VISCUITについて



資料作成:大平雅之
作品作成:田中良到
発表:藤井悠

ダウンロード方法

- http://www.viscuit.com/
- 1:上記のサイトに行く
- 2: 

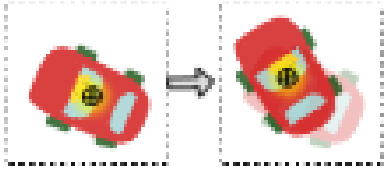
をクリック
- 最新版は060210、2007/01/17 版 3.7MB

ビスケットの使い方

ビスケットで，だれでも簡単にプログラムの楽しさがわかります
プログラムは絵で作られて，それによって絵が動きます
すこしのことだけ覚えれば，色々な可能性に挑戦できます

さあ，いっしょに，ビスケットの使い方を学びましょう



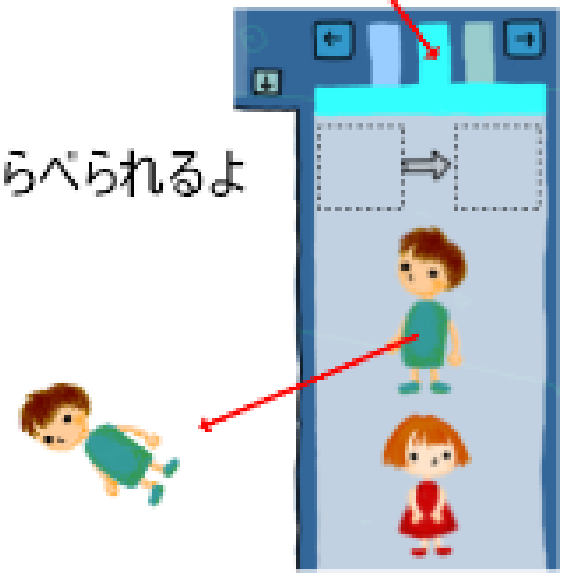


[→]をクリックすると次に進みます

絵をならべよう

ここを何度もクリックして，
好きな絵をえらぼう

絵を紙にドラッグするとならべられるよ

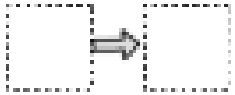


[←]をクリックすると前にもどります

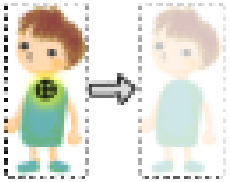
[→]をクリックすると次に進みます

プログラムを作ってみよう

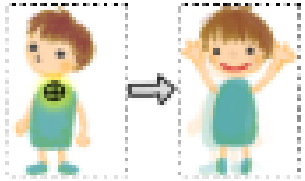
1) プログラムのタネをもってこよう



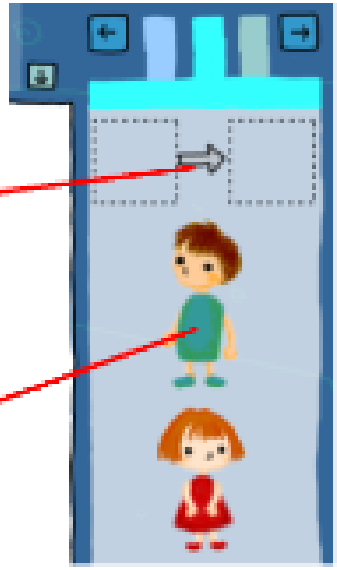
2) 絵を左の四角の中に入れよう



3) 右の四角の中にも絵を入れよう



同じ絵でもちがう
絵でもいいよ

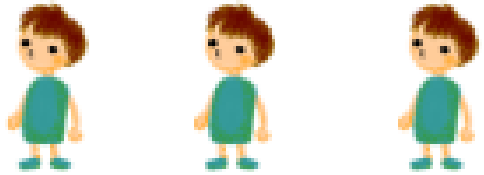


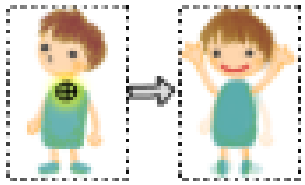
これがプログラムだよ

次へ→

動かしてみよう

4) 男の子を，ならべよう





このプログラムは
男の子をクリックしたら，
手を上げる，
という動きだよ．

5) さあ男の子をクリックしてみよう．手を上げるよ

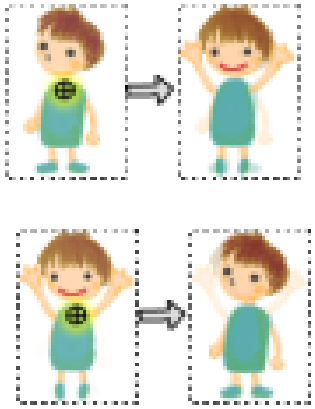
みんな手を上げたかな

手を上げた男の子をクリックしても，もう動かないよ
手を下ろすプログラムがないからなんだ

もっと動かしてみよう

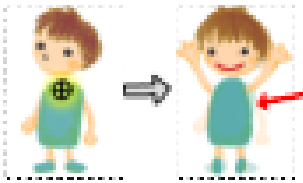
6）手を下ろすプログラムを作ろう





7）クリックで，手を上げたり下ろしたりするね

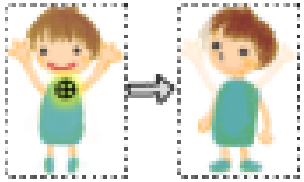
続けて動かしてみよう



8) ここをクリックしてみよう
男の子にクリックマークが付く
プログラムが続けて動くよ.

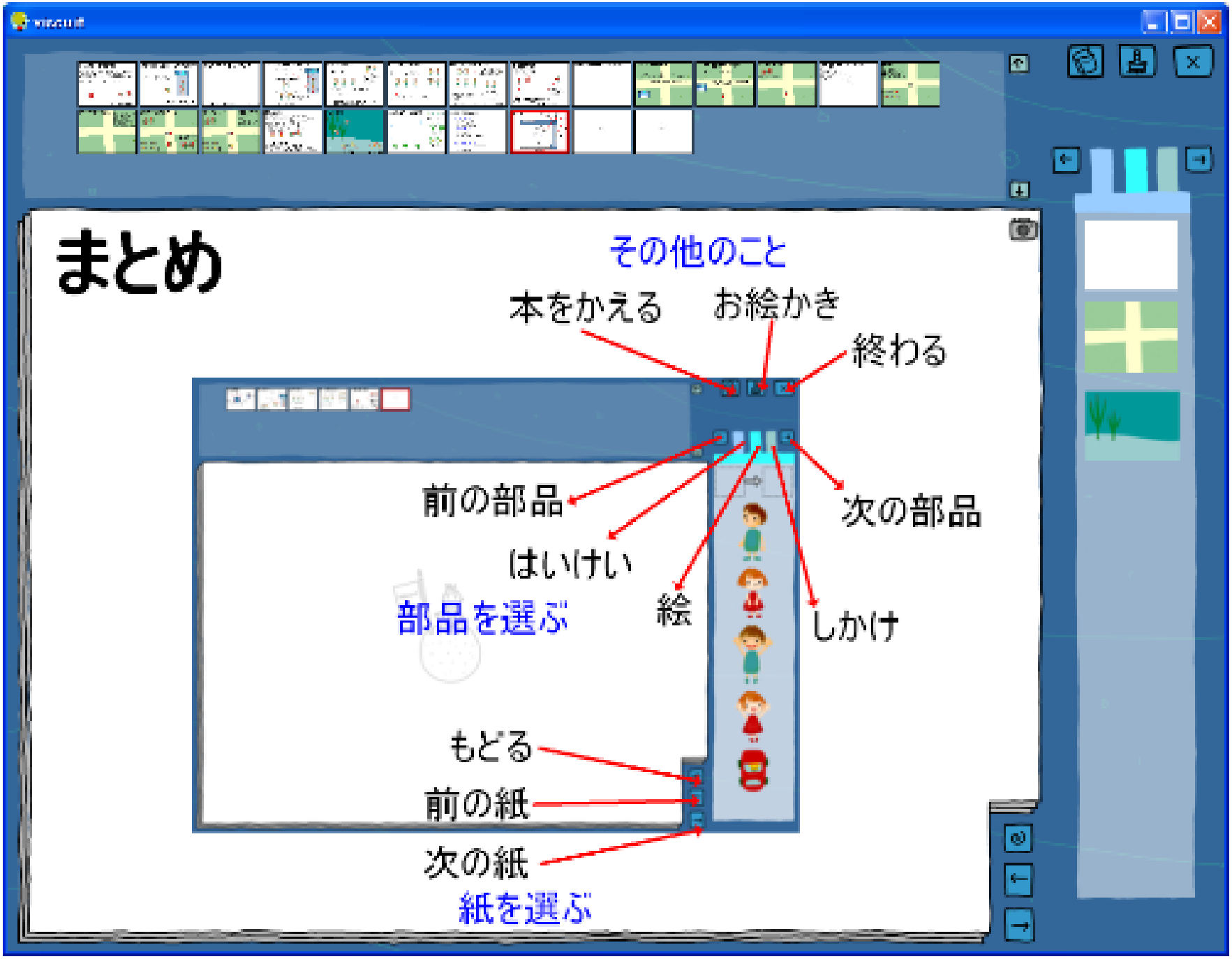


9) 男の子をクリックしてみよう.
手を上げて，すぐ下ろすように
なったかな？



10)こっちのプログラムにも，
クリックマークをつけてみよう.
今度は止まらなくなるね.

右側のクリックマークは，クリックでついたり，消えたりするよ


まとめ
その他のこと
本をかえる
お絵かき
終わる
前の部品
次の部品
はいけい
絵
しかけ
部品を選ぶ
もどる
前の紙
次の紙
紙を選ぶ