

# 「脳トレ おとなプログラミング講座 Vol.2」受講にあたって

平成 29 年 8 月 7 日

教務部

## 【映像、テキストのリリースについて】

映像教材… **8月7日**より DVD 教材発送

テキスト… **8月7日**より物品発注可能

「87-02 脳トレおとなプログラミング講座 Vol.2」

【販売価格：¥1,250】… 教室提供価格：¥579（税別）

## 受講対象

Windows10 / Windows8.1 / Windows7 基礎講座終了者  
「プログラミングを学ぶ」ではなく、「**プログラミングを楽しむ**」のが目的

## 【本講座を受講できる機器について】

**Windows10 / Windows8.1 / Windows7（※ワイドモニター推奨）**

※撮影は Windows10

## 事前準備

### 【アプリ】

**Scratch2.0 オフラインエディター**

※Web ブラウザ版は使いません！

### 【素材】

素材ファイルを解凍し、インストールファイルを実行してください。

「ドキュメント」に「プログラミング講座 II」フォルダが追加されます。

## 受講指導について

指導要綱は、「教材指導ガイド」を確認ください。

## 講座内容

巻数	中タイトル	備考
第 11 回 障害物ゲームを作ろう 【49分 40 秒】	02 分 33 秒 : 「今回のポイント」 03 分 31 秒 : 「Scratch を起動しよう」 04 分 08 秒 : 「背景とスプライトを追加しよう」 08 分 13 秒 : <b>(花畑) 30 秒…</b> <u>猫とネズミのスプライトを追加しよう。</u> 14 分 10 秒 : <b>(花畑) 1 分…</b> <u>ネズミ 2 匹、猫の大きさ、位置を設定 (テキストを参考)</u> 16 分 04 秒 : 「矢印キーでスプライトを動かそう」 19 分 44 秒 : 「上方向にも動くようにしよう」 24 分 26 秒 : <b>(花畑) 1 分…</b> <u>下向き矢印を押したときの修正、左右に動く設定を行おう。</u> 26 分 49 秒 : 「スプライトの中心を調整しよう」 29 分 03 秒 : 「スプライトの名前を変更しよう」 31 分 17 秒 : <b>(花畑) 1 分…</b> <u>猫とねずみ 2 をテキストと同じ名前に書き替えよう。</u> 32 分 47 秒 : 「条件を設定しよう」 45 分 02 秒 : 「音を追加しよう」 46 分 52 秒 : 「プロジェクトを保存しよう」 47 分 54 秒 : 「今回のまとめ」	
第 12 回 障害物ゲームを作ろう 2 【47分 56 秒】	01 分 18 秒 : 「今回のポイント」 02 分 51 秒 : 「Scratch を起動しよう」 04 分 53 秒 : 「おじゃまネコに触れた時の設定をしよう」 21 分 15 秒 : 「おかあさんネズミを初期化しよう」 30 分 09 秒 : 「おじゃまネコを止めよう」 32 分 15 秒 : 「おじゃまネコを初期化しよう」 40 分 14 秒 : 「子ネズミを初期化しよう」 45 分 57 秒 : 「今回のまとめ」	
第 13 回 障害物ゲームを作ろう 3 【47分 52 秒】	00 分 54 秒 : 「今回のポイント」 02 分 12 秒 : 「Scratch を起動しよう」 04 分 31 秒 : 「おじゃまネコを増やそう」 12 分 48 秒 : <b>(花畑) 1 分…おじゃまネコを増やそう。</b> 15 分 13 秒 : 「おじゃまネコの動きに変化をつけよう」 27 分 31 秒 : 「おじゃまネコの動きを速くしよう」 31 分 57 秒 : 「スコアを追加しよう」 41 分 13 秒 : <b>(花畑) 3 分…作成したゲームで遊んでみよう。</b> 46 分 13 秒 : 「今回のまとめ」	
第 14 回 シューティングゲーム を作ろう 【50分 53 秒】	02 分 44 秒 : 「今回のポイント」 04 分 03 秒 : 「Scratch を起動しよう」 05 分 05 秒 : 「背景とスプライトを追加しよう」 12 分 23 秒 : 「オリジナルのスプライトを描こう」 16 分 50 秒 : 「矢印キーでスプライトを動かそう」 21 分 17 秒 : <b>(花畑) 1 分…左右下のスクリプトを設定する。</b> 25 分 05 秒 : 「すみを発射する動きを作ろう」 33 分 18 秒 : 「変数でたこの位置を記録しよう」 41 分 31 秒 : 「すみの位置をたこに合わせよう」 49 分 19 秒 : 「今回のまとめ」	
第 15 回 シューティングゲーム を作ろう 2 【53分 18 秒】	01 分 12 秒 : 「今回のポイント」 03 分 11 秒 : 「Scratch を起動しよう」 04 分 21 秒 : 「クローンを作ろう」 12 分 46 秒 : 「元のスプライトを隠そう」 17 分 32 秒 : 「すみが連続して発射できないようにしよう」 21 分 32 秒 : 「サメの動きを作ろう」 33 分 30 秒 : 「クローンでサメを増やそう」 47 分 10 秒 : 「左端についたサメを消そう」 51 分 29 秒 : 「今回のまとめ」	

巻数	中タイトル	備考
第16回 シューティングゲーム を作ろう3 【52分18秒】	01分01秒：「今回のポイント」 02分56秒：「Scratchを起動しよう」 05分39秒：「すみにあつたサメを削除しよう」 11分30秒：「すみにあつた時のサメに変化をつけよう」 18分30秒：「サメにあつたすみを削除しよう」 19分53秒： <b>（花畑）1分…</b> <u>サメにすみがあつたらすみが消えるスクリプトを組む。</u> 25分37秒：「右端に残るすみを消そう」 33分10秒：「たこの見た目に変化をつけよう」 38分26秒：「ゲームオーバーの設定をしよう」 43分27秒：「たこのスプライトを点滅させよう」 47分33秒： <b>（花畑）1分…たこを点滅させるスクリプトを組む</b> 50分48秒：「今回のまとめ」	
第17回 シューティングゲーム を作ろう4 【44分08秒】	00分57秒：「今回のポイント」 01分50秒：「Scratchを起動しよう」 03分30秒：「スコアをつけよう」 11分37秒：「減点する仕組みを作ろう」 16分27秒：「スコアをリセットしよう」 20分25秒：「たこの配置を初期化しよう」 31分03秒： <b>（花畑）15秒…</b> <u>ゲームオーバーの瞬間に、たこを初めの位置に戻すやり方を考える。</u> 34分48秒：「変数モニターを隠そう」 42分44秒：「今回のまとめ」	
第18回 もぐらたたきを作ろう 【48分26秒】	01分33秒：「今回のポイント」 03分55秒：「Scratchを起動しよう」 06分05秒： <b>（花畑）2分…</b> <u>テキストを参考に背景とGoboを追加し、大きさを調整しよう。</u> 12分09秒：「ランダムにキャラクターを出現させよう」 31分47秒：「スプライトをクリックで消そう」 33分49秒：「クリックした時の見た目を変更しよう」 37分44秒：「クリックした時に音を鳴らそう」 41分44秒：「消した数をカウントしよう」 47分13秒：「今回のまとめ」	
第19回 もぐらたたきを作ろう2 【52分31秒】	01分01秒：「今回のポイント」 02分14秒：「Scratchを起動しよう」 04分48秒：「一定時間経過したクローンを削除しよう」 10分04秒：「クリックしたクローンの表示時間を調整しよう」 13分54秒：「ボーナスキャラを追加しよう」 24分09秒：「ボーナスキャラの設定をしよう」 33分23秒：「背景を追加しよう」 36分35秒：「得点によって背景を変えよう」 51分00秒：「今回のまとめ」	
第20回 もぐらたたきを作ろう3 【53分00秒】	00分56秒：「今回のポイント」 02分00秒：「Scratchを起動しよう」 04分35秒：「おじゃまキャラを追加しよう」 05分13秒： <b>（花畑）30秒…</b> <u>キャラクター「Nano」を追加し大きさを調整しよう。</u> 10分47秒： <b>（花畑）1分…</b> <u>Nanoの出現頻度・コスチュームをおじゃまキャラ仕様に変える。</u> 13分31秒：「音を追加しよう」 19分38秒：「ゲームオーバーの背景を追加しよう」 20分35秒： <b>（花畑）30秒…</b> <u>ゲームオーバーの背景を追加しよう。</u> 22分29秒：「残り時間を設定しよう」 39分05秒：「文字のスプライトを追加しよう」 43分46秒： <b>（花畑）4分…</b> <u>「GAMEOVER」のスプライトを追加しスクリプトを組む。</u> 50分48秒：「今回のまとめ」	

## 注意事項

巻数	備考
11	<p><b>【受講後の操作】</b> 映像授業が終了後、テキストを参考に音鳴らす設定を行ってください。</p> <p><b>【後始末】</b> デスクトップに保存されている第 11 回ファイルが削除されているか確認</p>
12	<p><b>【事前準備】</b> 素材「第 12 回」をデスクトップ上にコピー。（「ドキュメント」-「プログラミング講座Ⅱ」フォルダからコピー）</p> <p><b>【後始末】</b> デスクトップに保存されている第 12 回ファイルが削除されているか確認</p>
13	<p><b>【事前準備】</b> 素材「第 13 回」をデスクトップ上にコピー。（「ドキュメント」-「プログラミング講座Ⅱ」フォルダからコピー）</p> <p><b>【後始末】</b> デスクトップに保存されている第 13 回ファイルが削除されているか確認</p>
14	<p><b>【後始末】</b> デスクトップに保存されている第 14 回ファイルが削除されているか確認</p>
15	<p><b>【事前準備】</b> 素材「第 15 回」をデスクトップ上にコピー。（「ドキュメント」-「プログラミング講座Ⅱ」フォルダからコピー）</p> <p><b>【後始末】</b> デスクトップに保存されている第 15 回ファイルが削除されているか確認</p>
16	<p><b>【事前準備】</b> 素材「第 16 回」をデスクトップ上にコピー。（「ドキュメント」-「プログラミング講座Ⅱ」フォルダからコピー）</p> <p><b>【後始末】</b> デスクトップに保存されている第 16 回ファイルが削除されているか確認</p>
17	<p><b>【事前準備】</b> 素材「第 17 回」をデスクトップ上にコピー。（「ドキュメント」-「プログラミング講座Ⅱ」フォルダからコピー）</p> <p><b>【後始末】</b> デスクトップに保存されている第 17 回ファイルが削除されているか確認</p>
18	<p><b>【後始末】</b> デスクトップに保存されている第 18 回ファイルが削除されているか確認</p>
19	<p><b>【事前準備】</b> 素材「第 19 回」をデスクトップ上にコピー。（「ドキュメント」-「プログラミング講座Ⅱ」フォルダからコピー）</p> <p><b>【後始末】</b> デスクトップに保存されている第 19 回ファイルが削除されているか確認</p>
20	<p><b>【事前準備】</b> 素材「第 20 回」をデスクトップ上にコピー。（「ドキュメント」-「プログラミング講座Ⅱ」フォルダからコピー）</p> <p><b>【後始末】</b> デスクトップに保存されている第 20 回ファイルが削除されているか確認</p>