

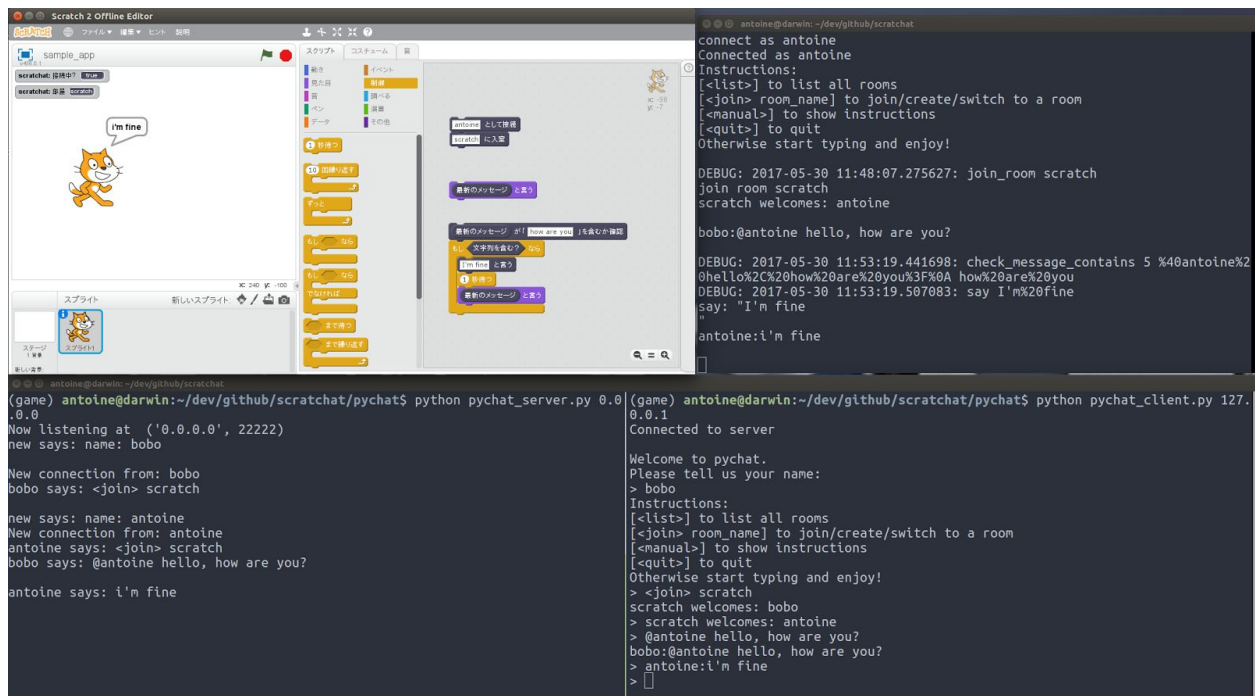
Scratchでチャットボットを作ろう！

概要

今回はチャットするプログラムを作ります。

チャットはパソコン経由でメッセージを交換する仕組みです。お友達同士でチャットする事が普通ですが、パソコンがロボットみたいにチャットに参加することが出来ます。チャットするロボットを「チャットボット」と言います。

今日はScratchを使って、チャットボットを作ってみましょう！

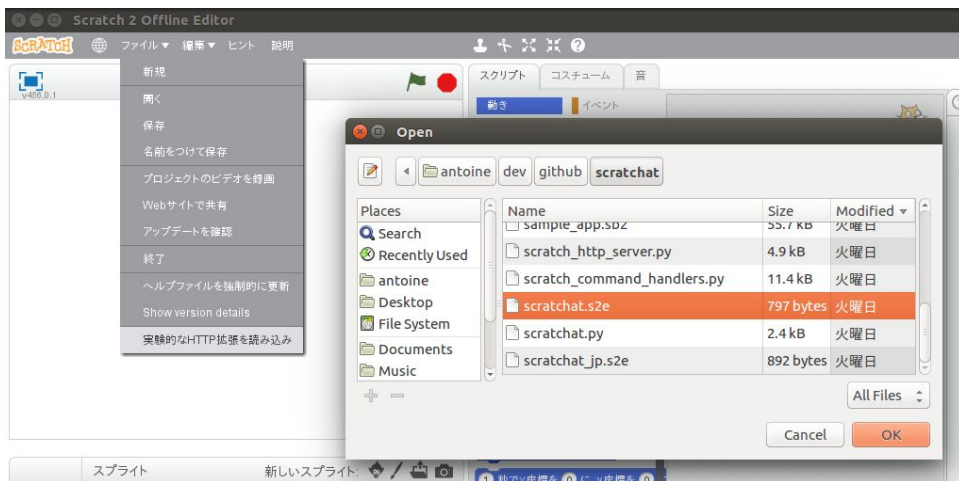


概要

- チャットサーバーに接続する
- チャットルーム（部屋）に入室する
- 話をする
- 話を聞く
- 発言者を特定する
- メッセージの内容を理解する
- 相手へのメッセージを送る

0. チャット用のブロックをロードする

- 「シフト」キーを押しながら、ファイルメニューを選択し、「実験的なHTTP拡張を読み込み」を選ぶ。
- Scratchat.s2eを選択



=> その他のブロックで、新しいブロックが増える



1. チャットサーバーに接続する

チャットする前に、まずサーバーに接続する必要があります。

「接続中？」にチェックを入れると、接続の状況が分かる。

「[]として接続」というブロックで接続する。[]であだ名を入力する。

注意：アルファベットや数字しか使わないようにしましょう。



=> 接続状況がtrueに変わる



2. チャットルーム（部屋）に入室する

次に、チャットの部屋に入らなければならない。

自分がある部屋で離されていることしか聞こえないのだ。

とりあず、「scratch」と言う部屋に入ろう。

注意：部屋の名前を間違えると、一人ぼっちになるよ！

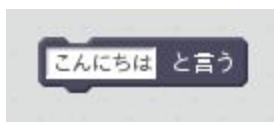


※ 「部屋」と言うブロックにチェックを入れると、自分が入っている部屋が常に確認できる



3. 話をする

チャットサーバーに接続し、チャットルームに入った後、チャットできます。



自分が話したことがチャットサーバーで表示される :

```
new says: name: taro  
New connection from: taro  
taro says: <join> scratch  
taro says: こんにちは
```

4. 話を聞く

チャットでメッセージはどんどん流れるので、全てのメッセージを聞くことは難しいが、最新のメッセージを確認することが出来る。



結果 :



5. 発言者を特定する

最後に話した人をこのブロックで特定できる。

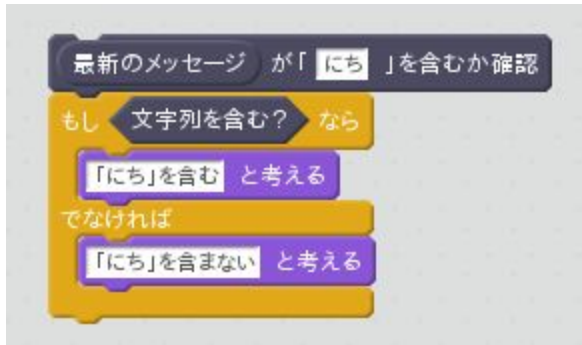


結果 :



6. メッセージの内容を理解する

メッセージに、ある単語や文が含まれているかどうかを確認できる。



結果：



7. 相手へのメッセージを送る

特定の人にメッセージを送ることが出来る。



応用編

さあ、チャットボットを作ってみよう。

例えば、「元気ですか？」と聞かれたら、「元気です」と応える。