わーびっくり! Wow! 3つもクリアしたよ Another there puzzles solved そして鮭(さけ)もつかまえられたみたい And we've caught...a salmon • 金塊ほどわくわくしないけれど、持っていけるものは Not quite as exciting as piles of gold ,but すべてもらおう we'll take what we can get. And I have a feeling that nautilus shell will • このオウムガイも後で使えそうだね come in handy later. 何かこの廃墟に隠れているのだろう • I wonder what lurks in these ruins. Perhaps another hint! ヒントがあるかもしれない! • 中を見てみよう Let's take a look inside.

•	My name is Netty and to my ruins
•	We make all the time based on conditions.
•	If it looks like rain, then grab an
•	If we're, then well eat a snack.
•	If we see a creeper , then we in the opposite direction.
•	Computers make these types of too.
•	They can actually respond like this using your code commands, select an if path block.
•	To program a response like this using your code commands, select an if path block.
•	Select the dropdown to create the command.

- 私の名前はネッティ、よく来たね
- いつもその場の条件によって判断するよね
- たとえば、雨が降りそうなら傘を持っていく
- おなかがすたら、おやつを食べる
- クリーパーを見付けたら反対方向逃げるよね
- コンピュータもそのように判断するんだよ
- 判断の時にはプログラミングを使うんだ
- たとえば「道があったら」というブロックを
- ドロップダウンメニューから選ぼう

- For example, if you write the command "if path to the right" and place turn right inside the conditional,
- then when Steve reaches an open path to the right.
- he will always turn right.
- If there is no opening to the right he will not turn right.
- These conditional if commands are helpful when you run code in unpredictable situations such as mysterious ruins in underwater caves.
- Try using the if blocks and take your code for a spin.

- 「右にみちがあったら」のコマンドの中に 「右に曲る」と入れたら
- スティーブは右にみちがあるときには

- かならず、右にまがるんだ
- もし、右にまがる道がなければ、右にはまがらない
- このような、条件のコマンドが役に立つのは、 海底の不思議な廃墟のように何が待っている かわからないときだよ
- ブロックを使って、かっこいいプログラミングをしてみよう

- Wow!
- Netty's ruins were awesome.
- I really gotta move out of my parents' house.
- So what do you think?
- Are the conditions right for us to complete the final puzzles?
- Let's give it a go.

- わーすごい!
- ネッティーの家はかっこいいね
- 早く私も一人ですみたいな
- さあ、どうだった?
- 最後のパズルを解く条件はわかった?
- さあやってみよう。