

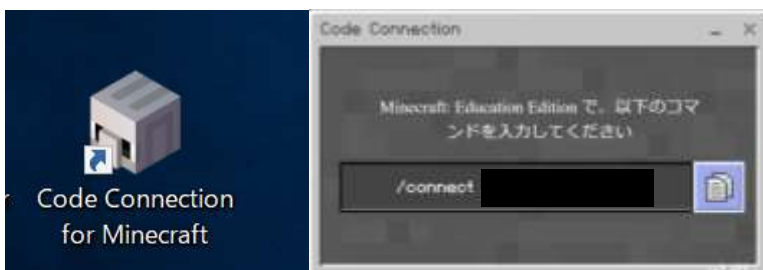
Code Connection のつかいかた

(これはむずかしいから、ほごしゃのかたにてつだってもらってね)

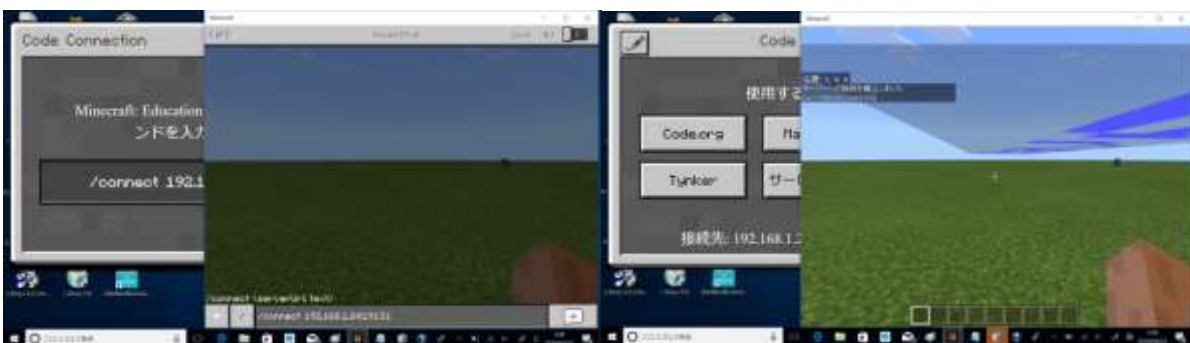
Code Connection でプログラミングするには、Minecraft のワールドでチートの実行が ON になっている必要があります。授業で使ったワールドではチートの実行が ON になっていますが、自分でワールドを作る際は気を付けてください。授業では、ゲームモードがクリエイティブ、難易度はピース、世界のタイプはフラットでした。不慮の事故で作品を燃やしたくない人は火の延焼や TNT の爆発も OFF にしておきます。(火を使わない人には関係ありませんが。)



マインクラフトのゲームを始める事が出来たら、エスケープボタン (キーボード左上の Esc と書いてあるボタン) でゲームを一度止め、Code Connection を実行 (ダブルクリック) します。すると、スラッシュから始まる不思議な文字列が出てきますので、その右の書類のマークをクリックします。これで不思議な文字列がコピーされました。

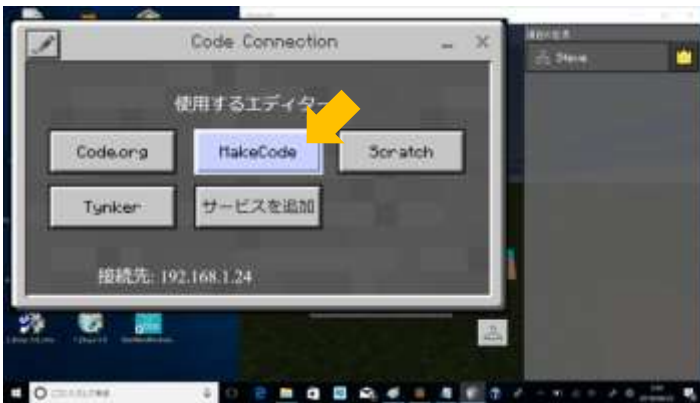


マインクラフトに戻ります。ゲームを再開でゲームに戻ります。マインクラフトでは、t と押すとチャットができます。このチャットでコマンドを入力することができます。ここに、先ほどコピーした文字列をペースト (Ctrl+V) します。(左下にあるコントロールキー (Ctrl と書いてあるボタン) を押しながら v キーを押します。) うまくペーストできたら、エンターキーを押してください。



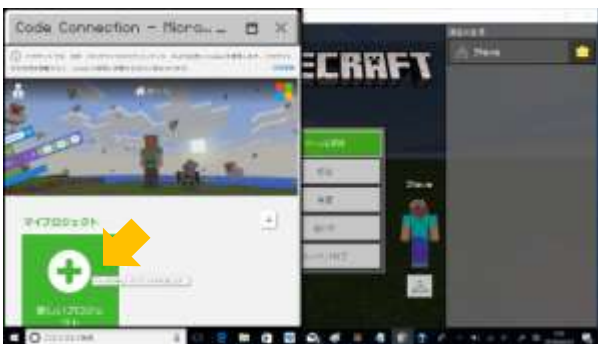
うまくいくと、マインクラフト上で「サーバーへの接続が確立されました。」と表示されます。

すると、今度は、Code Connection 側で Tynker とか ScratchX とかいろいろなボタンが出てきますので、「Make Code」というボタンを押します。

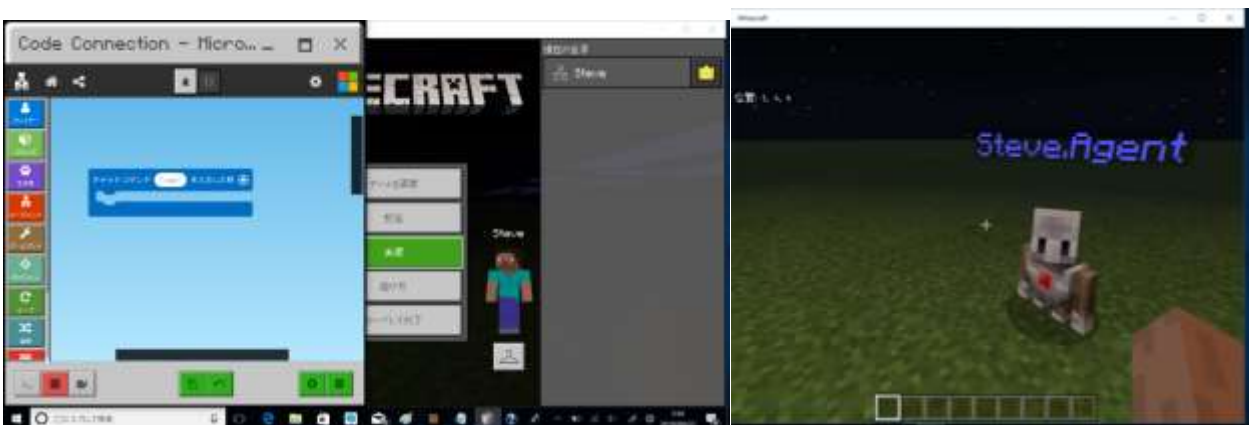


(☆作品を開く人は、ここから Code Connection の開きかたのページに戻る。)

すると、マイプロジェクトという画面が出てきます。新しくプログラムを作りたいときは大きい緑のプラスマークのあるボタンを押します。



これでやっと、プログラムをする準備が整いました。



マインクラフトで自分の周囲を見ると、自分のかわりにいろんなことをプログラムでやってくれる、エージェントというキャラクターが登場しています。かわいいですね。

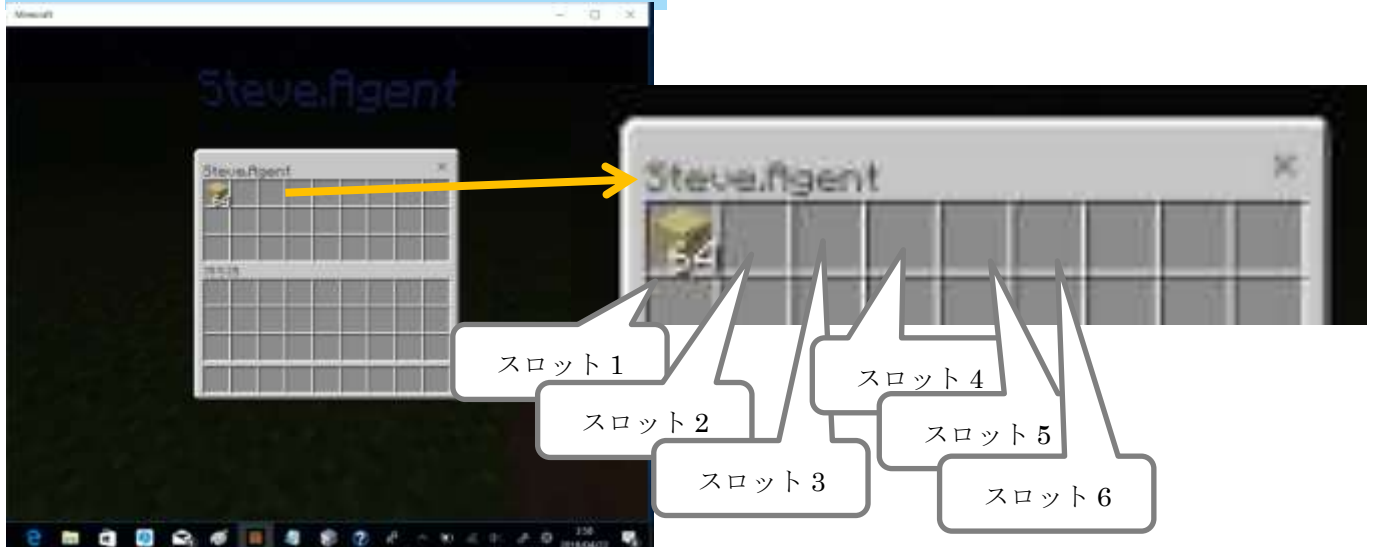
Code Connection プログラム例

(ここはじぶんでがんばろう)



チャットコマンドで `build` と入力すると、エージェントがブロックを4つおいてくれるプログラムです。

エージェントにこれをやってもらうときは、あらかじめエージェントに右クリックで話しかけて、ロットにブロックを持たせてあげましょう。



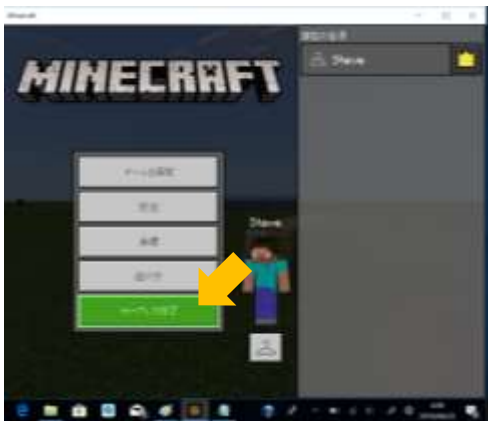
エージェントくんは、自動で動いてくれますが、プレイヤーからはなれすぎると止まってしまうので、エージェント君の仕事はしっかり見てあげましょう。

作品の保存の仕方

(これはむずかしいから、先生におねがいしてね)

一つのパソコンで遊ぶのであればエクスポートしたりしてUSBに保存する必要はありませんが、他のパソコンで遊んだり、よそのパソコンで作ったものをおうちにもって帰るときはエクスポートしたり、保存場所を指定する必要があります。

マイクラフトの世界を保存する



エスケープボタンを押して、ゲームを中断し、「セーブして終了」を押す。おうちのパソコンで遊ぶときはこれで良いです。ただ、今回は、SSKのパソコンで作った世界をおうちにもって帰りたいので、もうひと手間かかります。

マイクラフトのセーブが終了すると、ワールドの選択画面になります。ここで、自分が作ったワールドの右にある鉛筆（ペン？）のマークをクリックして、設定画面に行きます。設定画面の右の一番下の方にある、「世界をエクスポート」をクリック。

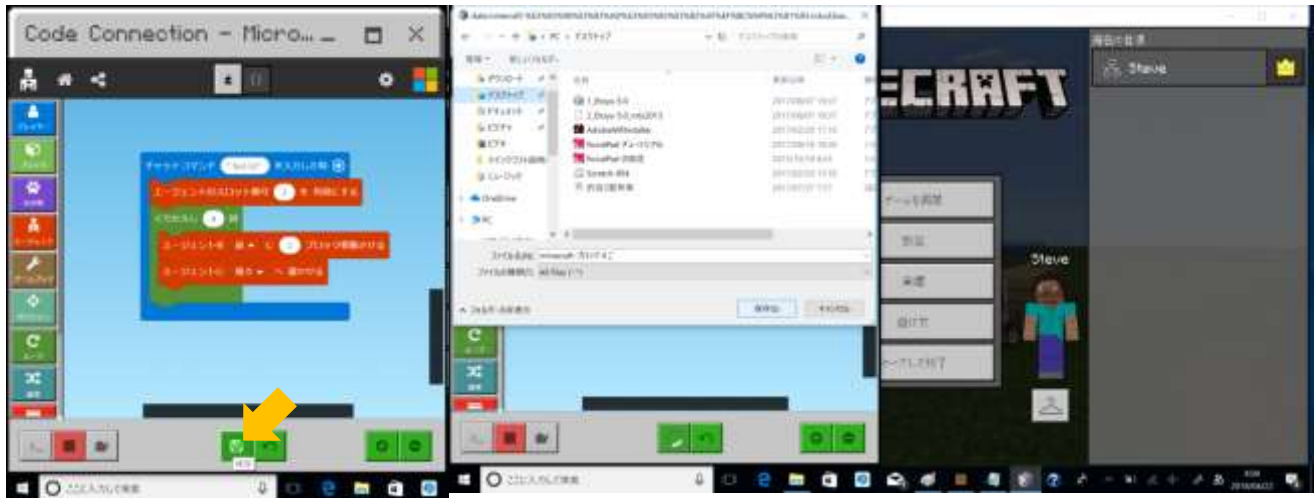


最後に、保存場所を選んで「エクスポート」

これで、マイクラフトの世界が保存されます。

Code Connection のプログラムを保存する

プログラムの下、保存マークをクリックし、保存場所を選んで保存。これで、USBメモリ等にプログラムが保存できます。



持ち帰った作品を開いてみよう

(これはむずかしいから、ほごしゃのかたにおねがいでね)

現在マイクラフトのプログラミングワークショップで持ち帰っている作品には 2 種類のデータがあります。ひとつはマイクラフトのワールドのデータ。もう一つは、マイクラフトのプログラムのデータです。

ワールドの開きかた

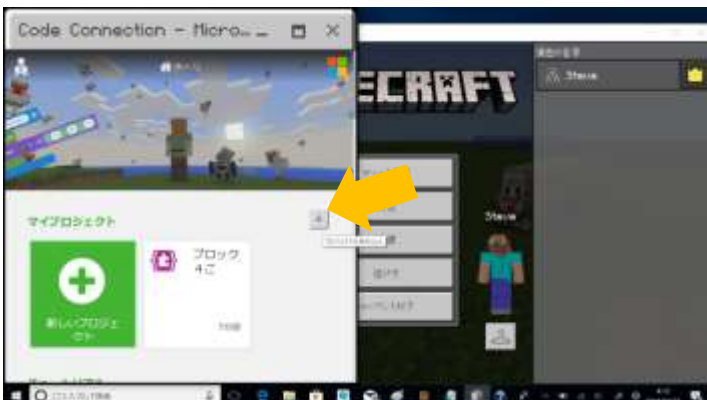
あらかじめパソコンの中に、授業で作ったワールドを USB からコピーしておきます。次に、マイクラフト (Windows10 版) を開き、「遊ぶ」を押し、ワールドの選択画面の一番上、「新しく作る」の右隣にある、四角に矢印が刺さっているマークから、ワールドをインポートします。インポートできたら、作ったワールドをクリックすれば、そのワールドで遊ぶことができます。



Code Connection の開きかた

前述の Code Connection のつかいかたを参照し、「(☆作品を開く人は、ここから Code Connection の開きかたのページに戻る。)」のところまで進める

My Projects という画面が出てきます。お手持ちの USB メモリから作ったプログラムを開きたいときは、My Project の右側にある棒と矢印の小さい青いマーク「import」を押します。



次に、「ファイルを読み込む」をクリックし、「ファイルを選択」からお子様の作成したプログラムを選択し、「開く」を押して、「つづける。」これで、持ち帰ったプログラムが開けます。

