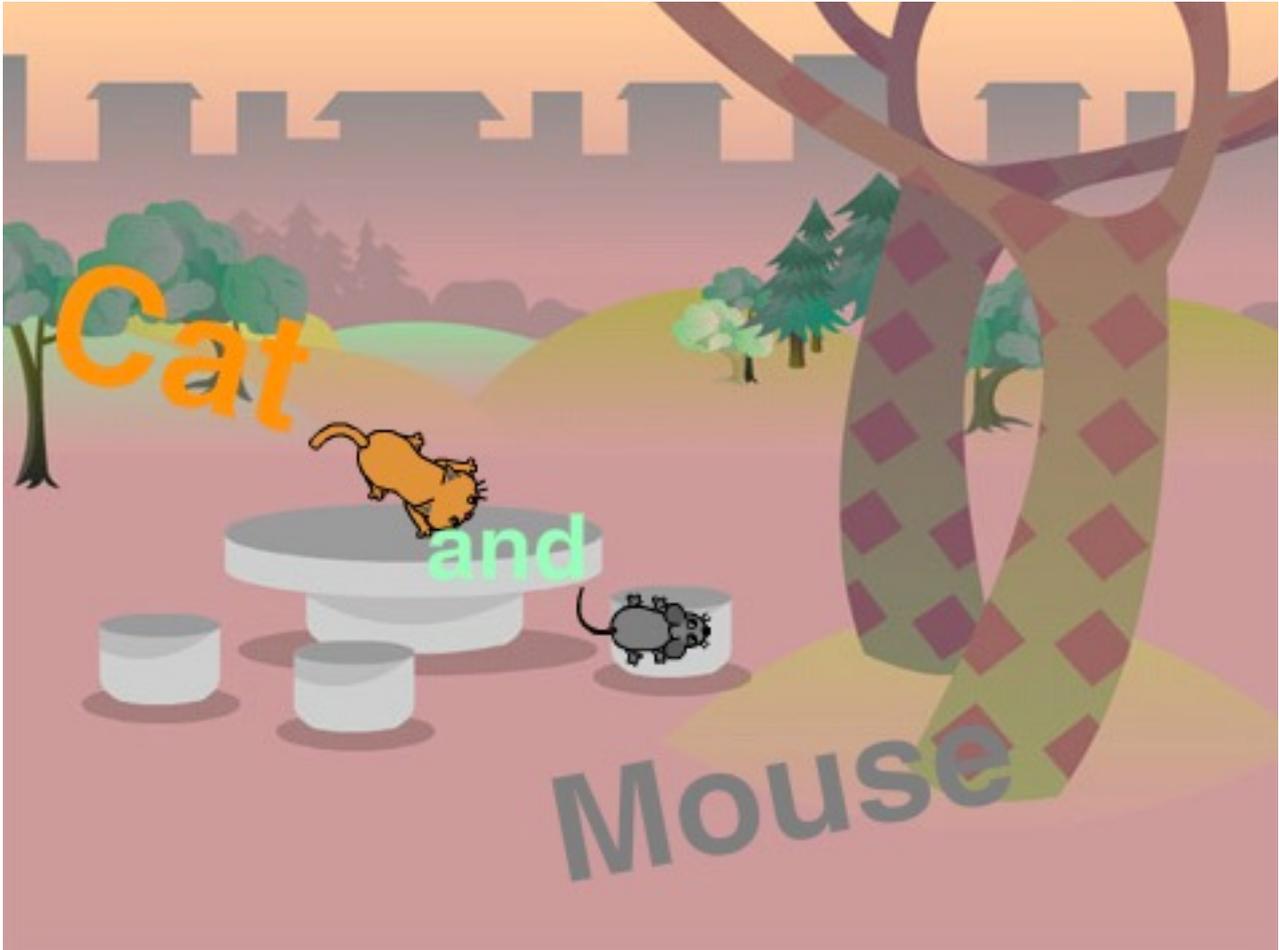


Cat and Mouse



ねこのキャラクターを消す。

「ハサミ」のボタンをクリックし、「ハサミ」になったマウスカーソルで「ねこ」をクリックします。

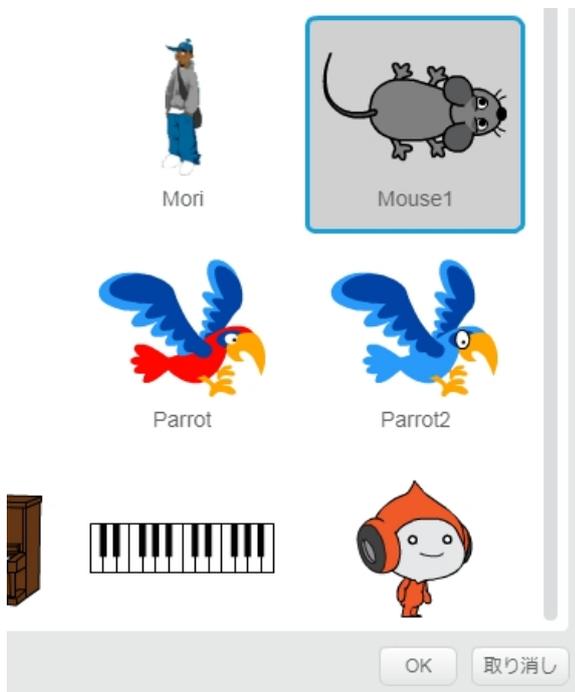


ねずみ(Mouse)を、^{ついか}追加する。

あたらしいスプライトの「かお」ボタンをクリックします。



Mouse1を、^{ついか}追加します。

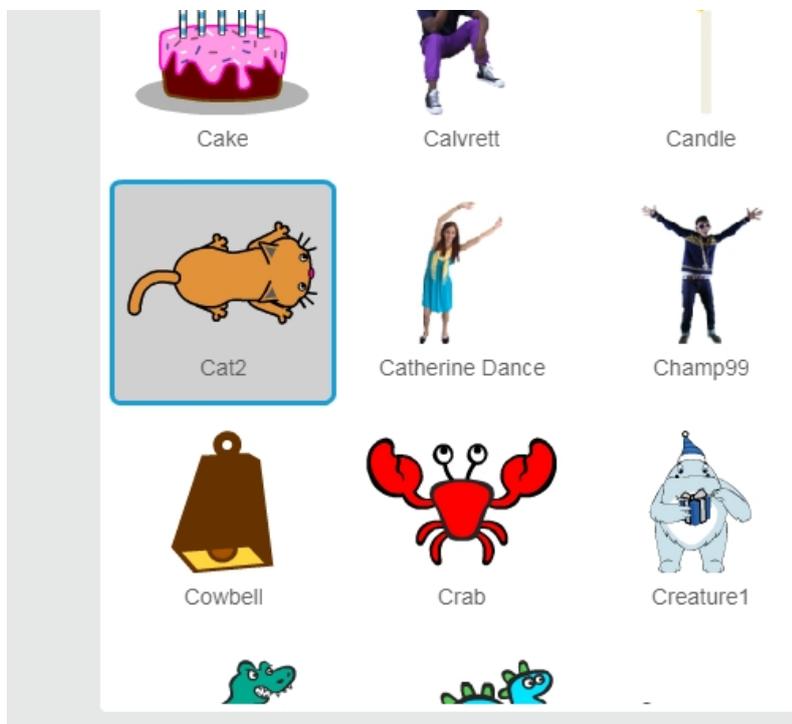


ねこ (Cat) を、^{ついか}追加する。

あたらしいスプライトの「かお」ボタンをクリックします。

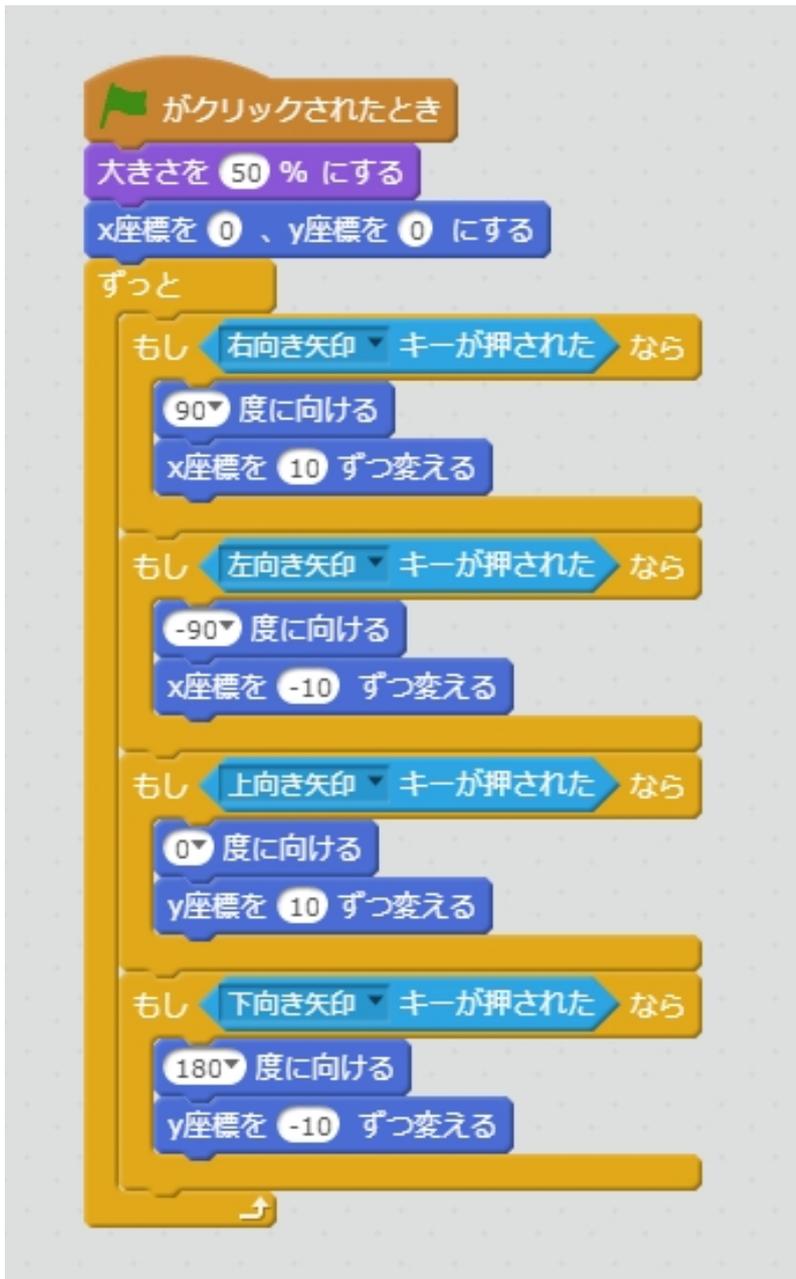


Cat2を、^{ついか}追加します。



ねずみのスクリプトを作る。

次のように、ねずみにスクリプトをつけます。



ねこのスクリプトを作る。

次のように、ねこにスクリプトをつけます。



ドーナツの^{つか}スプライトを追加する。

あたらしいスプライトの「かお」ボタンをクリックします。
Donut（ドーナツ）を追加します。



ドーナツの変数を作る。

変数「タイマー」を作ります。

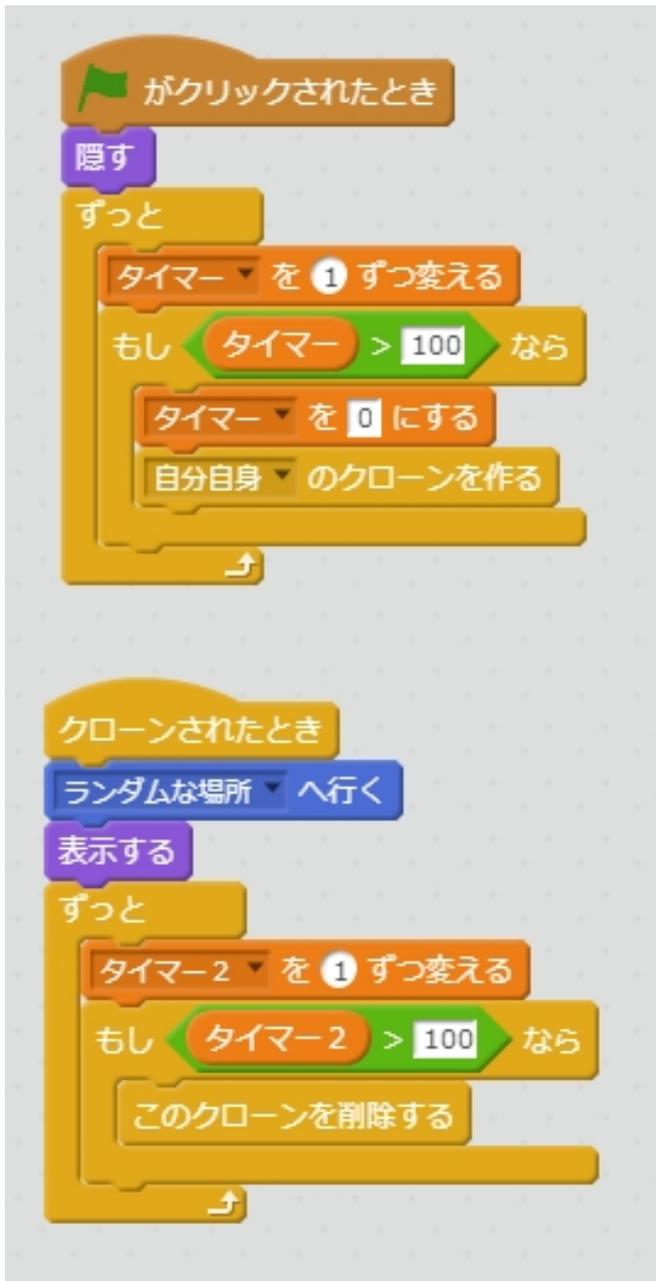


おなじように変数「タイマー2」を作ります。



ドーナツのスクリプトを作る。

次のように、ドーナツにスクリプトをつけます。



新しいメッセージ「たべた」を作る。



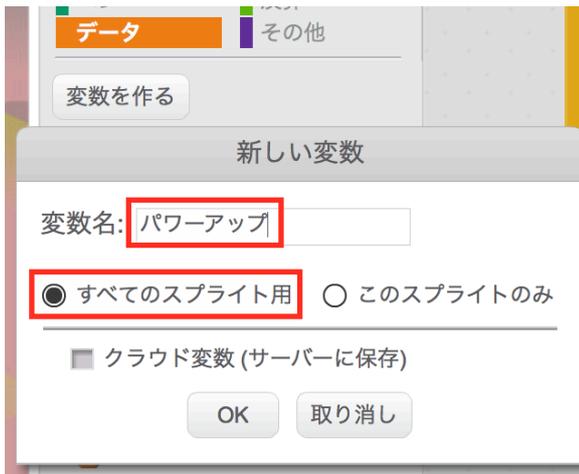
ドーナツのスクリプトを編集する。^{へんしゅう}

あかわくの^{ぶぶん}部分を、^{ついか}追加します。



ねずみの変数を作る。

変数「パワーアップ」を作ります。



変数「パワータイマー」を作ります。



ねずみのスクリプトを追加する。

次のスクリプトを追加します。



赤枠の部分を、追加します。



点数をつける。

ねずみに、変数「点数」を追加します。



ねずみのスクリプトを修正します。



ねずみのスクリプトを修正します。



The image shows a Scratch script for a mouse character. The script starts with a 'when clicked' event block. This is followed by four 'set to 0' blocks: 'set size to 50%', 'set x coordinate to 0', 'set power-up to 0', and 'set score to 0'. The 'set score to 0' block is highlighted with a red box. Below these is a 'forever' loop containing four 'if key pressed' blocks for the right, left, up, and down arrow keys. Each key press block is followed by a 'turn degrees' and a 'change x/y coordinate by' block.

```
Scratch Script:
- when clicked:
  - set size to 50%
  - set x coordinate to 0
  - set power-up to 0
  - set score to 0
- forever loop:
  - if right arrow key pressed:
    - turn 90 degrees
    - change x coordinate by 10
  - if left arrow key pressed:
    - turn -90 degrees
    - change x coordinate by -10
  - if up arrow key pressed:
    - turn 0 degrees
    - change y coordinate by 10
  - if down arrow key pressed:
    - turn 180 degrees
    - change y coordinate by -10
```

ねこにつかまったときを判定する。

ねずみのスクリプトを追加します。

新しいメッセージで、「おわり」を作ります。



ゲームオーバーを作る。

「GAME OVER」のSpriteを作ります。

スクリプトをつけます。

