

(3) スタート地点からしか始められない？

The image displays four sections of Scratch code blocks, labeled '定義 1' through '定義 4', arranged horizontally. Each section contains a sequence of blocks for a robot simulation, including movement, rotation, and control blocks.

定義 1:

- 移動に使うターナーを B と C にする
- 移動スピードを 30 %にする
- A スピードを 15 %に設定
- 直進 0 に 1 回転 直進する
- Trace を 1 にする
- Line-T: 30 -30 %のスピードで 300 度 移動する

定義 2:

- 度 15 %のスピードで 直進 0 250 移動する
- 0.2 秒待つ
- 度 -15 %のスピードで 直進 0 250 移動する
- 0.2 秒待つ
- Kakudo: kakudo を 700 にする
- A 左回り を 80 度 の間実行
- Trace を 1 にする
- Line-T: 30 -30 %のスピードで 200 度 移動する

定義 3:

- A 時計回り を 80 度 の間実行
- Kakudo: kakudo を 440 にする
- Trace を 2 にする
- Kakudo: A 左回り を 80 度 の間実行
- 0.2 秒待つ
- 0 30 %のスピードで 400 度 移動する
- 度 70 %のスピードで 直進 0 200 移動する
- 度 -15 %のスピードで 直進 0 350 移動する
- 1 秒待つ
- Trace を 2 にする
- Line-T: -30 30 %のスピードで 200 度 移動する

定義 4:

- Kakudo: kakudo を 480 にする
- Trace を 1 にする
- Kakudo: 直進 0 に 100 度 直進する
- kakudo を 800 にする
- Trace を 1 にする
- Kakudo: kakudo を 500 にする
- Trace を 1 にする
- 角 4: 30 %のスピードで 200 度 移動する
- Kakudo: kakudo を 1 にする
- Trace を 1 にする
- Kakudo: 15 -15 %のスピードで 200 度 移動する
- 0.2 秒待つ
- 移動スピードを 15 %にする
- 直進 0 に 200 度 直進する
- 0.2 秒待つ
- A 時計回り を 80 度 の間実行
- 移動スピードを -20 %にする
- 直進 0 に 200 度 直進する
- 20 20 %のスピードで 200 度 移動する
- 移動を止める

At the top left, there are two yellow blocks: 'プログラムのスタートした時' (When the program starts) and 'プログラムを終了する' (End program).