

2018年6月1日発行の初版をお持ちの方へ

2019年1月より最新バージョンの Scratch 3.0 がリリースされていますが、本書における画面の解説は旧バージョンの Scratch 2.0 によるため、下記の対応をお勧めいたします。

①Scratch 2.0 オフラインエディターで学習

Scratch 公式サイト内、<https://scratch.mit.edu/download/scratch2> から、Scratch 2.0 オフラインエディターをインストールの上ご使用いただきますと、本書と同じ画面構成でプログラムを作成いただくことが可能です。その際、ゲームデータは scratch_taiou.zip に同梱の scratch_PART4_7.zip をお使いください。(解凍時に書籍に記載されたパスワードが必要です)

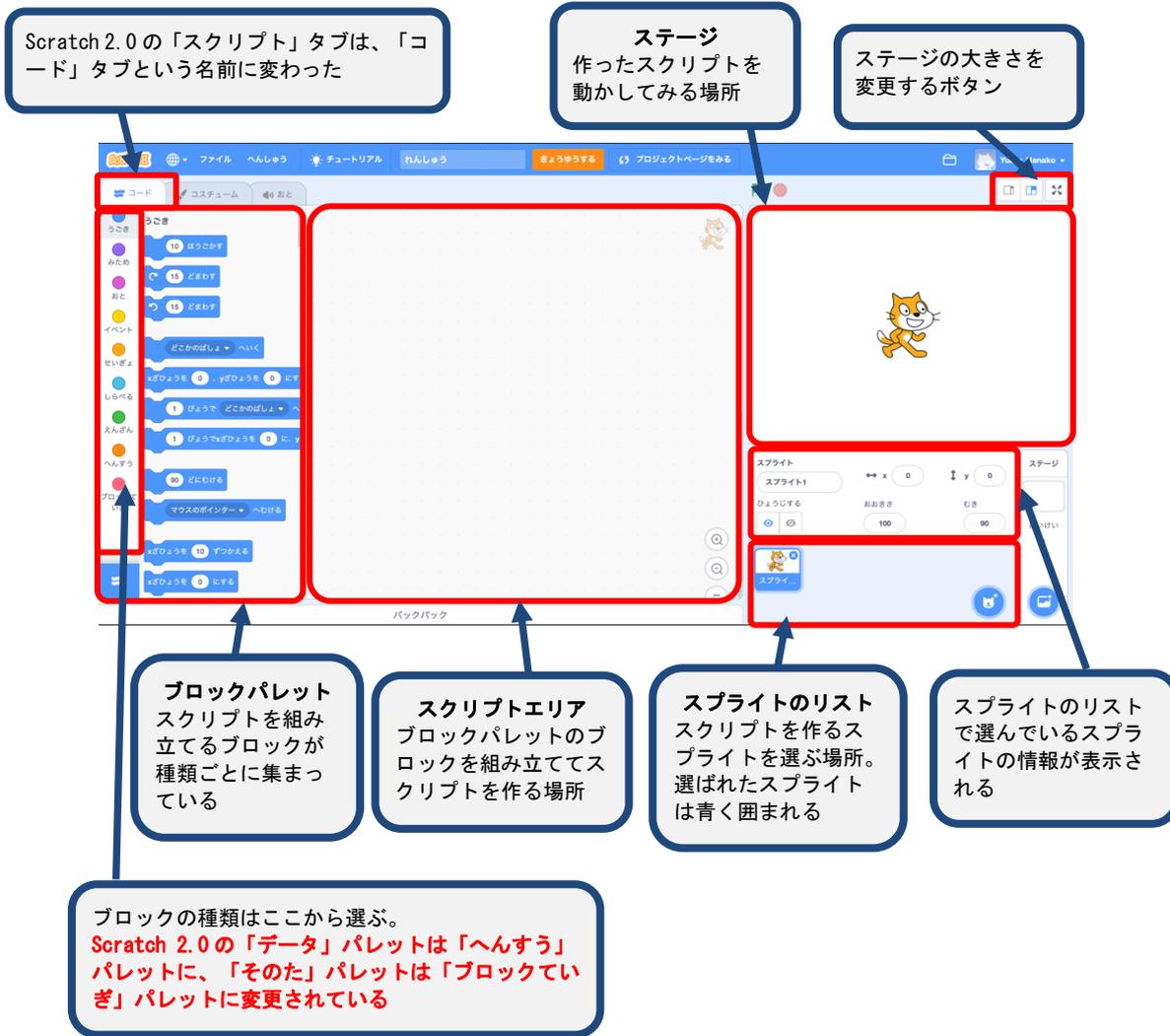
②Scratch 3.0 で学習

Scratch 3.0 でご使用いただく場合、画面の解説が少々異なります。次ページからのポイントをご覧の上、適宜読み替えてご使用ください。ゲームデータは書籍紹介ページから scratch_PART4_7_2.zip をダウンロードの上お使いください。(解凍時に書籍に記載されたパスワードが必要です)

【読み替えのポイント】

■Scratch 3.0 の画面

Scratch 3.0 の画面は次のようになっています。



■Scratch 3.0 で変更されたブロックの種類の名前と色

Scratch 2.0 の「データ」パレットは「へんすう」パレットに、「そのた」パレットは「ブロックていぎ」パレットに変更されています。本書にもたくさん出てくる「ブロックていぎ」パレットのカスタムブロックの色は

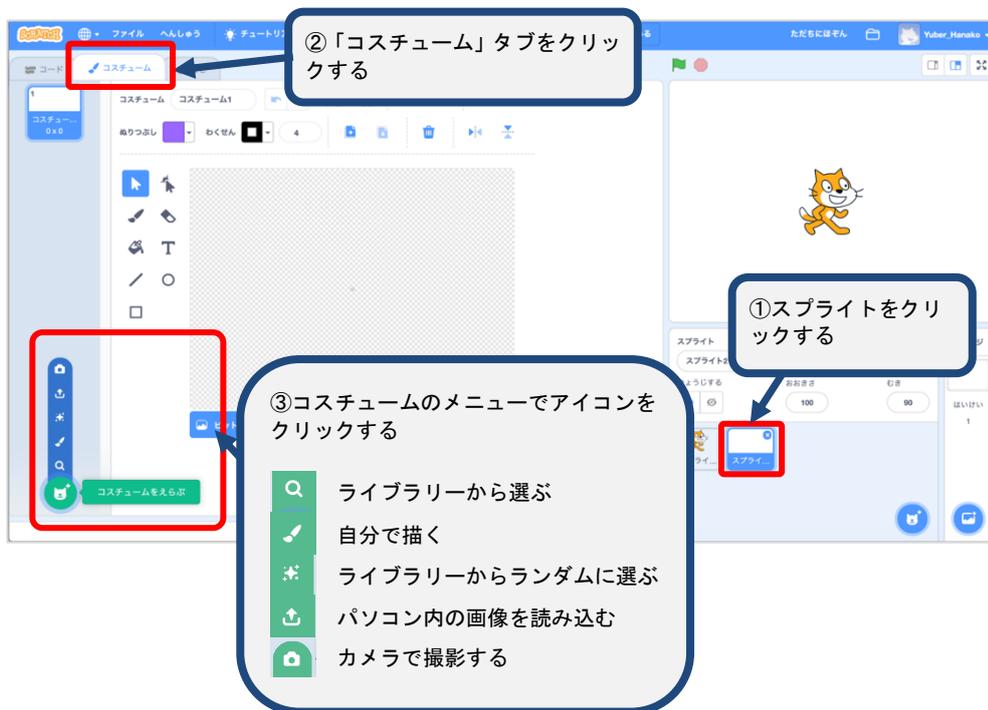
スタートに行く から **スタートに行く** に変わっているため、探すときに気をつけてください。

■コスチュームの変え方(P.35 など)

コスチュームをオリジナルライブラリーから選ぶ、描くなどのアイコンが変わりました。

🐱 にマウスポインターを合わせると、上にメニューが広がります。

このメニューでアイコンをクリックして、コスチュームを選びます。



■ステージの背景の変え方(P.36 など)

背景をライブラリーから選ぶ、描くなどのアイコンが変わりました。

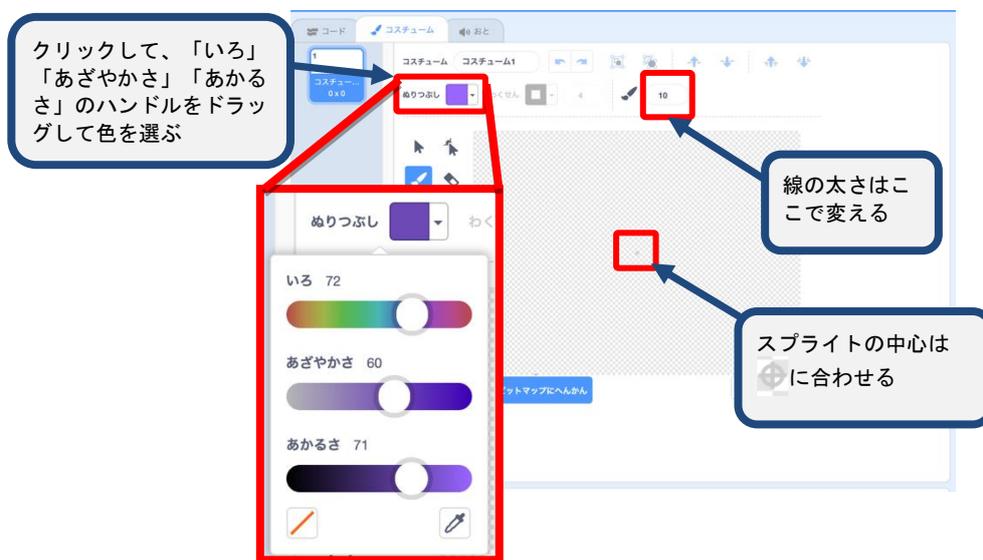
🐱 にマウスポインターを合わせると、上にメニューが広がります。

このメニューでアイコンをクリックして、背景を選びます。



■ペイントツールの使い方 (P.36、65～69、94 など)

スプライトのコスチュームタブやステージのはいけいタブを選んで表示されるペイントツールが新しくなりました。色を変更するには、ぬりつぶし  をクリックします。

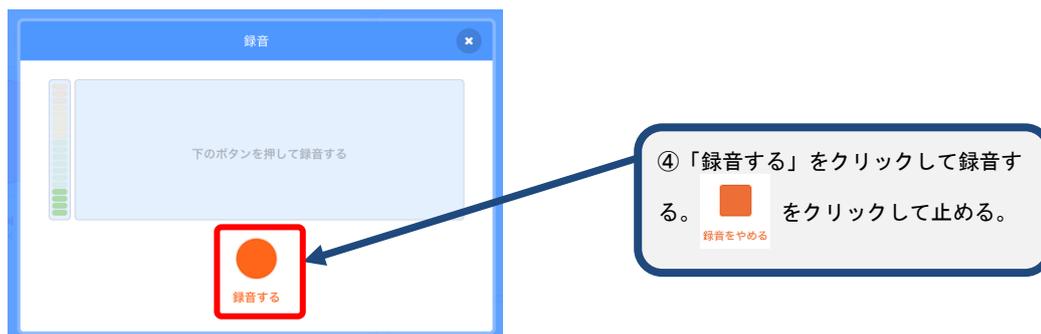


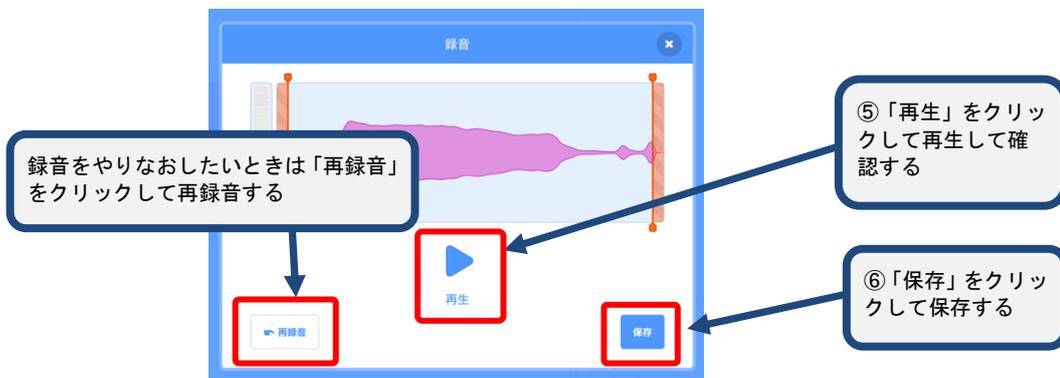
■録音のやり方 (P.75)

録音の方法と、音の指定方法が、下記のように変更されています。



次の画面で録音します。





【重要】

録音した音は、ではなく、 (recording<数字>) になります。

音を鳴らすときには、次のようにブロックを組み立ててください。



■そのほか本書に出てくる読み替えが必要な主なブロック

ページ	本書のブロック (Scratch 2.0)	Scratch 3.0 のブロック
91		
107		
128		
133		
138		 または ※▼をクリックして選んでください。