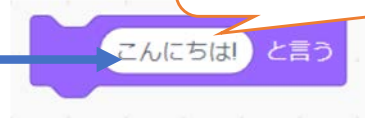


# ネコにしゃべらせてみよう

## 【しゃべらせる命令】



こんにちは!



ここにしゃべらせたい  
言葉を書く



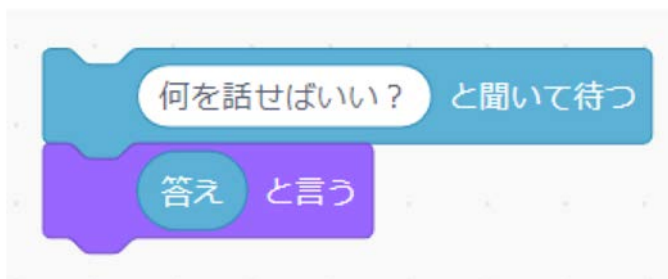
この秒数がたったら  
吹き出しを消す

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

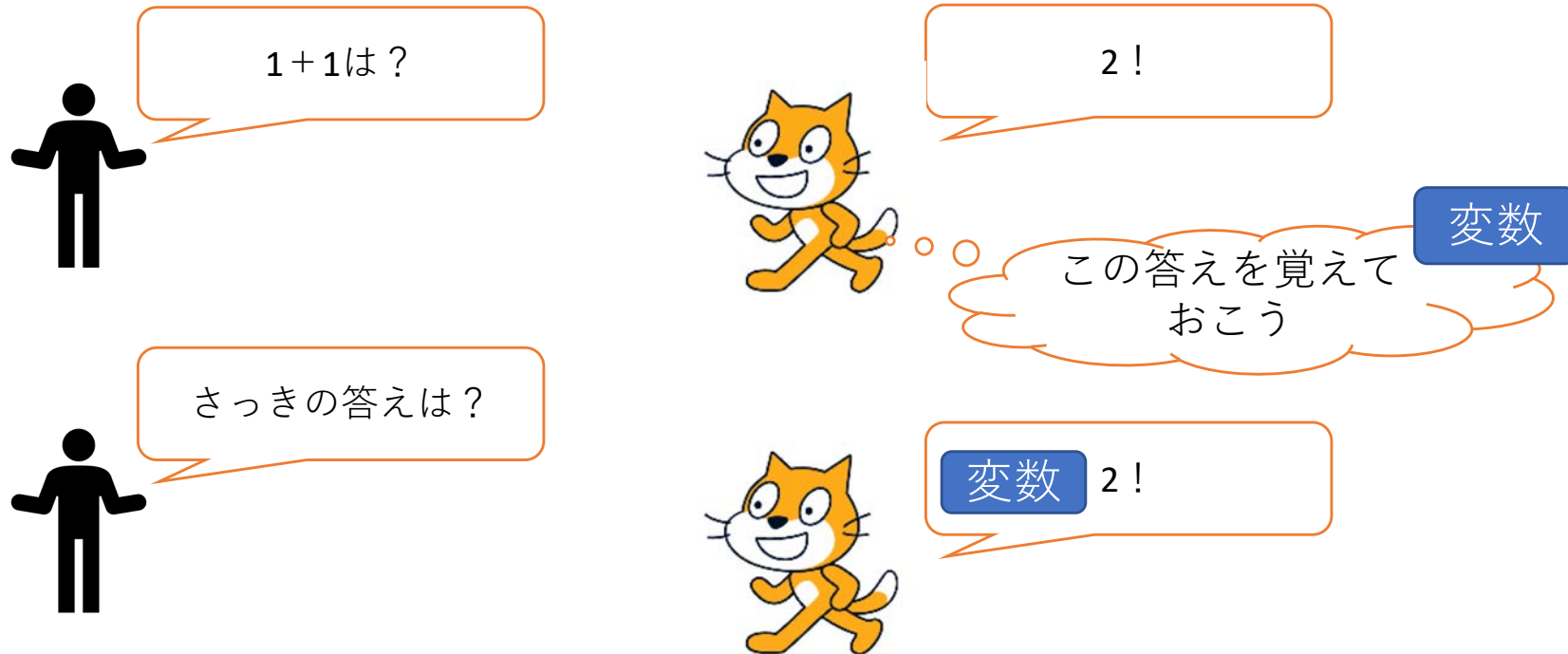


## 【ネコのプログラム】



# 変数

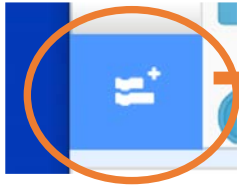
- コンピュータが物事を覚えておくための箱



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：翻訳できるように機能を追加しよう

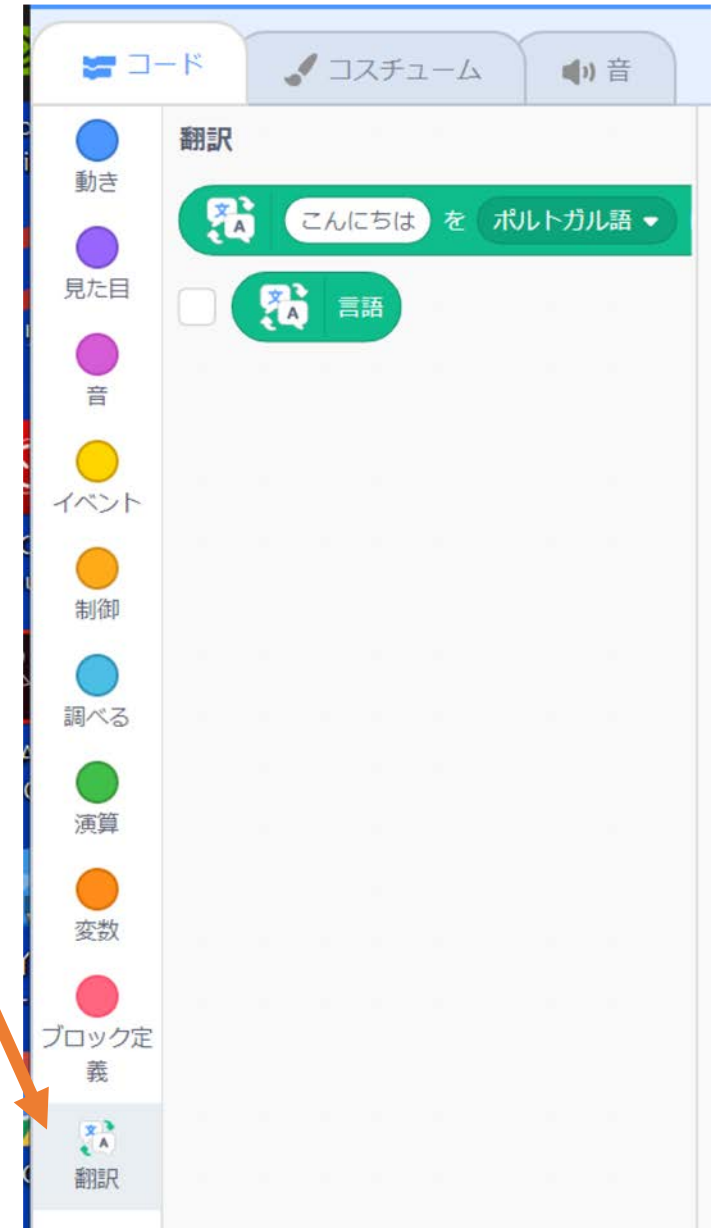


画面左下のボタンをクリック



パネルをクリック

ブロックが追加



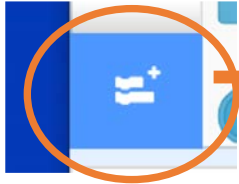


入力した内容

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



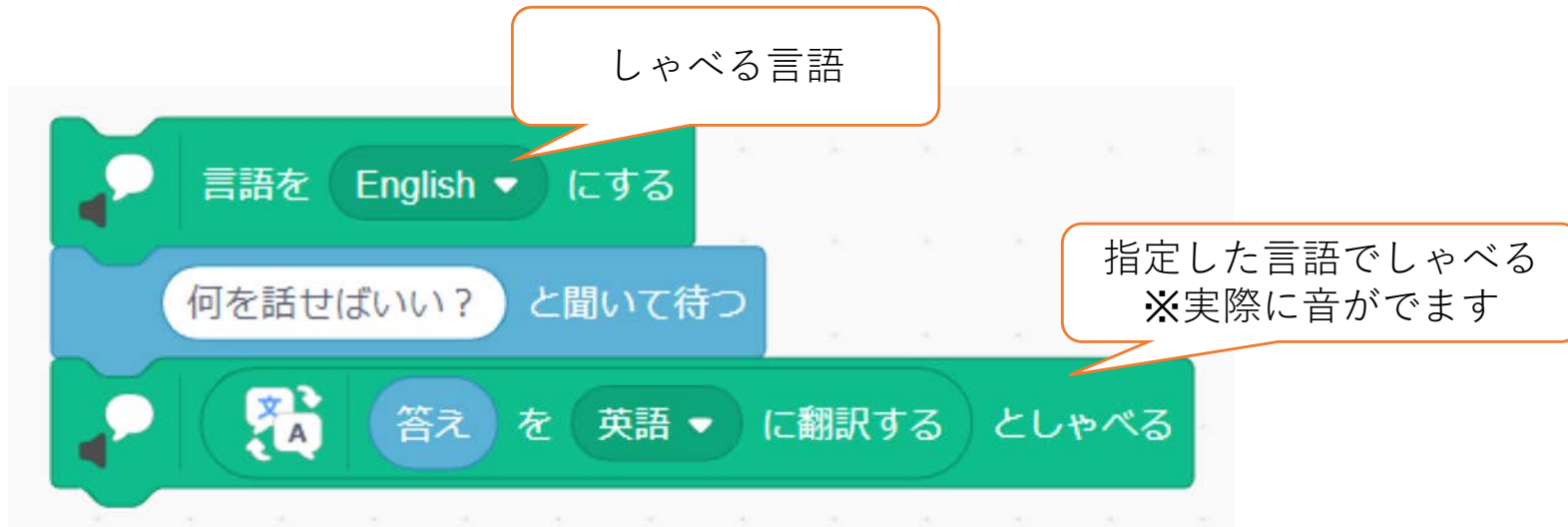
画面左下のボタンをクリック



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

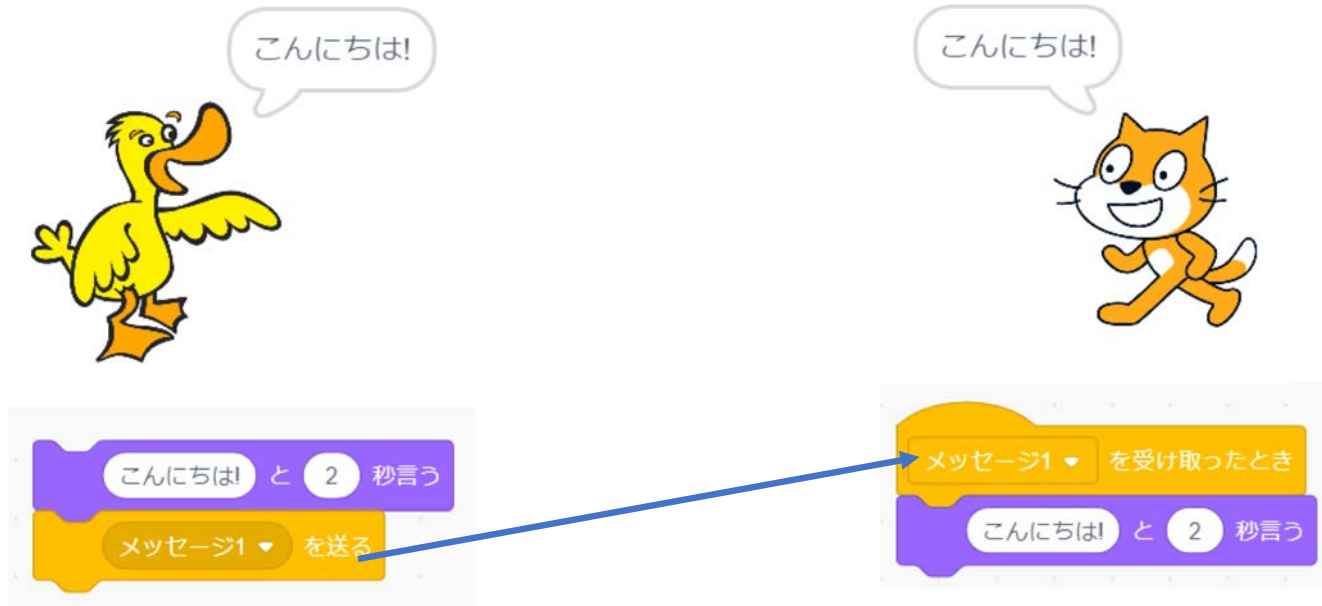
何を話せばいい? と聞いて待つ

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

