

## バージョン1.0.55

レベル	ブロック	せつめい	いつから
先生	キャラとぶつかっている	他のキャラとぶつかっている間、毎フレームごとにはじまる。 例えば、「パズル > レベル7」で、宝石が矢印ぶつかっている間に消えるなどのときに使う。	1.0.52
先生	ストップした	ストップボタンがおされたとき、はじまる。 例えば、「あつめよう > 入出力 > バッテリー」で、ロボモンがストップボタンがおされた際にダイアログを出すときなどに使う。	1.0.52
先生	ドラッグされた	スタートしていない状態で、キャラを指でドラッグして動かしたとき、はじまる。 例えば、「がっこう > 家庭科 > 2人で調理計画」で、付箋がドラッグされた際に位置を調整するときなどに使う。	1.0.52
先生	さくひんをとめる	この作品をとめる。ストップボタンを押したときと同じ挙動。 例えば、「がっこう > 家庭科 > 2人で調理計画」で、タイムラインが成功ダイアログ後に作品をとめるときなどに使う。	1.0.52
先生	よこのおおきさ	キャラの横方向のみの大きさの倍率を決める変数。1.0 がもとの大きさ。 0.1~10.0にできる。 例えば、「がっこう > 家庭科 > 2人で調理計画」で、付箋が横方向大きさを変えるときなどに使う。	1.0.52
先生	たてのおおきさ	キャラの縦方向のみの大きさの倍率を決める変数。1.0 がもとの大きさ。 0.1~10.0にできる。	1.0.52
先生	ラベル	キャラの中心に表示している文字列を表す変数。 例えば、「がっこう > 家庭科 > 2人で調理計画」で、付箋に文字を入れるときなどに使う。	1.0.55
先生	ラベルを 入れる	キャラの中心に表示する文字を設定する。 例えば、「がっこう > 家庭科 > 2人で調理計画」で、付箋に文字を入れるときなどに使う。	1.0.55
先生	ラベルを ~ から えらぶ	キャラの中心に表示する文字を設定する。~に配列を入れると、リストボックス形式で選べる。 例えば、「がっこう > 家庭科 > 2人で調理計画」で、付箋に文字を入れるときなどに使う。	1.0.55
先生	ステップ数	キャラの使用ブロック数を返す。使用ブロック数は、お手紙ブロックにつながっている、お手紙ブロックでもなく角丸でもないブロックを数える。 例えば、「パズル > レベル1 > もんだい1-1」で、そらもんがステップ数に応じて★の数を変えるときなどに使う。	1.0.52
先生	よこのいち~たてのいち~でキャラとぶつかる	指定した横の位置と縦の位置で、指定したキャラとぶつかるかを返す。 例えば、「パズル > レベル1 > もんだい1-2」で、そらもんがあるいている途中で岩とぶつかるかどうか事前確認するときなどに使う。	1.0.52
先生	実行回数	指定ブロックの実行回数を返す。キャラの設定で「ブロック呼出を数える」を「はい」にすると、スタートボタンを押してから指定ブロックが実行された回数を取得できる。 例えば、「あつめよう > じょうけん > ジャンプ」で、指定ブロックの実行回数が一定以上になると★をあげる場合などに使う。	1.0.52
先生	実行回数をリセット	指定ブロックの実行回数を0にリセットする。 例えば、「あつめよう > じょうけん > ジャンプ」で、タッチするたびに実行回数をリセットするときなどに使う。	1.0.52
先生	★の数	その作品で「★を~こあげる」であげた★の数を返す。 例えば、「あつめよう > じょうけん > はじめてのじょうけん」で、ほしのキャラが★の数に応じて★をあげる演出をするときなどに使う。	1.0.52
先生	fps	作品を開いた直後に計測したfps(1秒あたりのフレーム数。標準値60)を返す。 例えば、「がっこう > 算数 > 正多角形(少ブロック)」で、矢印が「1秒で100すすむ」ブロック内でfpsから1フレームあたりの移動量を算出するときなどに使う。	1.0.52

先生	スタートしている	作品がスタートしているか返す。 例えば、「がっこう > 家庭科 > 2人で調理計画」で、付箋がタッチされた際の挙動をスタートしたかどうかで切り替えるときなどに使う。	1.0.52
先生	いま みんなのさくひん	この作品が「みんなのさくひん」から開かれているかどうか返す。	1.0.53