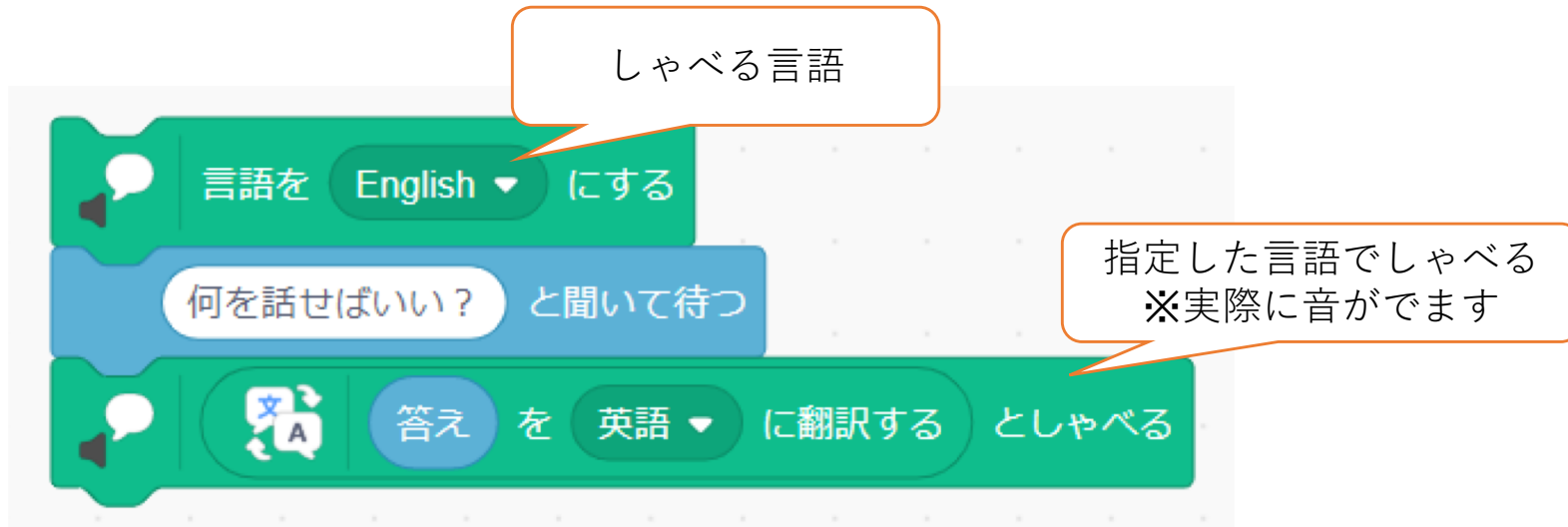


画面左下のボタンをクリック



パネルをクリック

ブロックが追加



何をしゃべったのか聞き取れない・・・
そんなときはどうする？

変数

変数を作る

変数

変数 を 0 にする

変数 を 1 ずつ変える

変数 変数 を表示する

変数 変数 を隠す

リストを作る

ブロック定義

ブロックを作る

動き

見た目

音

イベント

制御

調べる

演算

変数

変数 を 0 にする

言語を English にする

何を話せばいい? と聞いて待つ

変数 を 答え を 英語 に翻訳する にする

変数 と言う

変数 としゃべる

- このプログラムで、「変数」には何が入っているのか考えてみよう
- 変数を使わなかった場合はどうなるか試してみよう
- 変数を使った場合と使わなかった場合で何が違うか考えてみよう

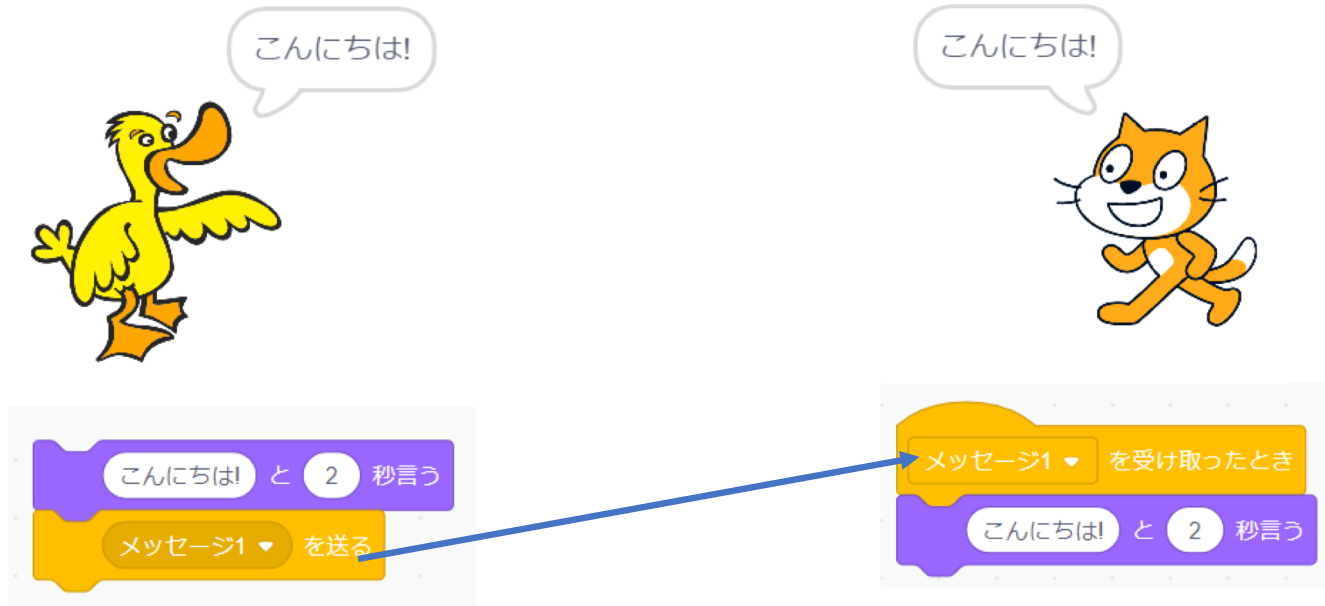
言語を English にする

何を話せばいい? と聞いて待つ

答え を 英語 に翻訳する と言う

答え を 英語 に翻訳する としゃべる

キャラクター同士で挨拶をさせてみよう



他のキャラクターに指示を出す = メッセージ



これを使うと、キャラクターをつかって物語が表現できる

応用編：ダックがしゃべることを英語に訳してくれるネコ

