4 メッセージで 2 人がやりとりする （第 3 時）

＿＿＿ 年 ＿＿＿ 組 ＿＿＿ 番　氏名 ＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿　参加コード ＿＿＿＿＿＿＿＿

今日のめあて **メッセージ**を使って、2 つのスプライトがやりとりするプログラムを作る。

▶ **レッスンで練習しよう**　「チャットをつくろう」の **レッスン 3「メッシュでつながろう」3-1**（メッセージと変数を分けて送ろう）　終わった □

1. メッセージ＝スプライトどうしの「合図」

ブロック	はたらき
「○○」を送る	すべてのスプライトに**合図をばらまく**
「○○」を受け取ったとき	その合図が来たら、下のプログラムが**動き出す**

大事：合図と中身は別——メッセージは「話したよ」という**合図だけ**を送ります。 **話した文字そのもの**は、**変数**に入れておいて、受け取った側がその変数を見ます。

2. 課題④：シマラビが言ったことをシマネコが話す

① 実際の動きから

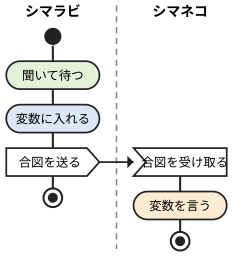


シマラビ（送る側）
ア スタートボタンが押される
イ メッセージを聞いて待つ
ウ 変数「シマラビのメッセージ」を答えにする
エ 「シマラビのメッセージ」を送る



シマネコ（受ける側）
オ 「シマラビのメッセージ」を受け取る
カ 変数「シマラビのメッセージ」を 3 秒言う

② アクティビティ図



たての点線で**だれの仕事か**を分ける（スイムレーン）。

③ スモウルビーのプログラム



シマラビ（送る側）



シマネコ（受ける側）

課題④ 上のプログラムを作って動かす。スプライトを 2 つにするのを忘れずに。作品名 **03_メッセージ**。

3. Ruby では

シマラビ（送る側）

```
when_flag_clicked do
  ask("メッセージを入力")
  $シマラビのメッセージ = answer
  broadcast("シマラビのメッセージ")
end
```

シマネコ（受ける側）

```
when_receive("シマラビのメッセージ") do
  say($シマラビのメッセージ, 3)
end
```

$ がついた変数は、**すべてのスプライトから使える変数**（グローバル変数）です。

ふりかえり （できた度：５ ４ ３ ２ １ に○）

先生の確認

https://smalruby.app ／ この教材は **CC0 1.0（パブリックドメイン）**です。自由にコピー・改変・配布できます（出典表示は不要）