

Q1. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=AO8dTwgweVA>

①

```
whenClickedWhenClicked
loopForever
  ifSpaceKeyPressed
    move3StepsRight
  else
    move3StepsLeft
```

②

```
whenClickedWhenClicked
loopForever
  ifRightArrowOrDKeyPressed
    move3StepsRight
  else
    move3StepsLeft
```

③

```
whenClickedWhenClicked
loop300Times
  ifSpaceKeyPressed
    move3StepsRight
  else
    move3StepsLeft
```

④

```
whenClickedWhenClicked
loop300Times
  ifRightArrowOrDKeyPressed
    move3StepsRight
  else
    move3StepsLeft
```

Q2. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=h7sH5U0Dji8>

①

```
whenClicked:
  setTimer to 5
  loop until timer = 0
  wait 1 seconds
  decrease timer by 1
  stop all

whenClicked:
  loop until keyRight or keyD
  increase x by 1
```

②

```
whenClicked:
  setTimer to 5
  loop until timer = 0
  wait 1 seconds
  decrease timer by 1
  stop all

whenClicked:
  loop until keyRight or keyD
  increase x by 1
```

③

```
whenClicked:
  setTimer to 5
  loop until timer = 0
  wait 1 seconds
  decrease timer by 1
  stop all

whenClicked:
  loop until keyRight or keyD
  increase x by 1
```

④

```
whenClicked:
  setTimer to 5
  loop until timer = 0
  wait 1 seconds
  decrease timer by 1
  stop all

whenClicked:
  loop until keyRight or keyD
  increase x by 1
```

Q3. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=CFuN6pSdaZ4>

①

```
whenClickedWhenClickedWhenClicked  
ifClickedWhenClickedWhenClicked  
  spaceKeyClickedWhenClickedWhenClicked  
  thenUpKeyClickedWhenClickedWhenClicked  
  move3StepsWhenClickedWhenClicked  
  sayはしにあったら、はねかえる2SecondsWhenClickedWhenClicked  
  stopAllWhenClickedWhenClicked
```

②

```
whenClickedWhenClickedWhenClicked  
ifClickedWhenClickedWhenClicked  
  spaceKeyClickedWhenClickedWhenClicked  
  orThenUpKeyClickedWhenClickedWhenClicked  
  move3StepsWhenClickedWhenClicked  
  sayはしにあったら、はねかえる2SecondsWhenClickedWhenClicked  
  stopAllWhenClickedWhenClicked
```

③

```
whenClickedWhenClickedWhenClicked  
loopForeverWhenClickedWhenClickedWhenClicked  
  ifClickedWhenClickedWhenClicked  
    spaceKeyClickedWhenClickedWhenClicked  
    andThenUpKeyClickedWhenClickedWhenClicked  
    thenMove3StepsWhenClickedWhenClicked  
    sayはしにあったら、はねかえる2SecondsWhenClickedWhenClicked  
  stopAllWhenClickedWhenClicked
```

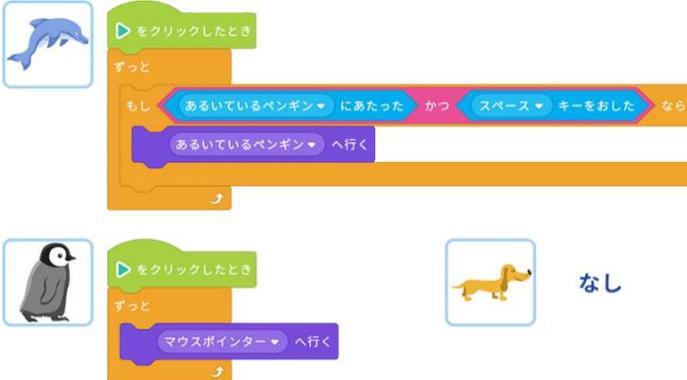
④

```
whenClickedWhenClickedWhenClicked  
loopForeverWhenClickedWhenClickedWhenClicked  
  ifClickedWhenClickedWhenClicked  
    spaceKeyClickedWhenClickedWhenClicked  
    orThenUpKeyClickedWhenClickedWhenClicked  
    thenMove3StepsWhenClickedWhenClicked  
    sayはしにあったら、はねかえる2SecondsWhenClickedWhenClicked  
  stopAllWhenClickedWhenClicked
```

Q4. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

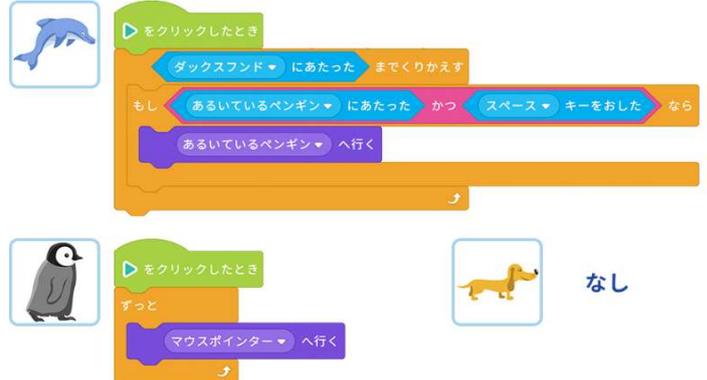
<https://www.youtube.com/watch?v=k4B44Ym2CCu>

①



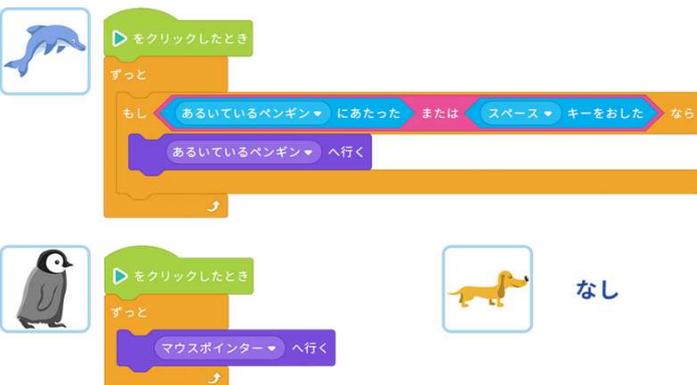
Option 1: A Scratch script for a dolphin character. It starts with a 'when clicked' event, followed by a 'repeat' loop. The loop contains: 'say something' (purple), 'if space key pressed' (blue), and 'move up' (purple). The loop is set to 'forever'.

②



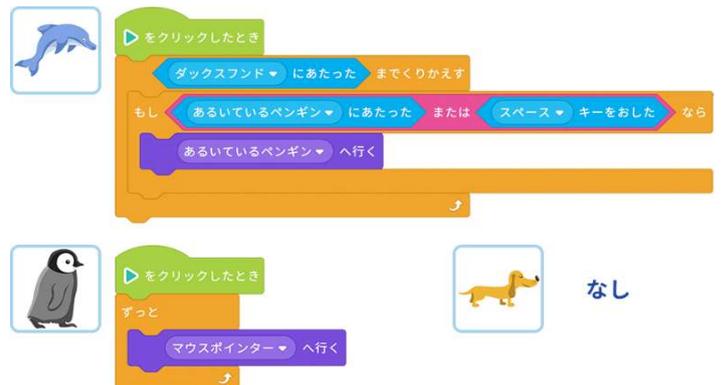
Option 2: A Scratch script for a dolphin character. It starts with a 'when clicked' event, followed by a 'repeat' loop. The loop contains: 'say something' (purple), 'if duck sound clicked' (blue), 'if space key pressed' (blue), and 'move up' (purple). The loop is set to 'forever'.

③



Option 3: A Scratch script for a dolphin character. It starts with a 'when clicked' event, followed by a 'repeat' loop. The loop contains: 'say something' (purple), 'if penguin clicked' (blue), and 'move up' (purple). The loop is set to 'forever'.

④



Option 4: A Scratch script for a dolphin character. It starts with a 'when clicked' event, followed by a 'repeat' loop. The loop contains: 'say something' (purple), 'if duck sound clicked' (blue), 'if penguin clicked' (blue), and 'move up' (purple). The loop is set to 'forever'.

Q5. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=GJwl2uqFd1o>

①

Scratch code block 1: When clicked, set flag to 0. If flag is 1, loop 3 times: move 30 steps, wait 1 second. Otherwise, say "動かない" for 2 seconds.

②

Scratch code block 2: When clicked, set flag to 0. If flag is 1, loop forever: move 30 steps, wait 1 second. Otherwise, say "動かない" for 2 seconds.

③

Scratch code block 3: When clicked, set flag to 0. If flag is 1, loop forever: move 30 steps, wait 1 second. Otherwise, say "動かない" for 2 seconds.

④

Scratch code block 4: When clicked, set flag to 0. If flag is 1, loop 3 times: move 30 steps, wait 1 second. Otherwise, say "動かない" for 2 seconds.

Q6. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

https://www.youtube.com/watch?v=PLJIIQ92_U8

①

```
whenClicked:
  setGoukei to 0
  loop:
    setDice to random 1 to 6
    setGoukei to dice
    say "Dice is " & dice for 2
  wait 3
```

②

```
whenClicked:
  setGoukei to 0
  loop:
    setDice to random 1 to 6
    setGoukei to dice
    say "Dice is " & dice for 2
  wait 3
```

③

```
whenClicked:
  setGoukei to 0
  repeat 3:
    setDice to random 1 to 6
    setGoukei to dice
    say "Dice is " & dice for 2
  wait 3
```

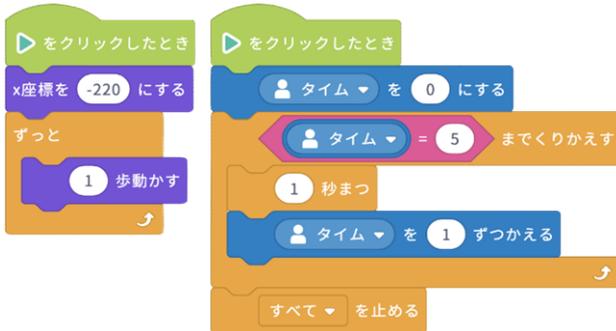
④

```
whenClicked:
  setGoukei to 0
  repeat 3:
    setDice to random 1 to 6
    setGoukei to dice
    say "Dice is " & dice for 2
  wait 3
```

Q7. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

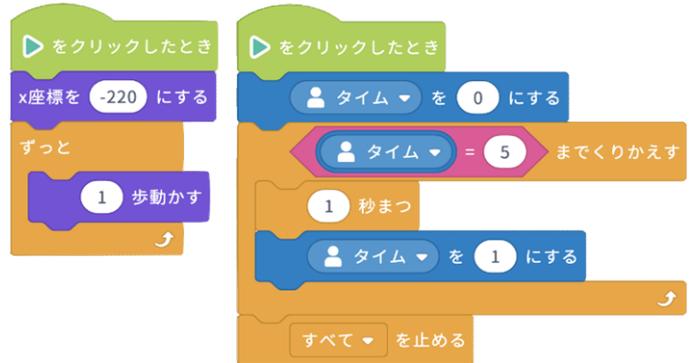
<https://www.youtube.com/watch?v=p0Nph82P9So>

①



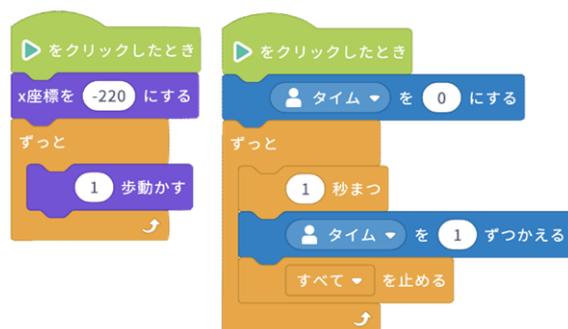
Scratch script 1: When clicked, set x-coordinate to -220. Loop: Step 1: Move 1 step.

②



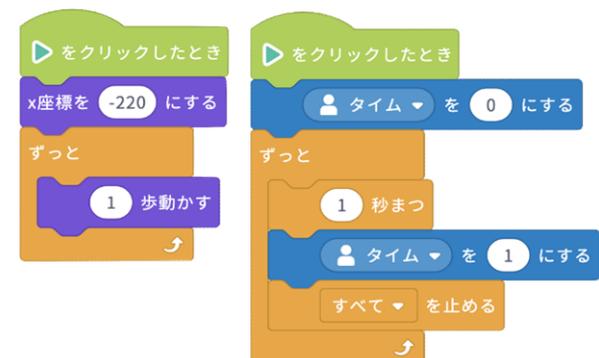
Scratch script 2: When clicked, set x-coordinate to -220. Set time to 0. Loop: Step 1: Move 1 step. Step 2: Wait 1 second. Step 3: Increase time by 1. Stop when all done.

③



Scratch script 3: When clicked, set x-coordinate to -220. Loop: Step 1: Move 1 step. Step 2: Wait 1 second. Step 3: Increase time by 1. Stop when all done.

④



Scratch script 4: When clicked, set x-coordinate to -220. Loop: Step 1: Move 1 step. Step 2: Wait 1 second. Step 3: Set time to 1. Stop when all done.

Q8. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=EVZB0FV0jbY>

①

```
whenClicked:whenClicked:サイコロ を 1 から 6 までのらんすう にする  
ifサイコロ = 6 でない なら  
say6をだしたかったな と 2 秒言う
```

②

```
whenClicked:whenClicked:サイコロ を 1 から 6 までのらんすう にする  
ifサイコロ = 6 なら  
say6をだしたかったな と 2 秒言う
```

③

```
whenClicked:whenClicked:サイコロ を 1 から 6 までのらんすう ずつかえる  
ifサイコロ = 6 でない なら  
say6をだしたかったな と 2 秒言う
```

④

```
whenClicked:whenClicked:サイコロ を 1 から 6 までのらんすう ずつかえる  
ifサイコロ = 6 なら  
say6をだしたかったな と 2 秒言う
```

Q9. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

https://www.youtube.com/watch?v=_zqmPf9n7UE

①

Scratch script 1: When clicked, loop forever. If space key pressed, decrease 'ばしょ' by 100. Otherwise, increase 'ばしょ' by 100. Set x-coordinate to 0.

②

Scratch script 2: When clicked, loop forever. If space key pressed, set 'ばしょ' to -100. Otherwise, set 'ばしょ' to 100. Set x-coordinate to 0.

③

Scratch script 3: When clicked, loop forever. If space key pressed, decrease 'ばしょ' by 100. Otherwise, increase 'ばしょ' by 100. Set x-coordinate to 'ばしょ'.

④

Scratch script 4: When clicked, loop forever. If space key pressed, set 'ばしょ' to -100. Otherwise, set 'ばしょ' to 100. Set x-coordinate to 'ばしょ'.

Q10. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=KxFNgufXyCI>

①

Scratch code block 1: When clicked, loop 1 to 3 times: set rotation to 0, move 30 steps, wait 1 second, repeat.

②

Scratch code block 2: When clicked, loop 1 to 3 times: set rotation to 0, move 30 steps, wait 1 second, turn right, repeat.

③

Scratch code block 3: When clicked, loop 1 to 3 times: set rotation to 0, move 30 steps, wait 1 second, repeat.

④

Scratch code block 4: When clicked, loop 1 to 3 times: set rotation to 0, turn right, move 30 steps, wait 1 second, repeat.

Q11. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=5EAtGCwkibk>

①



②



③



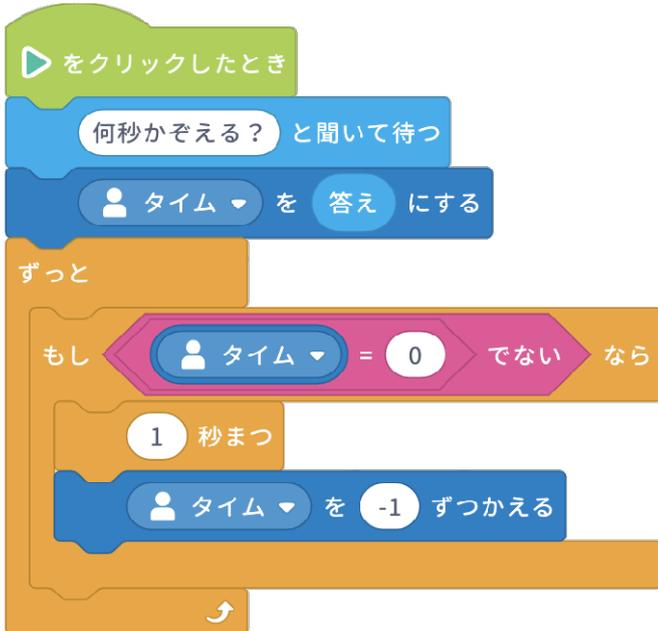
④



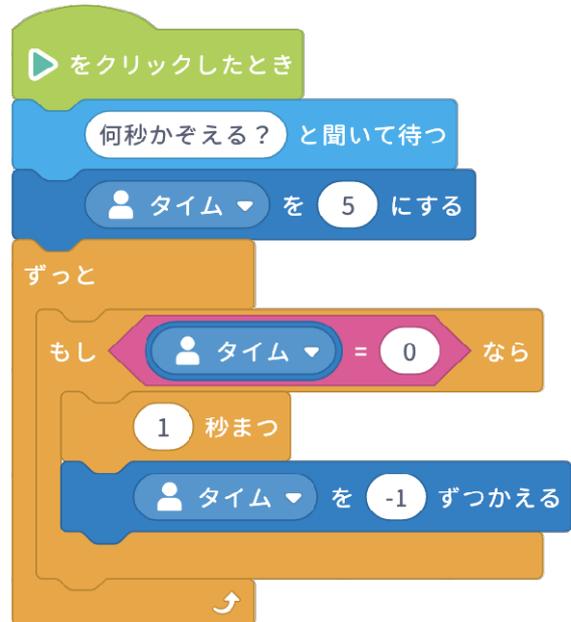
Q12. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=Najl7UrdDL0>

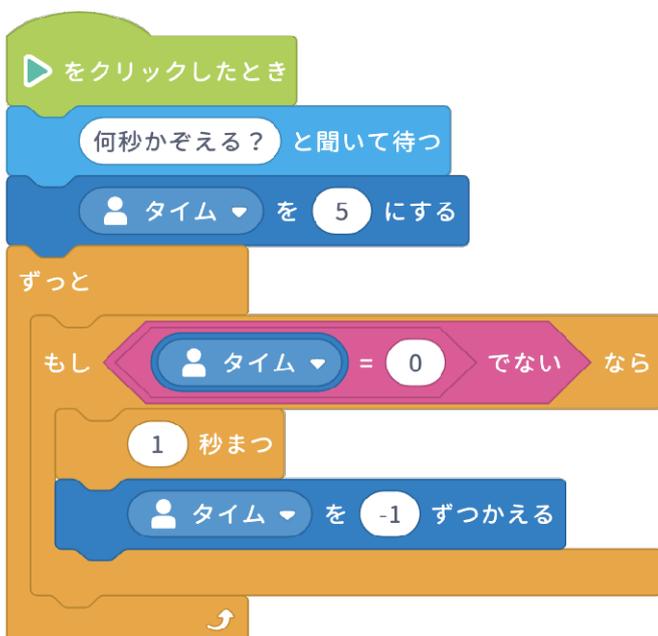
①



②



③



④



Q13. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=xESLrAePz2M>

①

①のScratchスクリプトは、以下のように構成されています：
1. 緑旗をクリックしたとき
2. 何秒かぞえる？ と聞いて待つ
3. タイム を 答え ずつかえる
4. タイム = 0 までくりかえす
5. 1 秒まつ
6. タイム を -1 ずつかえる

②

②のScratchスクリプトは、以下のように構成されています：
1. 緑旗をクリックしたとき
2. 何秒かぞえる？ と聞いて待つ
3. タイム を 答え ずつかえる
4. タイム = 0 までくりかえす
5. 1 秒まつ
6. タイム を -1 にする

③

③のScratchスクリプトは、以下のように構成されています：
1. 緑旗をクリックしたとき
2. 何秒かぞえる？ と聞いて待つ
3. タイム を 答え にする
4. タイム = 0 までくりかえす
5. 1 秒まつ
6. タイム を -1 ずつかえる

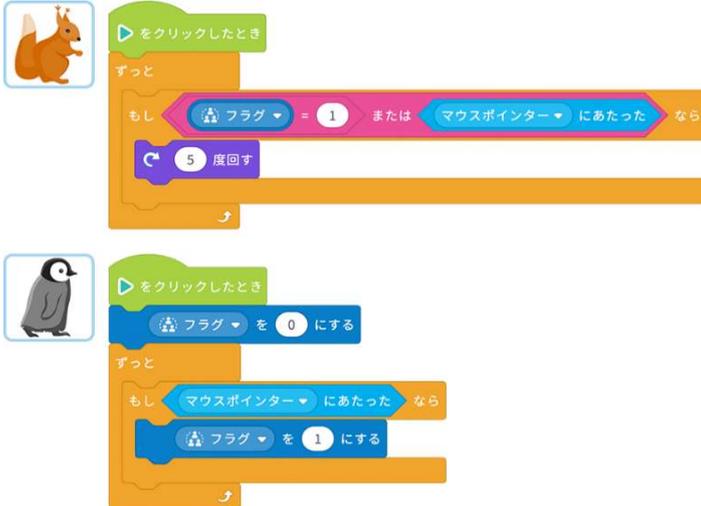
④

④のScratchスクリプトは、以下のように構成されています：
1. 緑旗をクリックしたとき
2. 何秒かぞえる？ と聞いて待つ
3. タイム を 答え にする
4. タイム = 0 までくりかえす
5. 1 秒まつ
6. タイム を -1 にする

Q14. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=VUUwL5Uq98E>

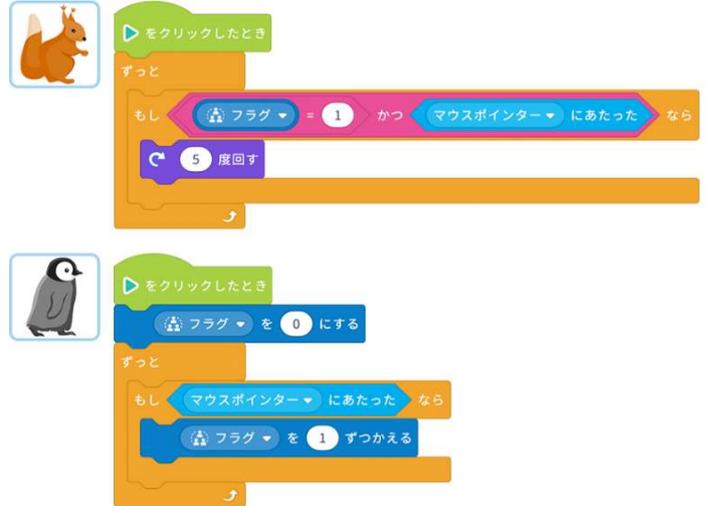
①



Option 1 code blocks:

- When clicked (松鼠)
- Forever loop:
 - Condition: Flag = 1 OR Mouse pointer clicked
 - Action: Repeat 5 times
- When clicked (ペンギン)
- Action: Set flag to 0
- Forever loop:
 - Condition: Mouse pointer clicked
 - Action: Set flag to 1

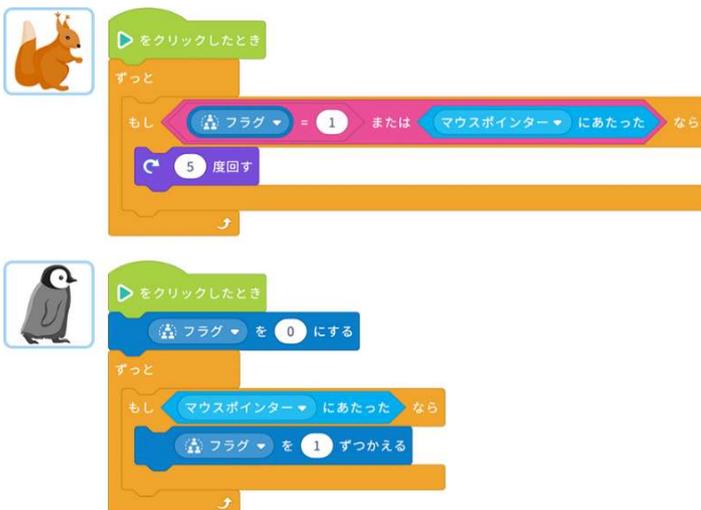
②



Option 2 code blocks:

- When clicked (松鼠)
- Forever loop:
 - Condition: Flag = 1 AND Mouse pointer clicked
 - Action: Repeat 5 times
- When clicked (ペンギン)
- Action: Set flag to 0
- Forever loop:
 - Condition: Mouse pointer clicked
 - Action: Increase flag by 1

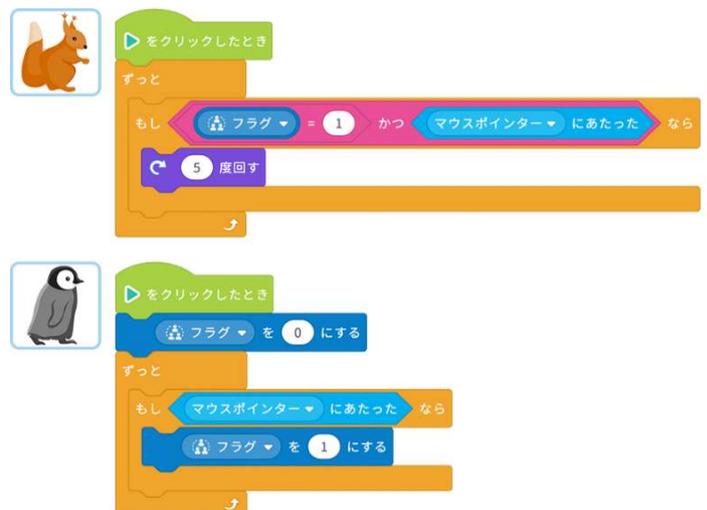
③



Option 3 code blocks:

- When clicked (松鼠)
- Forever loop:
 - Condition: Flag = 1 OR Mouse pointer clicked
 - Action: Repeat 5 times
- When clicked (ペンギン)
- Action: Set flag to 0
- Forever loop:
 - Condition: Mouse pointer clicked
 - Action: Increase flag by 1

④



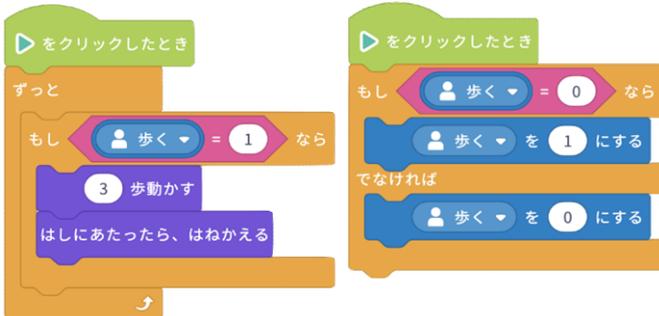
Option 4 code blocks:

- When clicked (松鼠)
- Forever loop:
 - Condition: Flag = 1 AND Mouse pointer clicked
 - Action: Repeat 5 times
- When clicked (ペンギン)
- Action: Set flag to 0
- Forever loop:
 - Condition: Mouse pointer clicked
 - Action: Set flag to 1

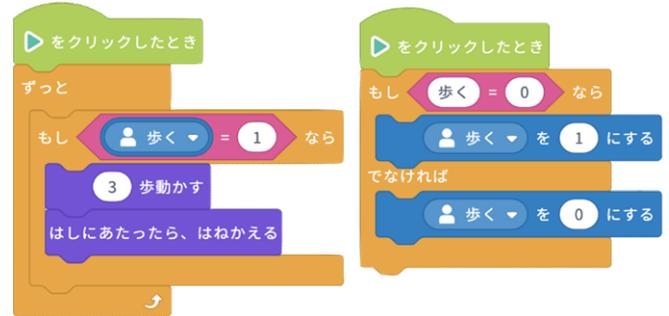
Q15. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=qjOZPEvNrK8>

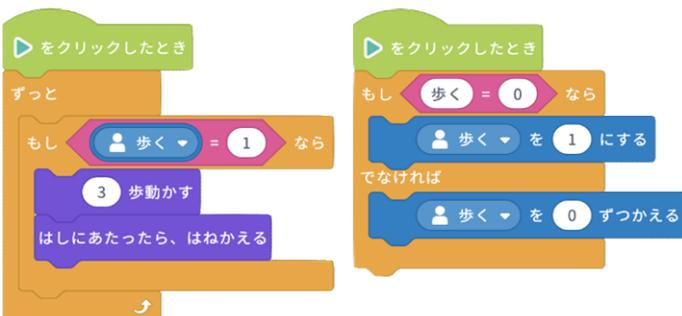
①



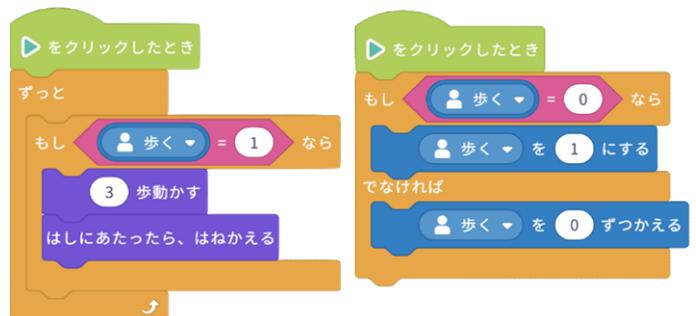
②



③



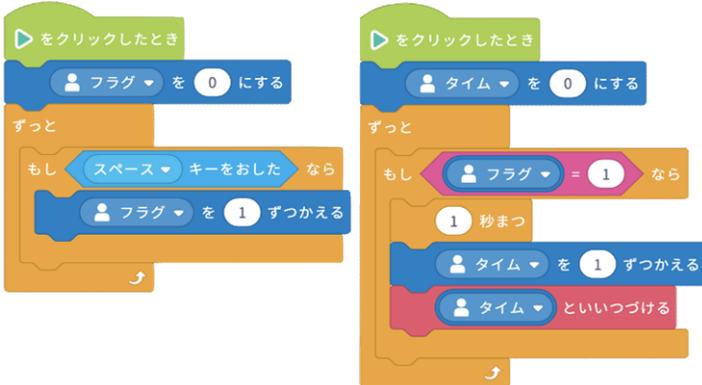
④



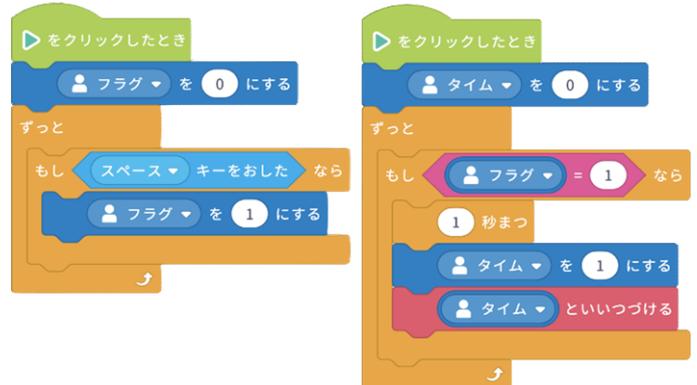
Q16. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=Te2rtaP2qug>

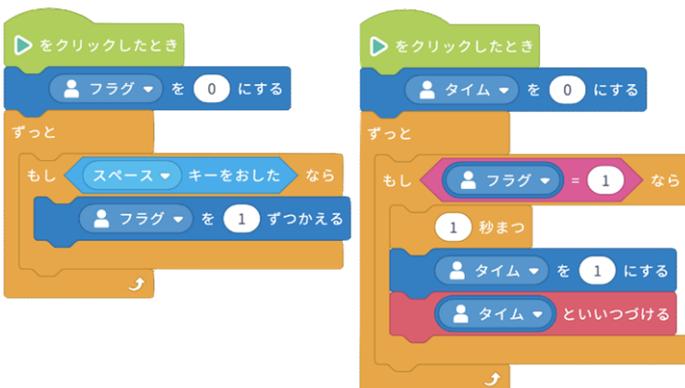
①



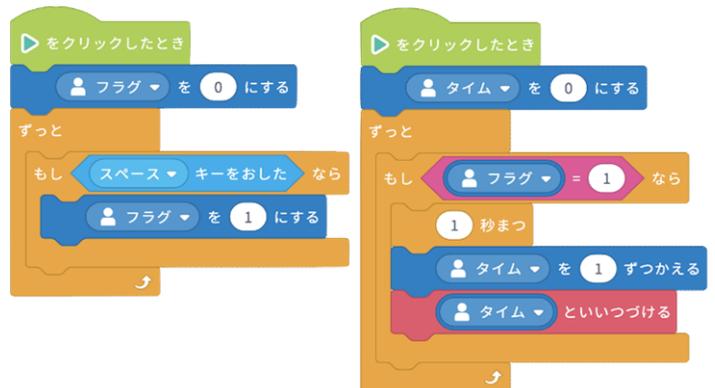
②



③



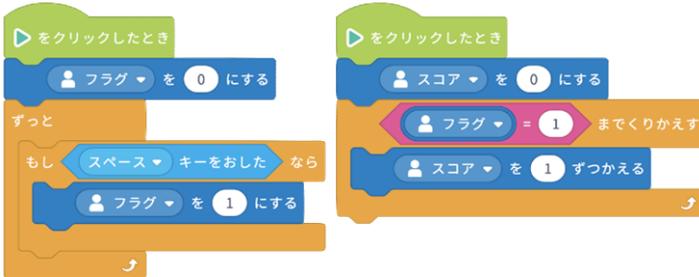
④



Q17. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

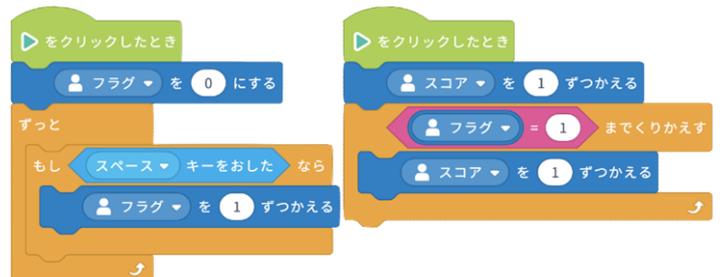
<https://www.youtube.com/watch?v=JmWJXFDSW4M>

①



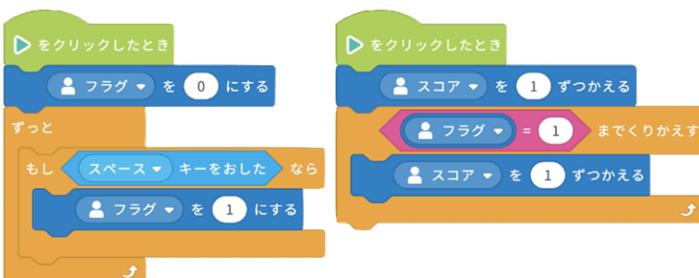
Scratch script 1: When clicked, set flag to 0. Loop: if space key pressed, set flag to 1.

②



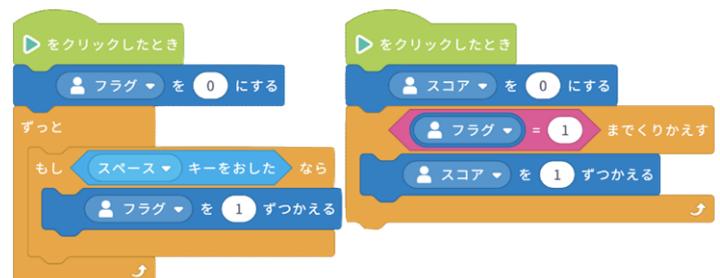
Scratch script 2: When clicked, set flag to 0 and score to 1. Loop: if space key pressed, set score to 1 and flag to 1.

③



Scratch script 3: When clicked, set flag to 0 and score to 1. Loop: if space key pressed, set flag to 1 and score to 1.

④

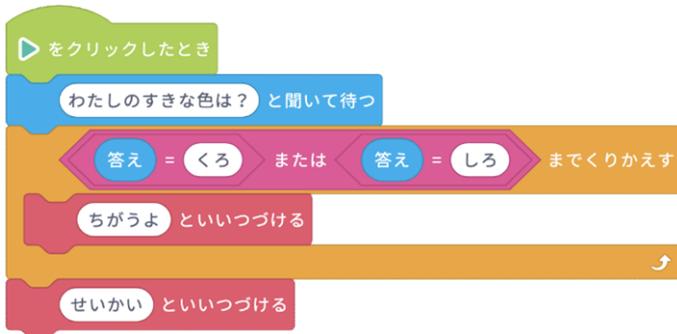


Scratch script 4: When clicked, set flag to 0 and score to 0. Loop: if space key pressed, set score to 1 and flag to 1.

Q19. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=vtAnkELHqq8>

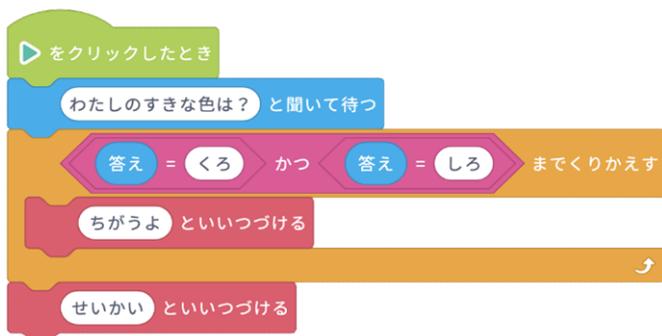
①



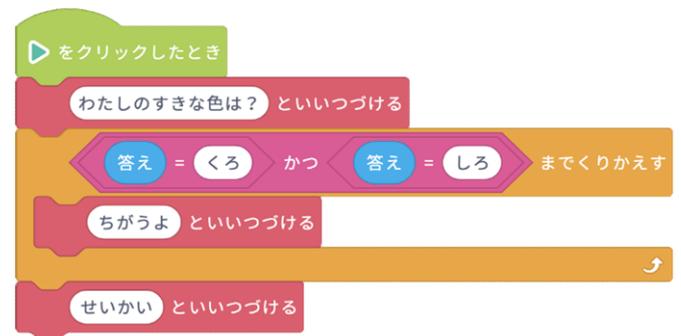
②



③



④



Q20. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

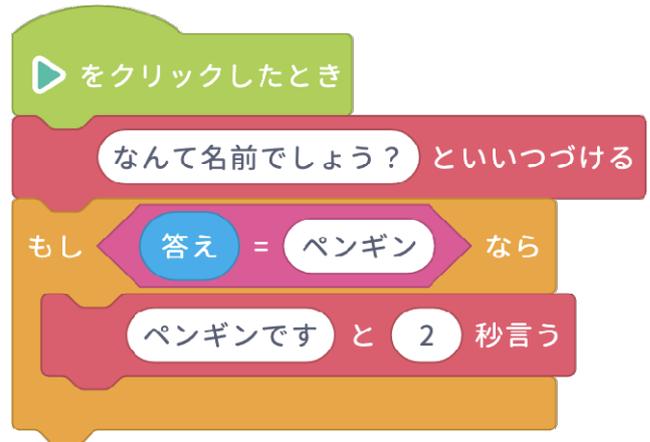
<https://www.youtube.com/watch?v=-gox8X6KxAg>

①



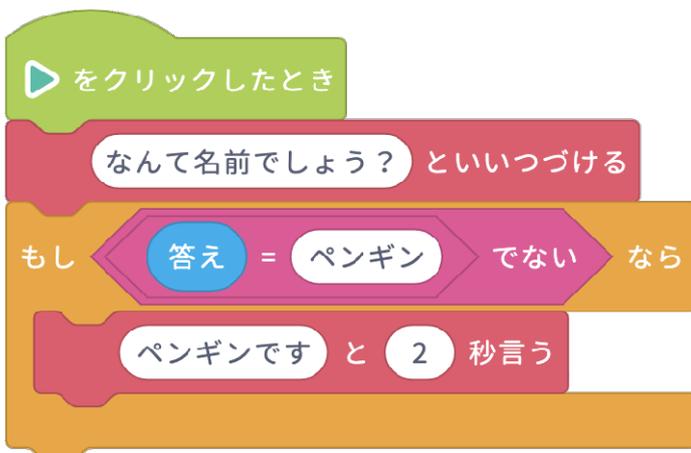
①のScratchスクリプトは、緑の旗をクリックしたときに実行される。最初のブロックは「なんて名前でしょう? と聞いて待つ」である。次に「もし 答え = ペンギン なら」の条件分岐ブロックがあり、その中に「ペンギンです と 2 秒言う」のブロックが含まれている。

②



②のScratchスクリプトは、緑の旗をクリックしたときに実行される。最初のブロックは「なんて名前でしょう? といいつづける」である。次に「もし 答え = ペンギン なら」の条件分岐ブロックがあり、その中に「ペンギンです と 2 秒言う」のブロックが含まれている。

③



③のScratchスクリプトは、緑の旗をクリックしたときに実行される。最初のブロックは「なんて名前でしょう? といいつづける」である。次に「もし 答え = ペンギン でない なら」の条件分岐ブロックがあり、その中に「ペンギンです と 2 秒言う」のブロックが含まれている。

④



④のScratchスクリプトは、緑の旗をクリックしたときに実行される。最初のブロックは「なんて名前でしょう? と聞いて待つ」である。次に「もし 答え = ペンギン でない なら」の条件分岐ブロックがあり、その中に「ペンギンです と 2 秒言う」のブロックが含まれている。

Q21. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=ppP8CESTWvk>

①

```
whenClicked [when clicked]
  say [わたしはだれ? と聞いて待つ] 2 sec
  if (kotae = penguin) is not true
    say [ちがうよ! と 2 秒言う] 2 sec
    stopAllSounds
  say [せいかい! と 2 秒言う] 2 sec
```

②

```
whenClicked [when clicked]
  say [わたしはだれ? と聞いて待つ] 2 sec
  if (kotae = penguin)
    say [ちがうよ! と 2 秒言う] 2 sec
    stopAllSounds
  say [せいかい! と 2 秒言う] 2 sec
```

③

```
whenClicked [when clicked]
  say [わたしはだれ? と聞いて待つ] 2 sec
  if (kotae = penguin)
    say [ちがうよ! と 2 秒言う] 2 sec
    stopAllSounds
  say [せいかい! と 2 秒言う] 2 sec
```

④

```
whenClicked [when clicked]
  say [わたしはだれ? と聞いて待つ] 2 sec
  if (kotae = penguin) is not true
    say [ちがうよ! と 2 秒言う] 2 sec
    stopAllSounds
  say [せいかい! と 2 秒言う] 2 sec
```

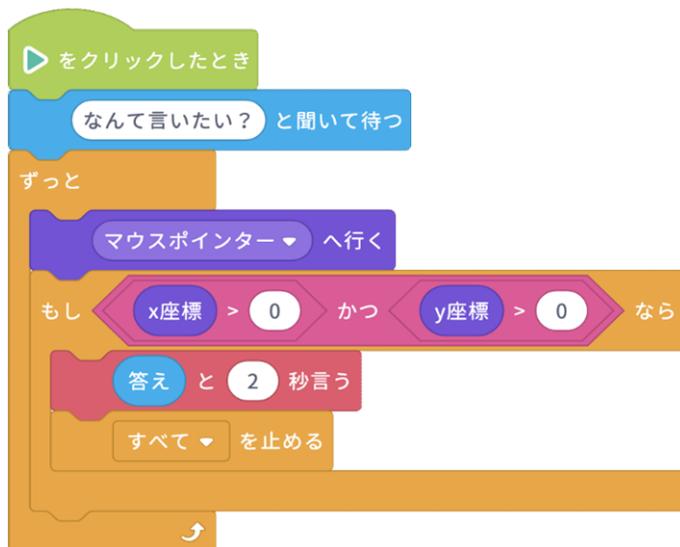
Q22. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=bCmj2vuVPxo>

①



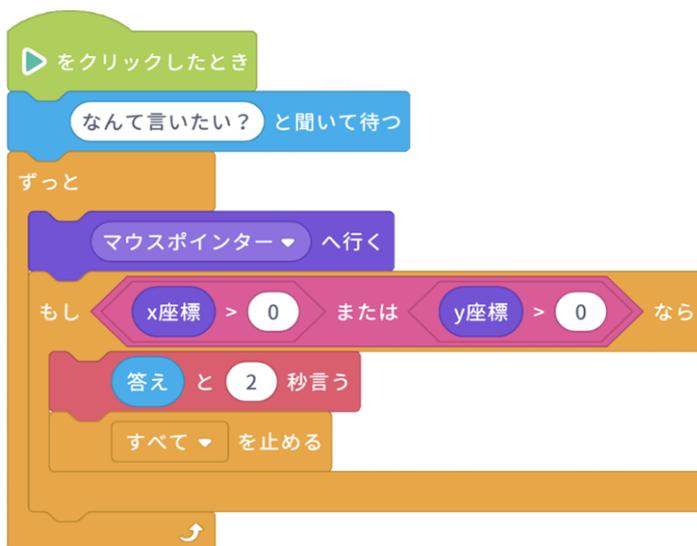
②



③



④



Q23. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

https://www.youtube.com/watch?v=XPT3tu4_l8U

①

```
whenClickedEvent clicked
setXCoordinate 0
loopForever
  askWhereToGo ask "どこに行く？" and wait
  setXCoordinate mouseXCoordinate mousePointer
```

②

```
whenClickedEvent clicked
setXCoordinate 0
loopForever
  ifXCoordinateGreaterThan 150 then setXCoordinate 150
  askWhereToGo ask "どこに行く？" and wait
  setXCoordinate mouseXCoordinate mousePointer
```

③

```
whenClickedEvent clicked
setXCoordinate 0
loopForever
  ifXCoordinateGreaterThan 150 then setXCoordinate 150
  askWhereToGo ask "どこに行く？" and wait
  setXCoordinate answer
```

④

```
whenClickedEvent clicked
setXCoordinate 0
loopForever
  askWhereToGo ask "どこに行く？" and wait
  setXCoordinate answer
```

Q24. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=NZFBHdSzTAs>

①

```
whenClicked▶
  wait4sec[タイムを決めよう]
  setTime[タイム] to [答え]
  loop until [答え] reaches 0
    wait1sec[1 秒まつ]
    setTime[タイム] to [-1]
  say[おわり! 1 秒] for 1 sec
```

②

```
whenClicked▶
  wait4sec[タイムを決めよう]
  setTime[タイム] to [答え]
  loop until [タイム] reaches 0
    wait1sec[1 秒まつ]
    setTime[タイム] to [-1]
  say[おわり! 1 秒] for 1 sec
```

③

```
whenClicked▶
  wait4sec[タイムを決めよう]
  setTime[タイム] to 5
  loop until [答え] reaches 0
    wait1sec[1 秒まつ]
    setTime[タイム] to [-1]
  say[おわり! 1 秒] for 1 sec
```

④

```
whenClicked▶
  wait4sec[タイムを決めよう]
  setTime[タイム] to 5
  loop until [タイム] reaches 0
    wait1sec[1 秒まつ]
    setTime[タイム] to [-1]
  say[おわり! 1 秒] for 1 sec
```

Q25. 動画と同じ動きをするプログラムを以下の①～④の中から選んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=mJueMHv7szE>

①

Scratch script 1: When clicked (green flag), ask for speed and wait. Then a loop labeled 'ずっと' (forever) containing: move 1 step (answer field), and if hit edge, bounce back.

②

Scratch script 2: When clicked (green flag), ask for speed and say 'とこいつづける' (keep going) for 2 seconds. Then a loop labeled 'ずっと' (forever) containing: move 1 step (answer field), and if hit edge, bounce back.

③

Scratch script 3: When clicked (green flag), ask for speed and wait. Then a loop labeled 'ずっと' (forever) containing: move 10 steps, and if hit edge, bounce back.

④

Scratch script 4: When clicked (green flag), ask for speed and say 'とこいつづける' (keep going) for 2 seconds. Then a loop labeled 'ずっと' (forever) containing: move 10 steps, and if hit edge, bounce back.

Q26. 動画を見て、同じ動きをするブロックを組んでください。

<https://www.youtube.com/watch?v=OEiC2iVE4vY>

以上で問題は終了です。次ページより解答となります。

Q1. ④

をクリックしたとき

300 回くりかえす

もし **右やじるし** キーをおした または **d** キーをおした なら

3 歩動かす

でなければ

-3 歩動かす

Q2. ③

をクリックしたとき

タイム を 5 にする

タイム = 0 までくりかえす

1 秒まつ

タイム を -1 ずつかえる

すべて を止める

をクリックしたとき

ずっと

もし **右やじるし** キーをおした または **d** キーをおした なら

x座標を 1 ずつかえる

Q3. ①

をクリックしたとき

スペース キーをおした かつ **上やじるし** キーをおした までくりかえす

3 歩動かす

はしに当たったら、はねかえる

すべて を止める

Q4. ②

 をクリックしたとき

ダックスフンド に当たった までくりかえす

もし **あるいているペンギン** に当たった かつ **スペース** キーをおした なら

あるいているペンギン へ行く

 をクリックしたとき

ずっと

マウスポインター へ行く

 なし

Q5. ①

```
whenClicked: whenClicked
  setFlag to 0 to 1
  ifFlag = 1
    repeat 3
      move 30 steps
      wait 1 seconds
    endRepeat
  else
    say "動かない" for 2 seconds
```

Q6. ④

```
whenClicked: whenClicked
  setGoukai to 0
  repeat 3
    setDice to 1 to 6
    setGoukai to Dice
    say "サイコロの数 と がでたよ" for 2 seconds
  endRepeat
  wait 3 seconds
```

Q7. ①

```
whenClicked: whenClicked
  setX to -220
  repeat
    move 1 steps
  endRepeat
  whenClicked: whenClicked
  setTime to 0
  repeatUntil
    say "サイコロの数 と がでたよ" for 2 seconds
  untilTime = 5
  setTime to 1
  stopAll
```

Q8. ①

```
whenClicked: whenClicked
  setDice to 1 to 6
  ifDice = 6
    say "6をだしたかったな" for 2 seconds
```

Q9. ④

```

    をクリックしたとき
    ずっと
    もし スペース キーをおした なら
        ばしょ を -100 にする
    でなければ
        ばしょ を 100 にする
    x座標を ばしょ にする
  
```

Q10. ④

```

    をクリックしたとき
    回数 を 1 から 3 までのらんすう にする
    回数 と 回動くよ といいづける
    回数 回くりかえす
    30 歩動かす
    1 秒まつ
  
```

Q11. ③

```

    をクリックしたとき
    何秒かぞえる? と聞いて待つ
    タイム を 答え にする
    ずっと
    タイム を -1 ずつかえる
    1 秒まつ
    タイム を 答え にする
    タイム といいづける
    1 歩動かす
    もし タイム = 0 または スペース キーをおした なら
        すべて を止める
  
```

Q12. ①

```

    をクリックしたとき
    何かかぞえる? と聞いて待つ
    タイム を 答え にする
    ずっと
    もし タイム = 0 でない なら
        1 秒まつ
        タイム を -1 ずつかえる
  
```

Q13. ③

```

    をクリックしたとき
    何秒かぞえる? と聞いて待つ
    タイム を 答え にする
    タイム = 0 までくりかえす
    1 秒まつ
    タイム を -1 ずつかえる
  
```

Q14. ④

```

    をクリックしたとき
    ずっと
    もし フラグ = 1 かつ マウスポインター にあたって なら
    5 度回す
  
```

```

    をクリックしたとき
    フラグ を 0 にする
    ずっと
    もし マウスポインター にあたって なら
    フラグ を 1 にする
  
```

Q15. ①

```

    をクリックしたとき
    ずっと
    もし 歩く = 1 なら
    3 歩動かす
    はしにあったら、はねかえる
  
```

```

    をクリックしたとき
    もし 歩く = 0 なら
    歩く を 1 にする
    でなければ
    歩く を 0 にする
  
```

Q16. ④

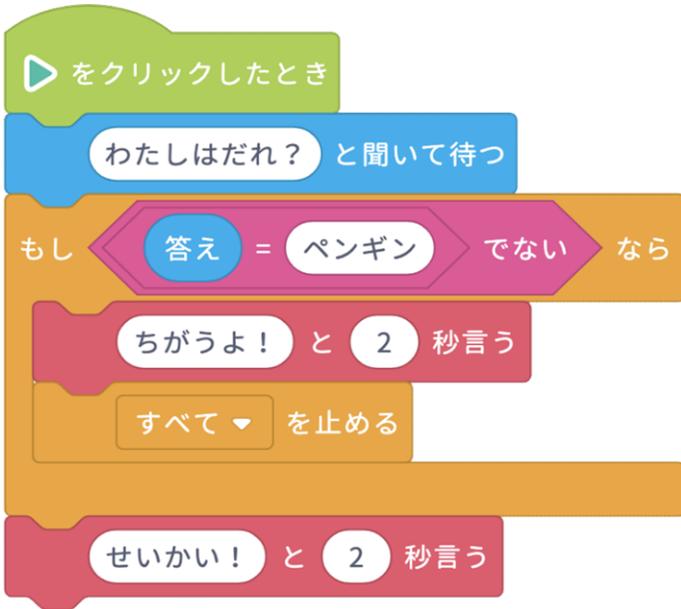
```

    をクリックしたとき
    フラグ を 0 にする
    ずっと
    もし スペース キーをおした なら
    フラグ を 1 にする
  
```

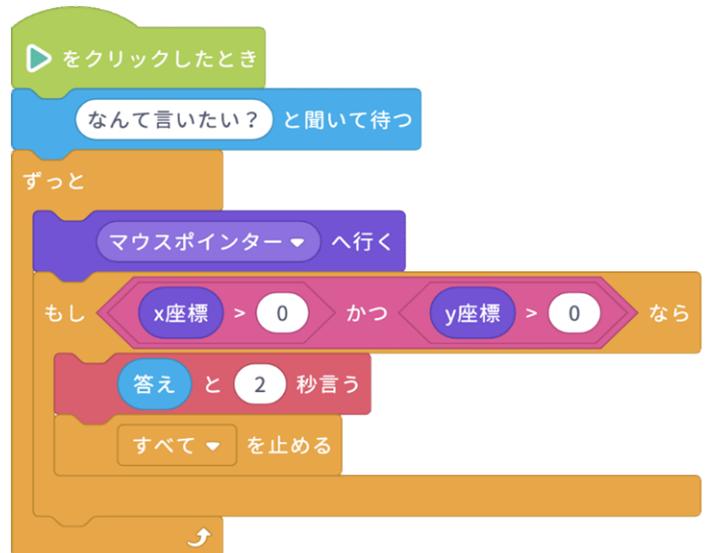
```

    をクリックしたとき
    タイム を 0 にする
    ずっと
    もし フラグ = 1 なら
    1 秒まつ
    タイム を 1 ずつかえる
    タイム といっづける
  
```


Q21. ④



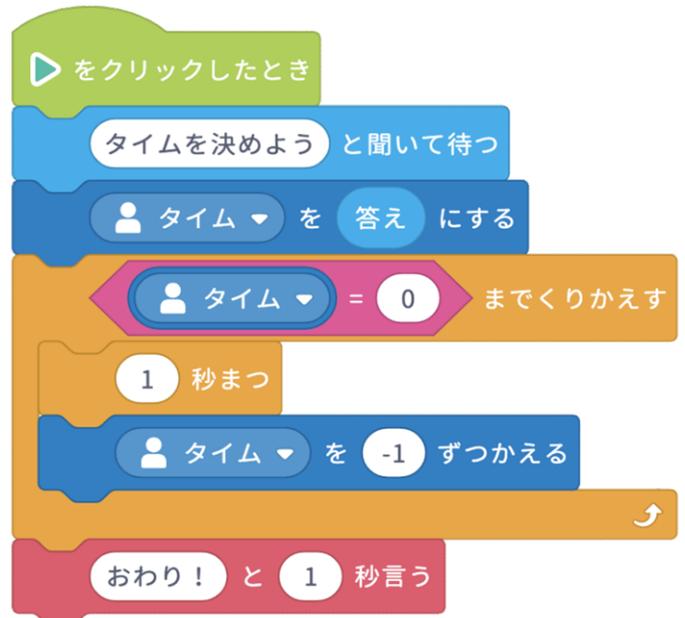
Q22. ②



Q23. ③



Q24. ②



Q25. ①



Q26. 解答例

