

C:\WINDOWS\system32\cmd.exe - cmd.bat - python Studying7.py

C:\bin\WinPython\scripts\questions>python Studying7.py

奪回

answer:だっかい

correct!!

鍛錬

answer:たんれん

correct!!

Select the correct answer

捕カクされた猛獣

1 角

2 隔

3 郭

4 格

5 各

6 較

7 獲

8 拡

9 穫

10 核

11 閣

answer:1

wrong...

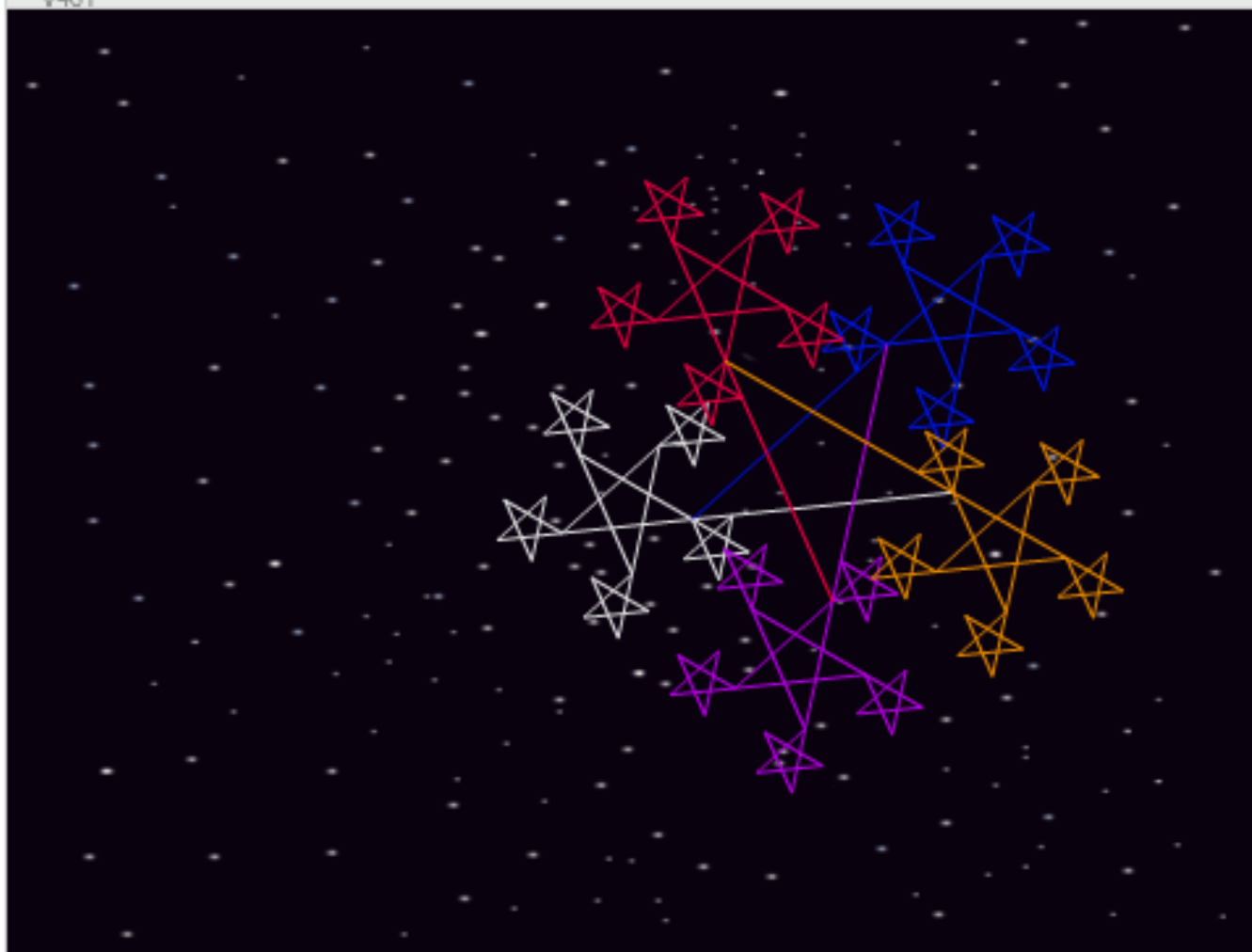
The answer is 獲

清廉潔白

answer:

作品名	自動出題機
作者	北海道教育大学附属札幌中学校 市毛 大渡
作品説明	data フォルダ内の Excel ファイル questions.xlsx に出題内容を打ち込みし、Studying7.py を実行すると、ランダムにクイズを出題する。
作者 コメント	苦勞した点は、Excel での入力を読み込むことと、選択問題の候補の順番をランダムにならべかえることです。今後はこれに GUI をつけたり、新たな出題形式を付け足していきたいです。

きれいな星空 v481



x: 186 y: 180

スプライト 新しいスプライト: [] [] [] []

ステージ 5 背景

Sprite1

新しい背景: [] [] [] []

スクリプト コスチューム 音

- 動き
- 見た目
- 音
- ペン
- データ
- イベント
- 制御
- 調べる
- 演算
- その他

- 10 歩動かす
- 15 度回す
- 15 度回す
- 90 度に向ける
- マウスのポインターへ向ける
- x座標を 121、y座標を -4 にする
- マウスのポインターへ行く
- 1 秒でx座標を 121 に、y座標を
- x座標を 10 ずつ変える
- x座標を 0 にする
- y座標を 10 ずつ変える
- y座標を 0 にする

```

スペース キーが押されたとき
  消す
  ペンを下ろす
  ペンの色を 黒 にする
  5 回繰り返す
    100 歩動かす
    5 回繰り返す
      50 歩動かす
      5 回繰り返す
        25 歩動かす
        144 度回す
      144 度回す
    144 度回す
  1 秒待つ
  ペンの色を 30 ずつ変える
  
```

作品名	きれいな星空
作者	安平町立追分小学校 猪瀬 真由
作品説明	弟がスクラッチで作った星の絵に手を加え、きれいな星空を作ってみました。 (スペースキーを押すと、星空が描かれます)
作者 コメント	スクラッチのプログラミングを間違っって消してしまうと直すのがとても大変で、弟に教えてもらいながらなんとかやりました。 次回はもっとたくさんの星が出せるようにプログラミングを工夫したいです。

マークキャッチ

Arrow2: y座標 5

スコア 2

Arrow2: x座標 72

Y (X:0,Y:180)

(X:-240,Y:0)

(X:0,Y:0)

(X:240,Y:0)

X

(X:0,Y:-180)

X: 240 y: 38

スクリプト コスチューム 音

- 動き
- 見た目
- 音
- ペン
- データ
- イベント
- 制御
- 調べる
- 演算
- その他

10 歩動かす

15 度回す

15 度回す

90 度に向ける

マウスのポインター へ向ける

x座標を -90、y座標を -145 にする

マウスのポインター へ行く

1 秒でx座標を -90 に、y座標を

x座標を 10 ずつ変える

x座標を 0 にする

y座標を 10 ずつ変える

y座標を 0 にする

がクリックされたとき

スコア を 0 にする

ずっと

もし Convertible2 に触れた なら

pop の音を鳴らす

スコア を 1 ずつ変える

マウスのポインター へ行く

y座標を 180 にする

x: 72 y: 0

スプライト

新しいスプライト: [アイコン]

ステージ 2 背景

Arrow2

Convertible2

新しい背景: [アイコン]

検索アイコン

作品名	マークキャッチ
作者	安平町立追分小学校 猪瀬 豊
作品説明	①車で下向き矢印をとるゲーム ②矢印を1つ取ったら1つ点が入る ③たくさん入った人が勝ち ④裏技は上に行ったら点数がいっぱい入る ⑤ゲームオーバーはない ⑥ゲームオーバーは自分で消さないと止まらない
作者 コメント	DS やファミコンがあきたので自分でゲームを作りたい と思いました。自分で作ったゲームで遊んだり、改造を するのは楽しいです。

中二病

書いた人 [snichzx](#)

59 スクリプト
43 スプライト



作りかけ



v481



使い方

矢印→キーで横に動かして
スペースでジャンプ
矢印↑キーでハイパージャンプ!

メモと作品への貢献

まだ未完成で、中二病part1part2と増やしていきたい

work-in-progress

© 24 10月 2018 に共有されました。

最終更新日

作品名	中二病
作者	札幌市立円山小学校 堀 瑛太郎
作品説明	この作品は、スクラッチをやっている子がおかしなプログラムを見つけて、そのプログラムを実行してしまい、吸い込まれるところから始まります。
作者 コメント	【工夫したところ、難しかったところ】 一人一人の絵を時間をかけて描いたところ。 ストーリー（ムービー）からゲームに切り替わる所が凄く難しかった。これからは、ゲームを1話2話と膨らませて行きたいと思っています。

SCRATCH JR



きゃらくたー



じゅうだいの...



こども



Fairy



1



2



3



4



作品名	また君のもとに
作者	札幌市立信濃小学校 池田 かずな
作品説明	ストーリー UF0 が、女の子をさらって男の子がその子をたすけるために UF0 をおいかけていたら、ようせいが、UF0 にまほうをかけて、女の子を UF0 から出してくれるおはなしです。
作者 コメント	さいご、女の子がおりてくる時にただおりてくるんじゃないなくて、ようせいがまほうをかけておろすところをくふうしました。