

チャットボット



この教材でできること

- ・ 今まで勉強してきたことを生かしてゲームを自分で作る
- ・ 指示された内容を実現できるようにする

どんな作品？

猫のキャラクターとおしゃべりできるチャットボット

※チャットボットとは、コンピューターと会話ができる自動おしゃべりプログラムのこと

目次

①素材を用意しよう

②猫がおしゃべりするようにしよう

③答え合わせ

目次

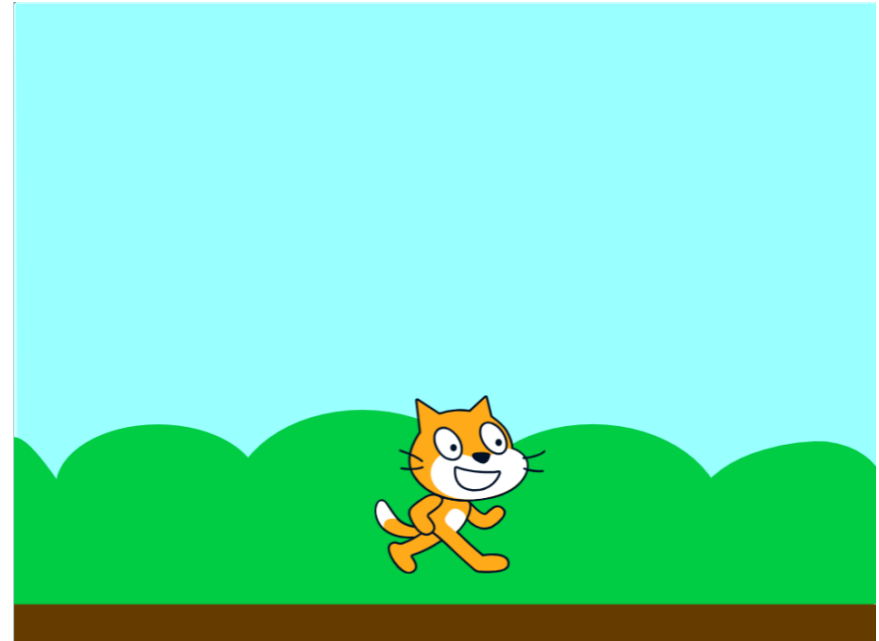
①素材を用意しよう

②猫がおしゃべりするようにしよう

③答え合わせ

①素材を用意しよう

このページでは
必要な素材を用意するよ



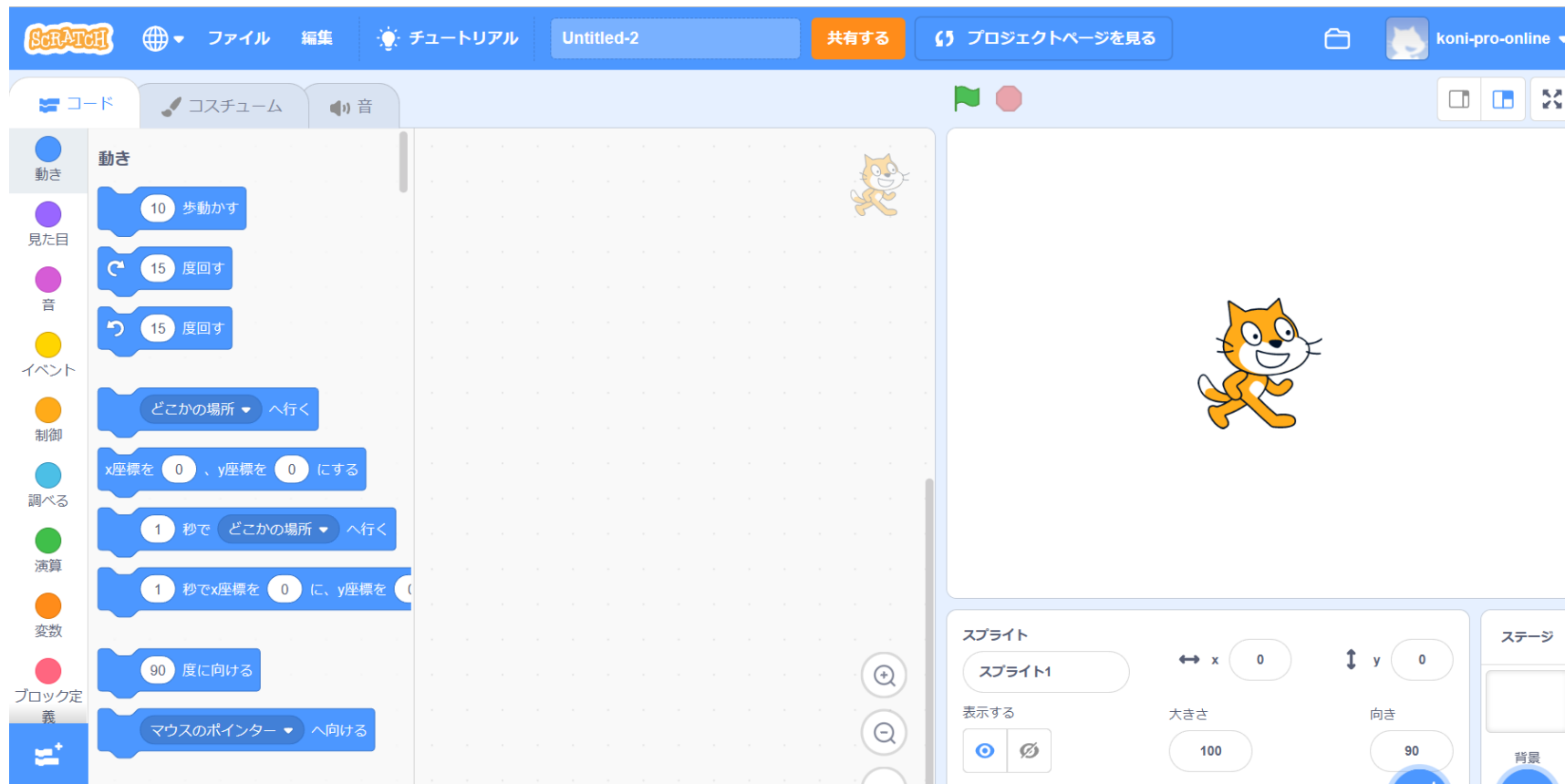
①素材を用意しよう

新しい制作ページを開いてみよう



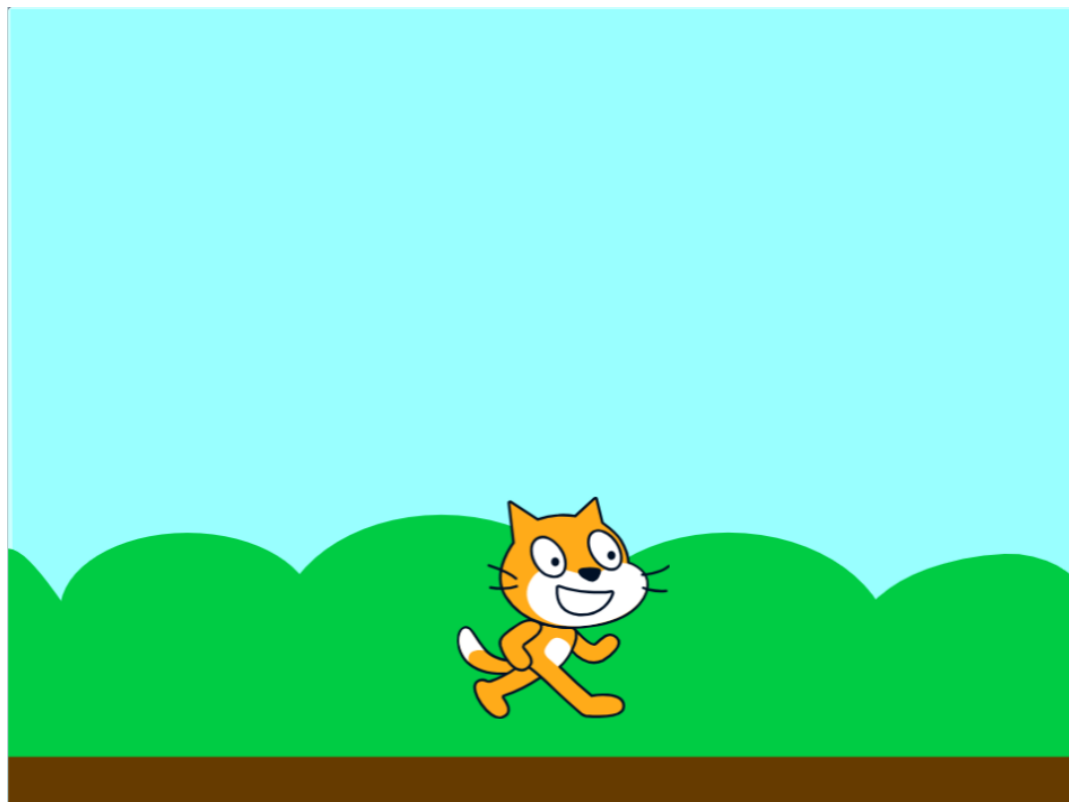
①素材を用意しよう

このページが出てきたら、次のページに進もう



①素材を用意しよう

背景を用意しよう



目次

①素材を用意しよう

②猫がおしゃべりするようにしよう

③答え合わせ

②猫がおしゃべりするようにしよう

このページでは猫がしゃべるようにするよ



②猫がおしゃべりするようにしよう

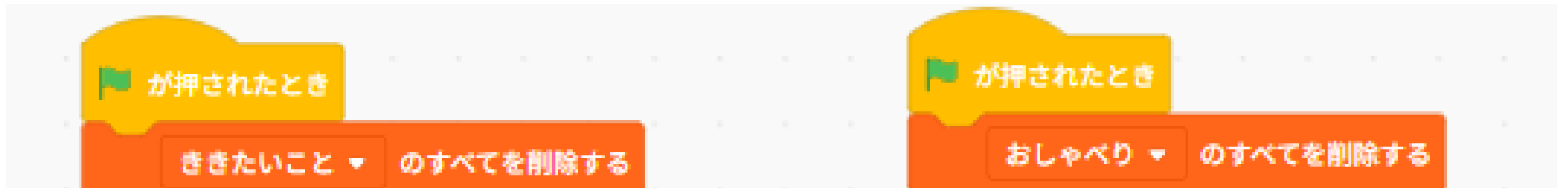
まずはリストを2つ作成しよう



The image shows a light gray rectangular area containing a form. At the top is a button with the text "リストを作る" (Create List) in blue. Below the button are two rows, each consisting of a white checkbox on the left and an orange rounded button on the right. The first row has the text "おしゃべり" (Talk) on the orange button. The second row has the text "ききたいこと" (Things I want to know) on the orange button.

②猫がおしゃべりするようにしよう

- ・ リストをリセットして値を入力しよう
リセットは以下のようにするといよいよ
それぞれのコードの下に値を入力してね



②猫がおしゃべりするようにしよう

- ・猫を触った（クリックした）ときに
言葉をランダムで選んでしゃべるようにしよう



②猫がおしゃべりするようにしよう

- ・スペースキーを押したときに
質問に対する回答を答えるようにしよう



目次

①素材を用意しよう

②猫がおしゃべりするようにしよう

③答え合わせ

③答え合わせ

このページでは

コードと見本のコードがどのような
違いがあるか確認できるよ

③答え合わせ

答え合わせはあくまで答えの1つなので、自分が作ったコードと答えが違っても動作がうまくいっていたらOKだよ

③答え合わせ

- ・リストをリセットして値を入力するコードを見よう

The image displays two Scratch code snippets on a light gray grid background. Both snippets start with a yellow 'when green flag clicked' block.

The left snippet, titled 'が押されたとき', contains the following blocks:

- ききたいこと ▼ のすべてを削除する
- 今日? を ききたいこと ▼ に追加する
- 今何時何分何秒? を ききたいこと ▼ に追加する
- リスト ききたいこと ▼ を隠す

The right snippet, also titled 'が押されたとき', contains the following blocks:

- おしゃべり ▼ のすべてを削除する
- こんにちは! を おしゃべり ▼ に追加する
- げんきかな? を おしゃべり ▼ に追加する
- 聞きたいことを教えてね を おしゃべり ▼ に追加する
- 体調はどう? を おしゃべり ▼ に追加する
- スペースキーを押すと話せるよ を おしゃべり ▼ に追加する
- リスト おしゃべり ▼ を隠す

③答え合わせ

- ・猫を触った（クリックした）ときに
言葉をランダムで選んでしゃべるコードを見よう



③答え合わせ

- ・スペースキーを押したときに
質問に対する回答を答えるコードを見よう

```
スペース キーが押されたとき
リスト ききたいこと を表示する
何を聞きたい? 数字を入力してね! と聞いて待つ
もし 答え = 1 なら
  コスチュームを コスチューム3 にする
  きょうは と 現在の 月 と がつ と 現在の 日 と にち と 2 秒言う
もし 答え = 2 なら
  コスチュームを コスチューム3 にする
  今は と 現在の 時 と 時 と 現在の 日 と 分 と 現在の 秒 と 秒 と 2 秒言う
リスト ききたいこと を隠す
コスチュームを コスチューム1 にする
```

The image shows a Scratch script for a quiz. It starts with a 'Space key pressed' event. A list titled 'ききたいこと' (Things I want to know) is shown. A speech bubble asks '何を聞きたい? 数字を入力してね!' (What do you want to know? Enter a number!). There are two conditional branches: if the answer is 1, it changes to costume 3 and says 'きょうは' (Today) followed by the current month, day, and date, with a 2-second delay. If the answer is 2, it changes to costume 3 and says '今は' (Now) followed by the current hour, minute, and second, with a 2-second delay. Finally, the list is hidden and the costume is changed back to costume 1.

お疲れさまでした

テキストは終了です。

あとは自分なりにアレンジを付け加えていこう！

お疲れさまでした

アレンジが思い浮かばない場合は、
以下のようなことにチャレンジをしてみよう。

- **ゲームクリア画面を作ってみる**
- **BGMをつける**
- **ステージをいくつか作ってみる（背景をいくつか作る）**
- **言葉の種類を増やしてみる**
- **数字の入力で半角全角ともに反映させるようにする**