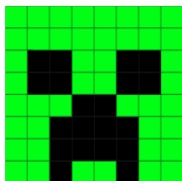
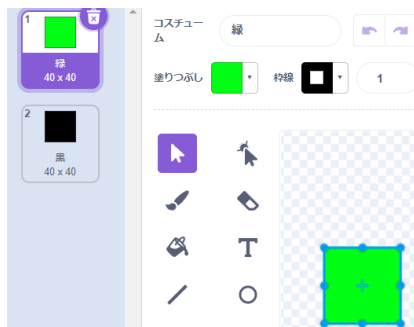


SD02 クリーパーのドット絵を描くプログラム

1. 【よむ】 みんなの好きなマイクラのクリーパーのドット絵（マス目にひとつひとつ色を塗って描く絵）を描くプログラムを作ります。

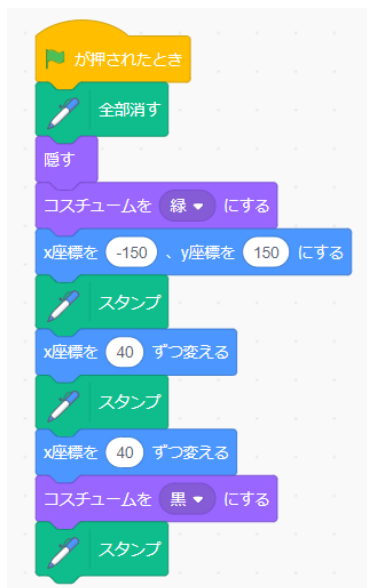


2. 【やる】 新規でプロジェクトを作り、「SD02 クリーパーのドット絵を描くプログラム」または「SD02」という名前に変更しよう。
3. 【やる】 ネコの_sprites を削除
4. 【やる】 新規で_sprites を描く。

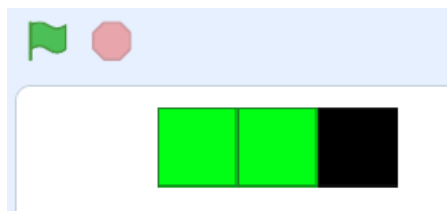


- I →のように描く
- II sprites の名前は、「ブロック」とする
- III 40*40 の緑と黒の四角の costumes を描く。
- IV 枠線は黒で1
- V 中央をキャンバスの中央に合わせる

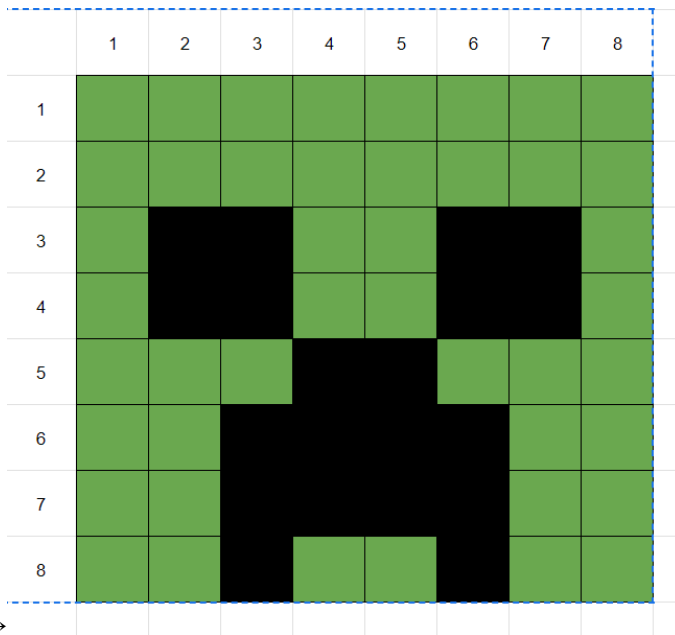
5. 【やる】 次のスクリプトを作って、緑黒と描かれることを確認しよう。



実行 →



6. 【やる】設計図を元にクリーパーを描いてみよう。

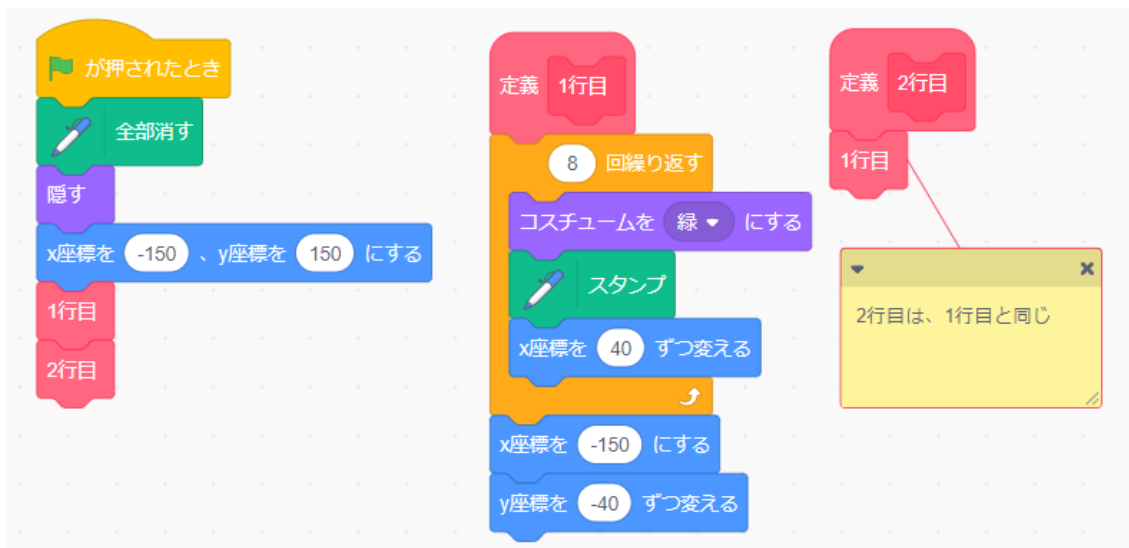


I 設計図→

II 繰り返しを使おう

III スクリプトが長くなるので、ブロック定義を作り、1行目を描くときは、「1行目」という名前のブロック定義内で描くようにしましょう。8行目までそのようにする。

IV 次のようにして最後まで完成させる



V ブロック定義を使って、さらにコードを短くしてみよう。



黒を置くバージョンや改行のブロック定義も作る。

7. 【やる】以下のプログラムの続きを描いて、クリーパーを描いてみよう。

I

II 引数の「1」は緑のブロック、引数の「2」は黒のブロックを表しています。

III  のブロックを上手に使います。

8. 【やる】6のプログラムを改造して、ブタを描いてみよう。

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	■	■	■	■	■	■	■	■
2	■	■	■	■	■	■	■	■
3	■	■	■	■	■	■	■	■
4	■	■	■	■	■	■	■	■
5	■	■	■	■	■	■	■	■
6	■	■	■	■	■	■	■	■
7	■	■	■	■	■	■	■	■
8	■	■	■	■	■	■	■	■

I 設計図→