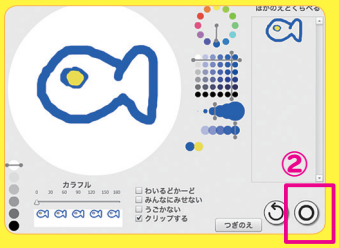
ヴィジュアルプログラミング言語

Viscuit ビスケット

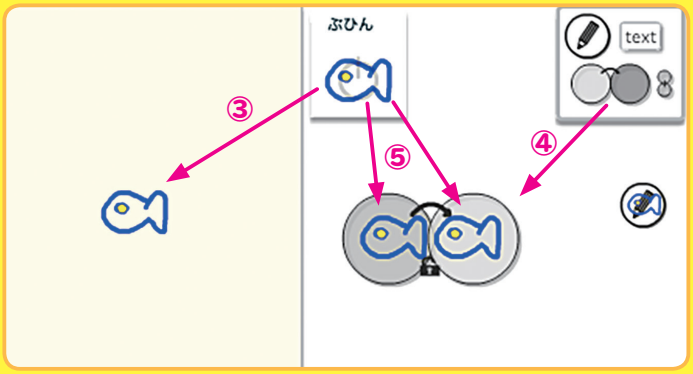
『ビスケット』は、2003年にNTTの研究所で開発された「誰でもプログラミングを体験してコンピュータの本質が理解できる」をコンセプトとしたビジュアルプログラミング言語です。
インターネットにつながったパソコンがあれば、ブラウザ上で自由自在にプログラミングができます。
http://www.viscuit.com

＊あそびかたの基本＊

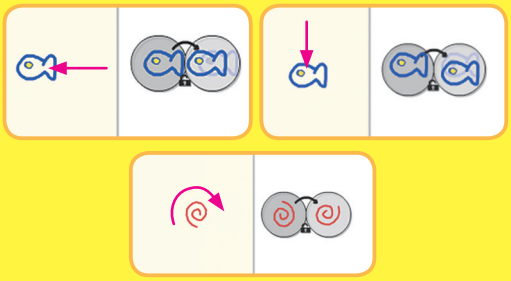
①えんぴつのマークを押すと、絵が描けます。



②絵が描けたらクリック。描いた絵が部品（ぶひん）になります。

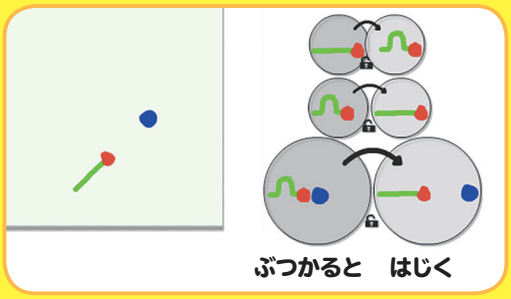


③部品をステージに入れます。④メガネを持ってきます。
⑤メガネに部品を入れると、絵が動き出します。



メガネの左右に同じ部品を入れた場合は、部品の動く方向・速度・回転を指定できます。

メガネの左右に違う部品を入れるとアニメーションになります。



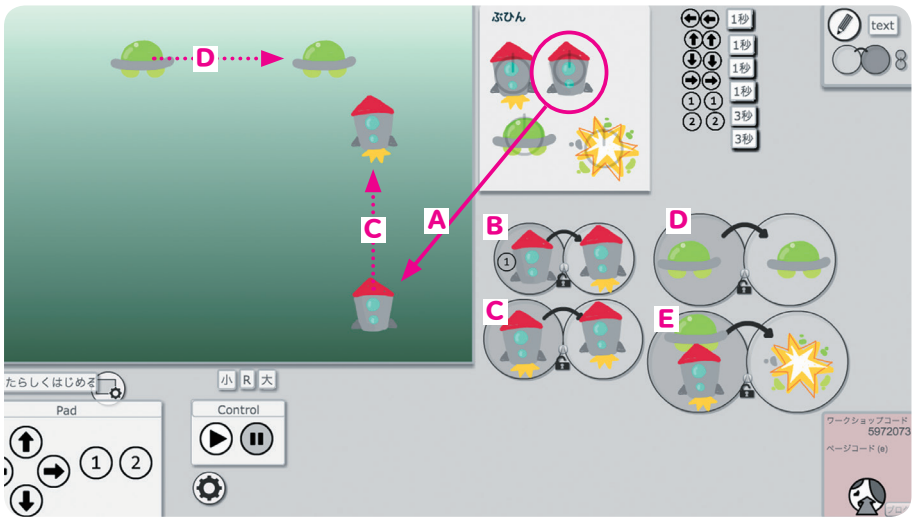
メガネに複数の部品を入れると、部品の並び方が一致したときだけ動くメガネになります。

＊ビスケットはおうちでも遊べます

インターネットにつながるパソコンを用意します。
ブラウザ（インターネットエクスプローラー、FireFox、Chrome、Safari など）で、
http://www.viscuit.com にアクセスします。

●「ビスケットの遊び方」解説のビデオを見る

●UFOとロケットのゲームをつくる

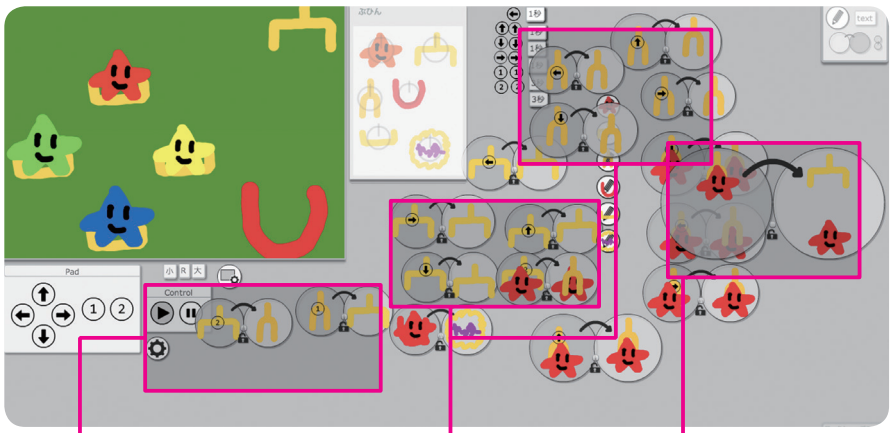


A「火がついていないロケット」を入れます。
B ①を押すと、「火がついていないロケット」が「火がついたロケット」に変わります。
C「火がついたロケット」はまっすぐ上に飛びます。
D「UFO」はまっすぐ横に飛びます。
E「UFO」と「火がついたロケット」がぶつかると、爆発します。

●参加したワークショップの作品を見る

＊作品の例

UFOキャッチャー（小学校３年生の作品）



●クレーンをとじる・ひらく動き　●クレーンの移動　●つかんだものを離す

＊お問い合わせ

NTTコミュニケーション科学基礎研究所
原田康徳
〒243－0198
神奈川県厚木市森の里若宮3-1
harada.yasunori@lab.ntt.co.jp
http://www.viscuit.com

ビスケットの使い方についてのお問い合わせは、下記でも受け付けております

NPO法人デジタルポケット
〒222－0021
横浜市港北区篠原北1丁目3番36号
電話　045-642-7150
dp_info@digitalpocket.org
http://www.digitalpocket.org