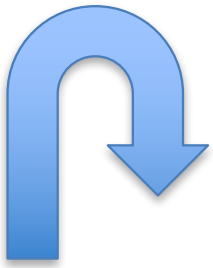
なにを したらいいの? →【2〜4】

メッセージをおくるには? →【5〜13】
メッセージを うけとるには? →【14〜19】

ほうせきをゲットしたい →【20】

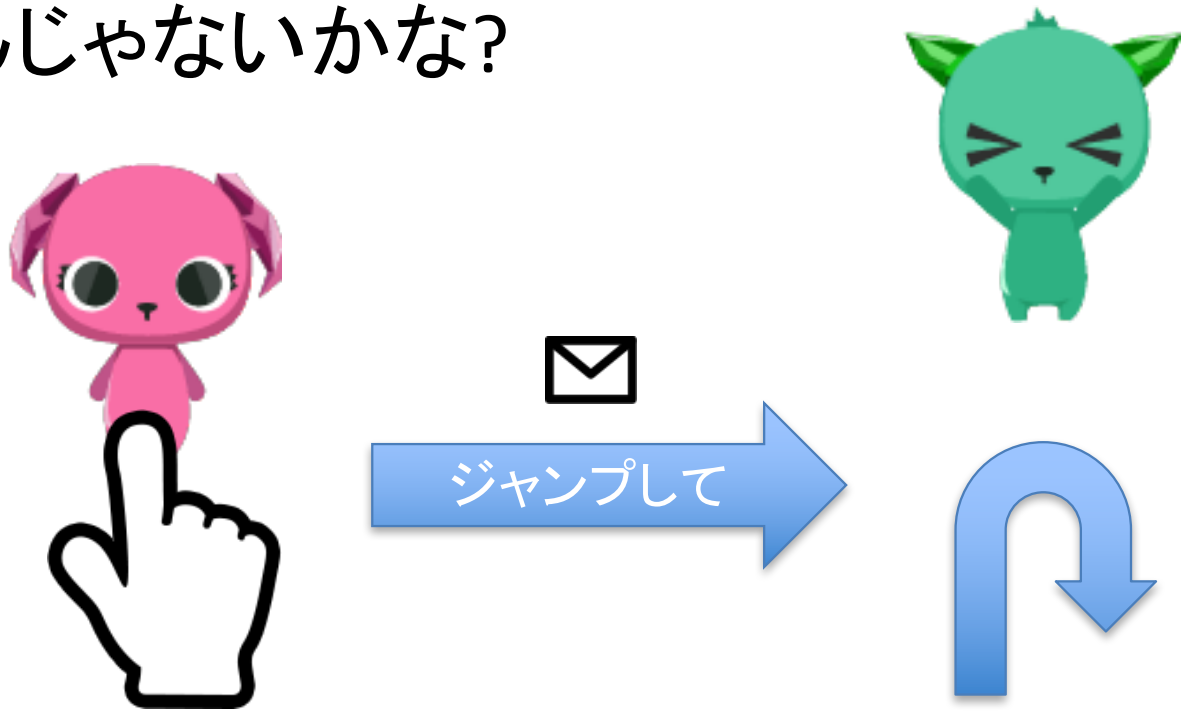
【2】どうすればいいかな?

- ももももんをタッチしたとき、そらもんがジャンプするには、どうすればいいかな?



【3】✉ブロックをおぼえている?

- 「✉キャラがタッチされた」は、まなんだね
- おなじように「✉ジャンプしてをうけとった」があれば、できるんじゃないかな?



【4】メッセージをまなぼう

- とおくのあいてにさわらずに、あいてをジャンプさせるほうほうを、まなぼう
  - あたらしい✉ブロックのつかいかたです

- ✉ブロックの ✉のよびかたを おぼえよう
  - プログラミングでは **メッセージ**とよびます

【5】まず、「ももも ん」をタッチ

- メッセージを、おくるほうほうプログラムだよ

【6】「キャラがタッチされた」「メッセージをおくる」をもってくる

- 「てがみ」のなかにあるよ

【7】「キャラ」をタッチ

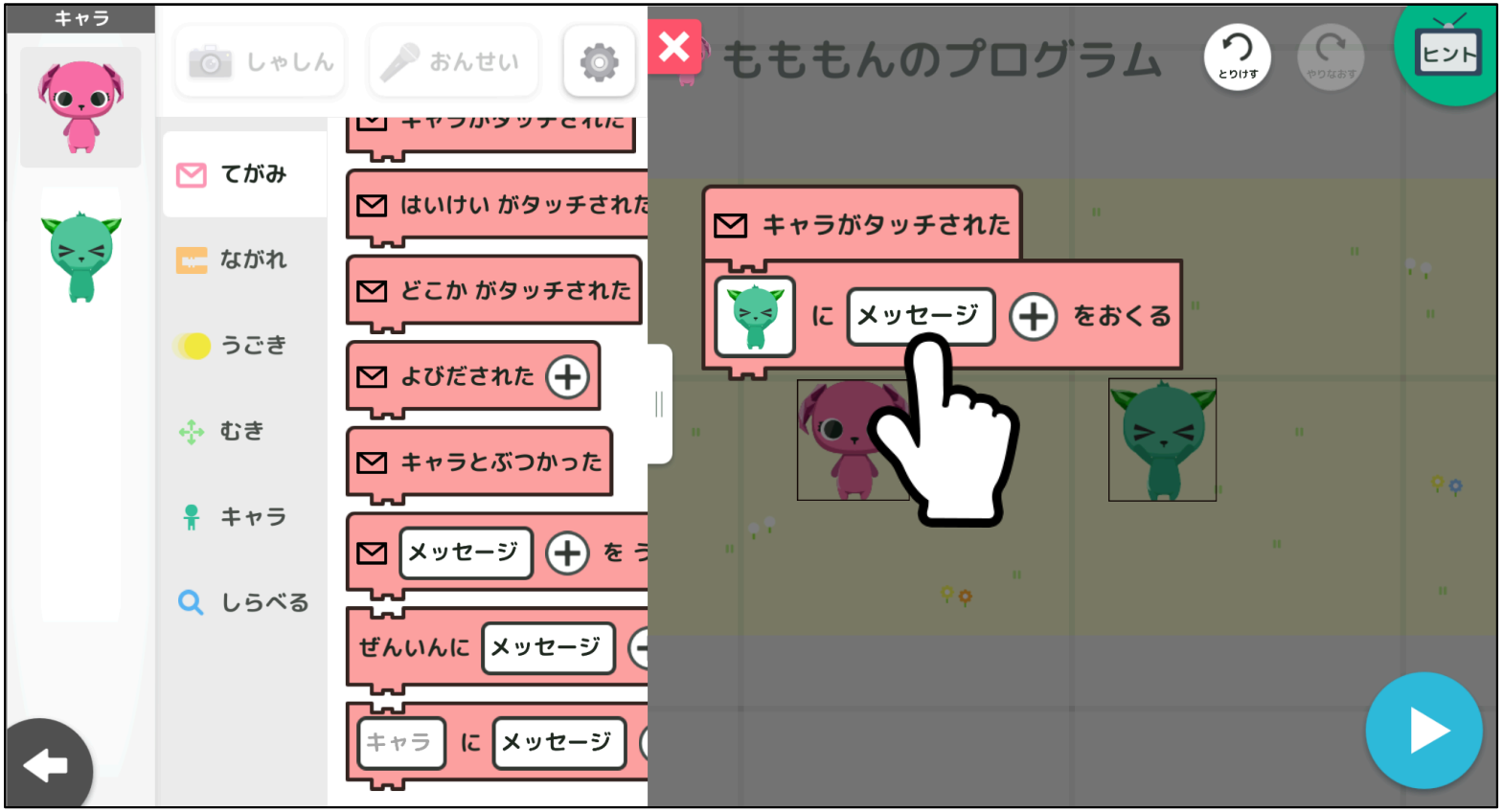
- だれにメッセージをおくるか、えらぶよ

【8】「そらもん」をタッチ

キャラ
しゃしん
おんせい
ももものプログラム
とりけす
やりなおす
ヒント
てがみ
ながれ
うごき
むき
キャラ
しらべる
はいけい がタッチされた
どこか がタッチされた
よびだされた
キャラとぶつかった
メッセージ
を
ぜんいんに
メッセージ
キャラ
に
メッセージ
キャラがタッチされた
キャラ
に
メッセージ
をおくる
ももも
そらもん

【9】「メッセージ」をタッチ

- どんなメッセージをおくるか、えらぶよ



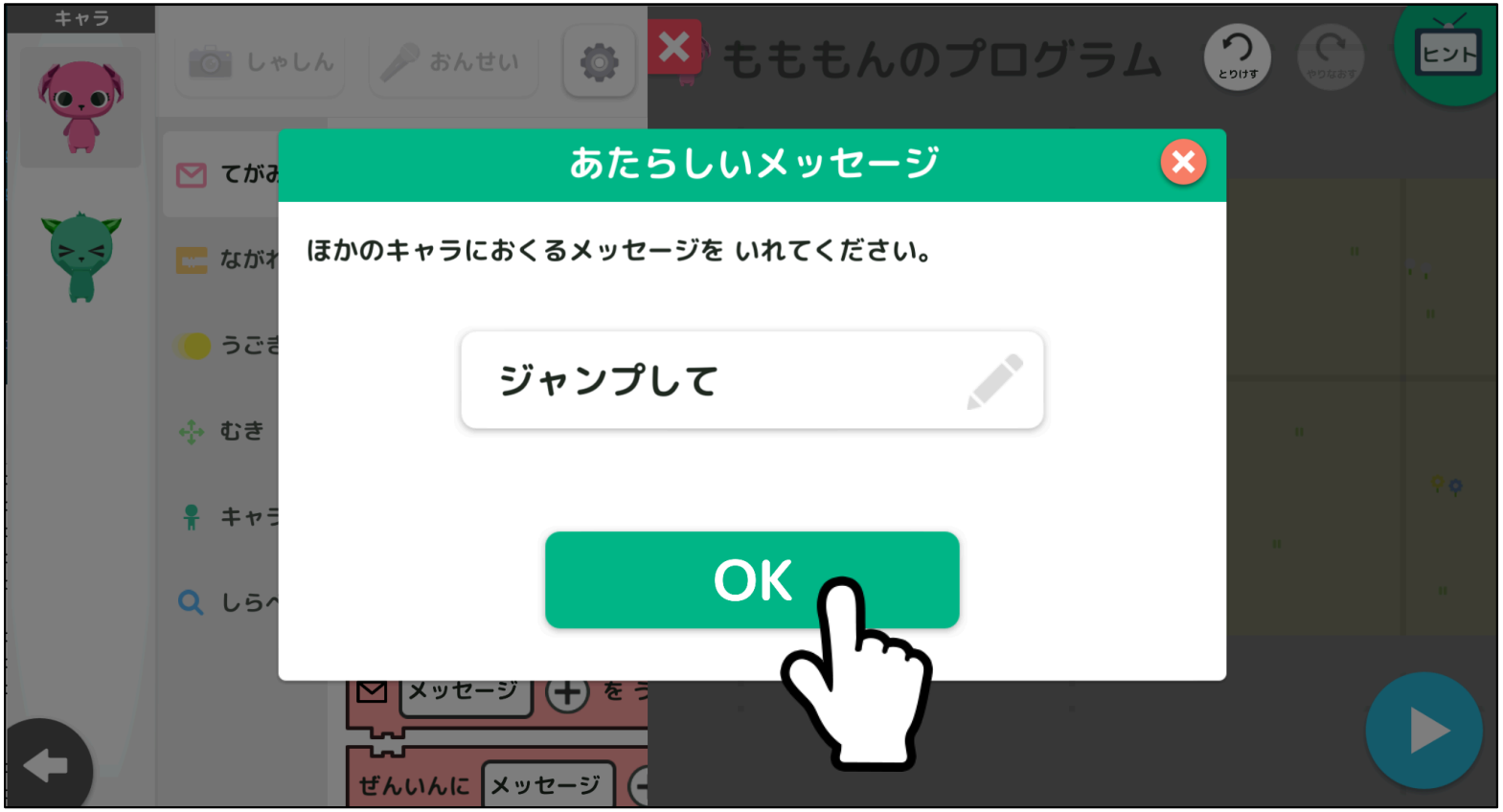
【10】「あたらしいメッセージ」をタッチ

【11】「メッセージ」をタッチ

- タッチすると、キーボードがでるよ

【12】「ジャンプして」をいれ、OKをおす

【13】OKをおす


キャラ
しゃしん
おんせい
ももものプログラム
とりけす
やりなおす
ヒント
てがみ
ながれ
うごき
むき
キャラ
しらべ
あたらしいメッセージ
ほかのキャラにおくるメッセージを いれてください。
ジャンプして
OK
メッセージ
ぜんいんに
メッセージ

【14】「そらもん」をタッチ

- メッセージをうけとるほうの プログラムに かえるよ

【15】「メッセージをうけとった」をもってくる

【16】「メッセージ」をタッチ

- どんなメッセージをうけとるか、えらぶよ

【17】「ジャンプして」をタッチ

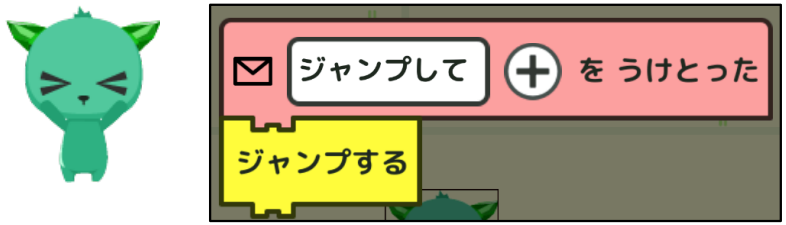
【18】「ジャンプする」をもってくる

- メッセージをうけとったあと、することをえらぶよ

【19】かんせい!

- スタートして、ももももんをタッチしてみよう!

【20】ほうせきを ゲットするには

- スタートして
  - ももも んが、そらもんにメッセージをおくった

  - そらもんが、メッセージをうけとった