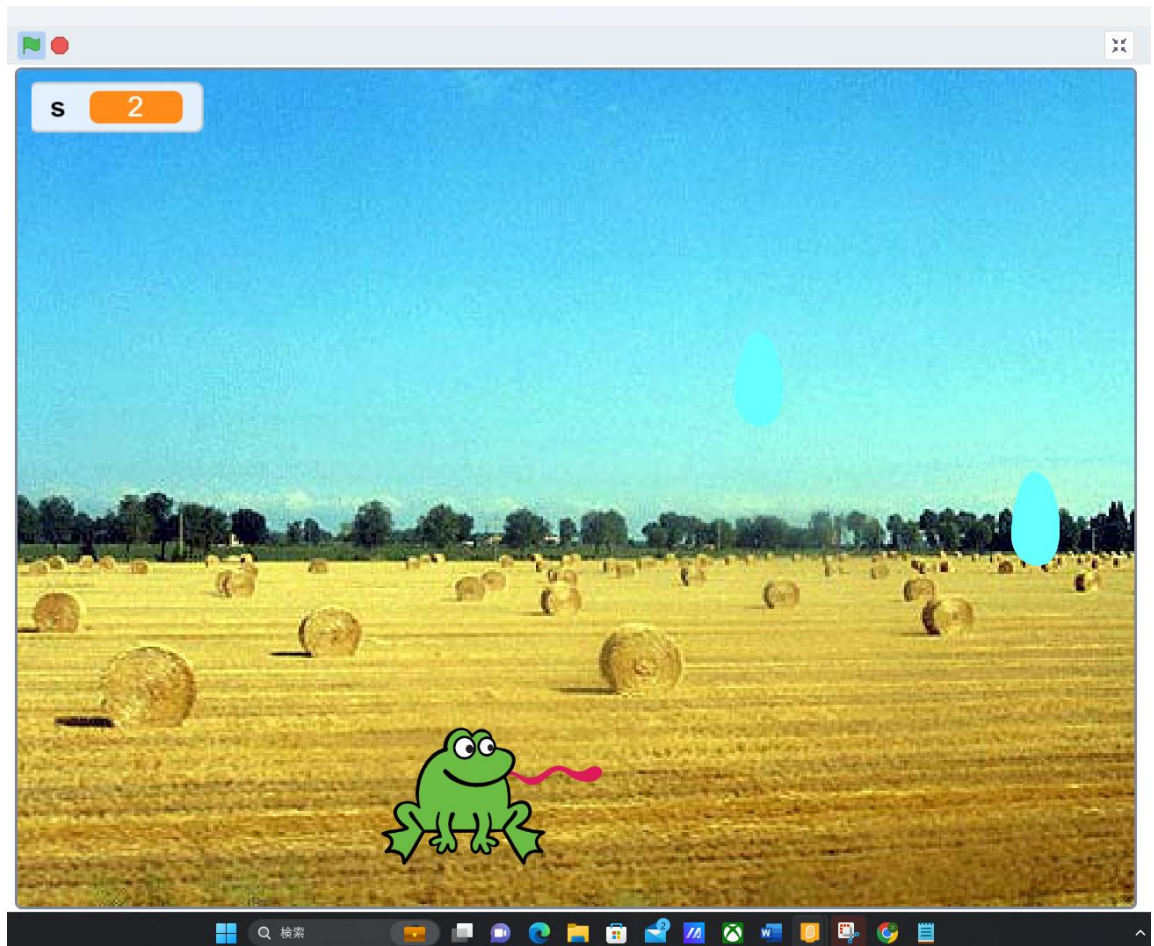


Scratch3.0 で ゲームプログラミング

あめ
カエルは雨が好き？

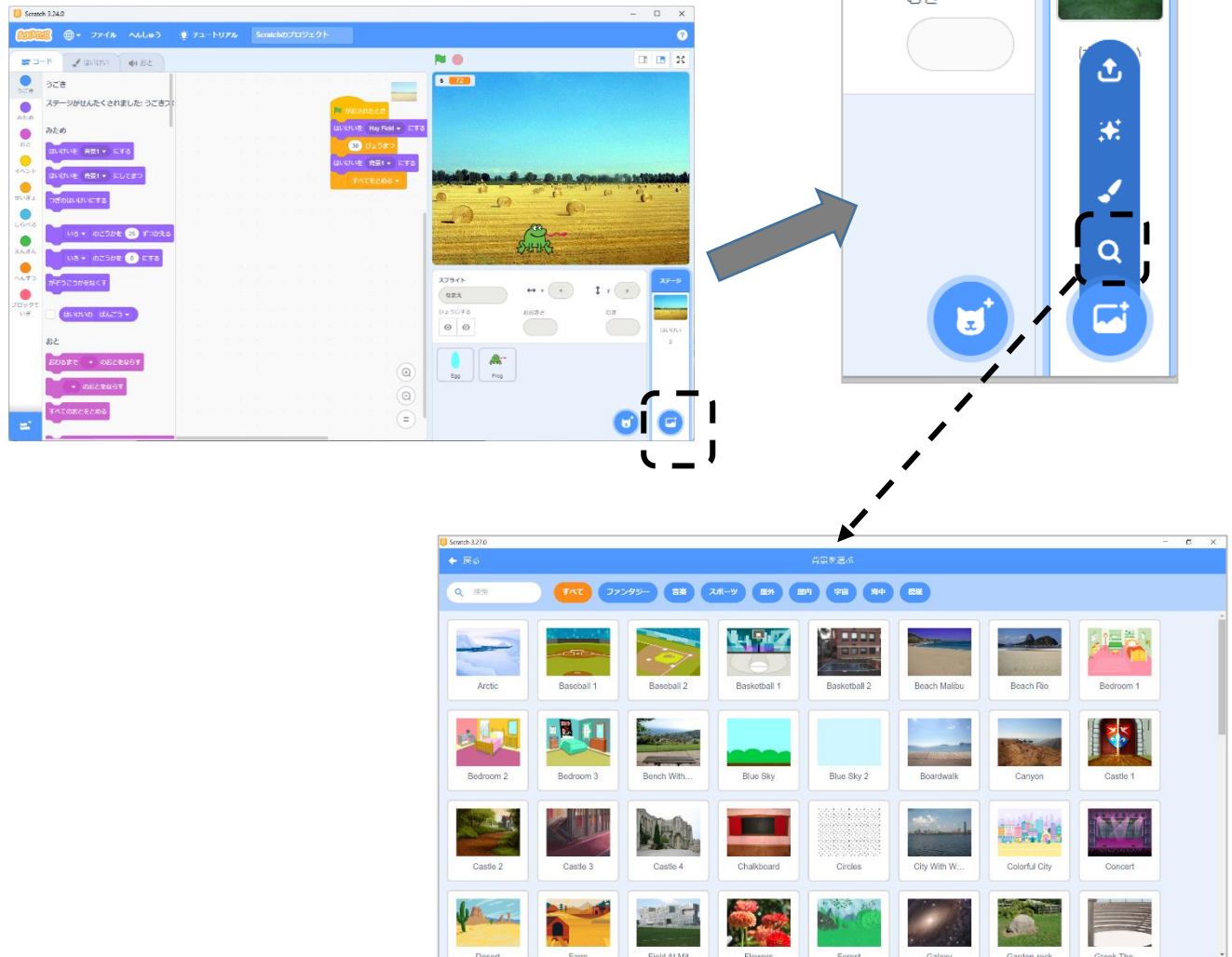


あめ さが うご
カエルは雨を探して動きます。

はいけい えら 背景を選ぶ

1) 「背景を選ぶ」を選択する

2) 好きな背景を選ぶ



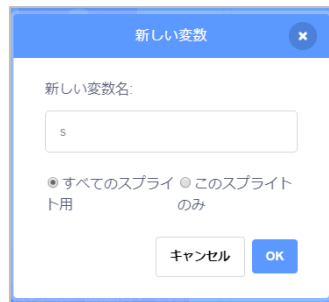
ちゅうい 【注意】

次ページからのコードは、漢字バージョンとひらがなバージョンが表裏になります。

つか
使いやすい方をご覧ください。

変数を作る

- 1) 「s」を作る
- 2) 「s」にチェック
変数「s」…スコア



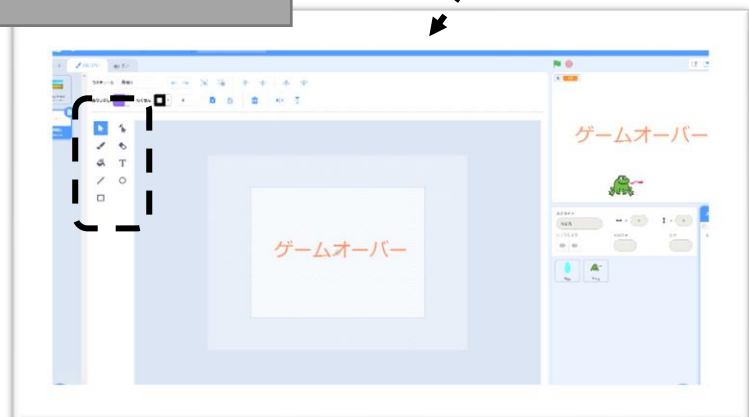
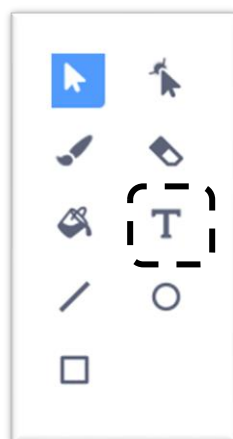
ゲームオーバーの背景とプログラム

- 1) ゲームオーバーの背景を作る
- 2) プログラムを作る



ひとつめの背景名を指定します

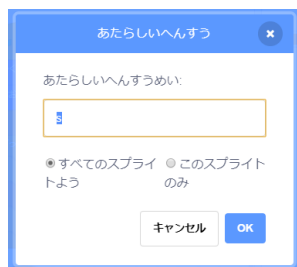
ふたつめの背景名を指定します



ひらがな

へんすう つく
変数を作る

- 1) 「s」をつく
- 2) 「s」にチェック
へんすう
変数「s」…スコア



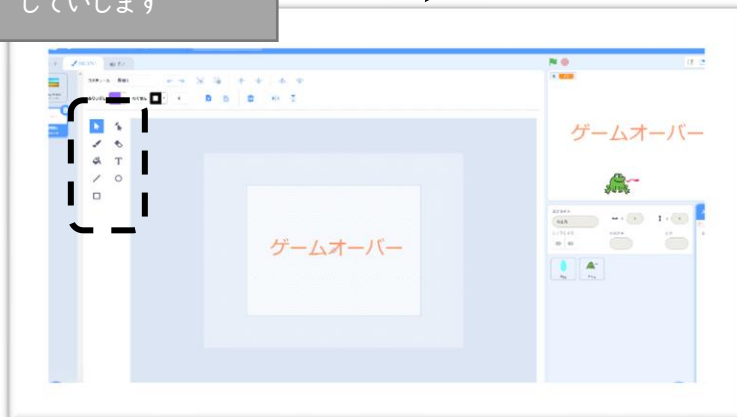
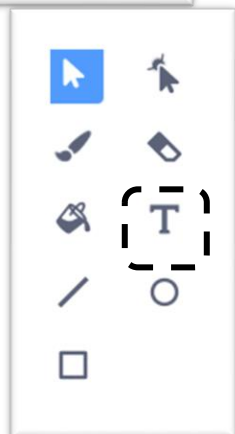
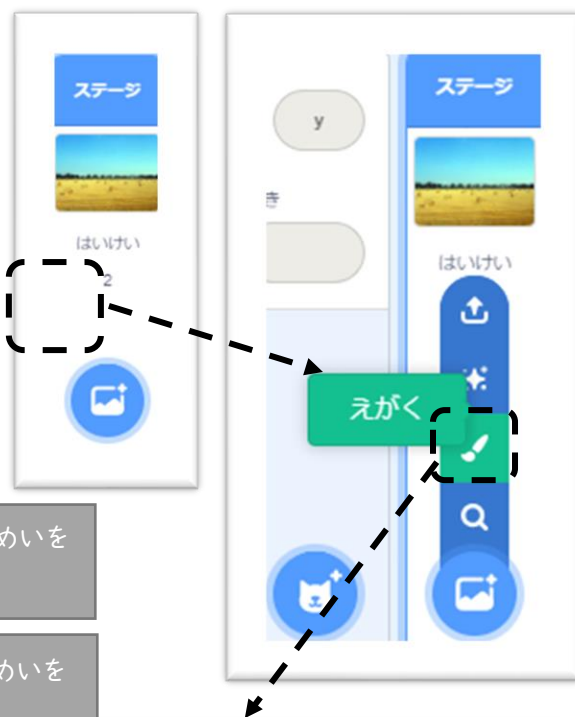
ゲームオーバーの背景とプログラム

- 1) ゲームオーバーの背景を作る
- 2) プログラムをつく



ひとつめの はいけいめいを
しています

ふたつめのはいけいめいを
しています

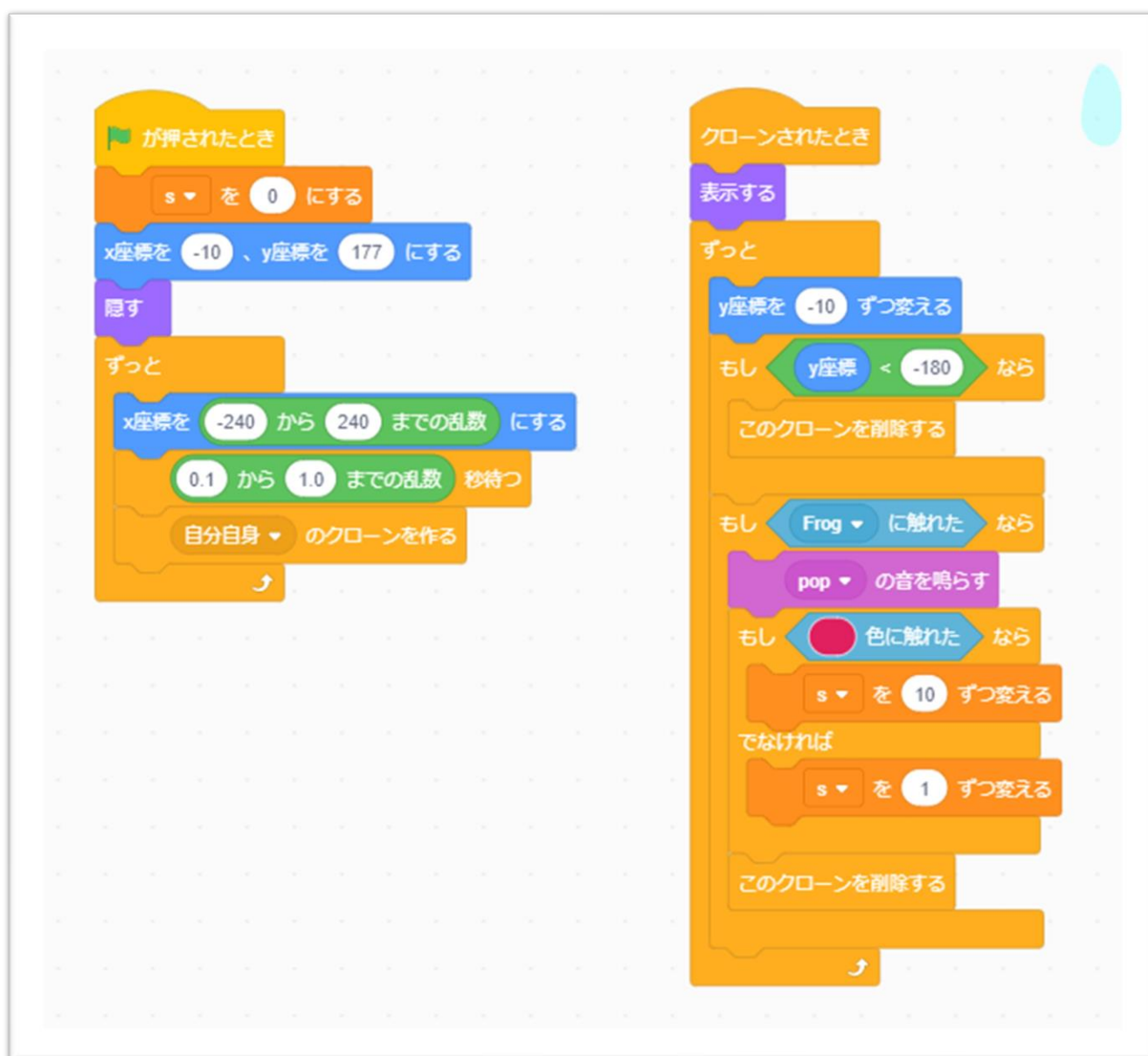


かえるのプログラム

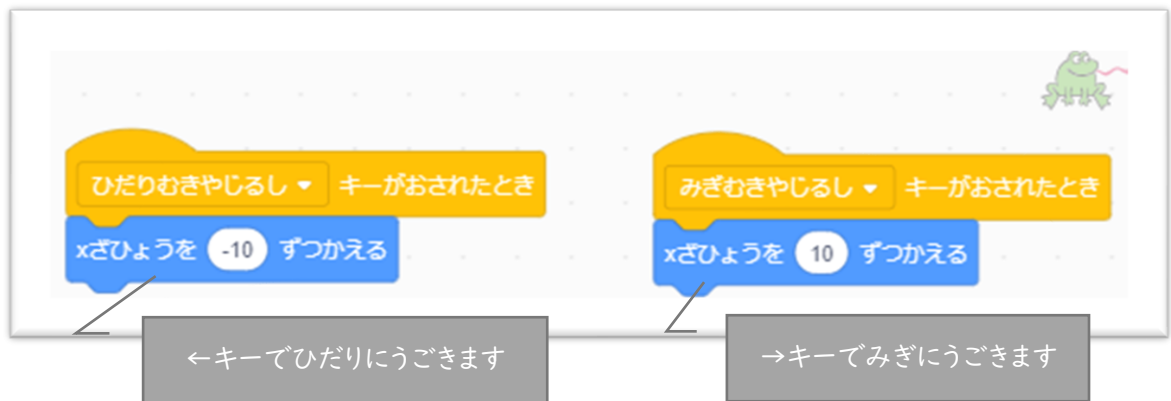


あめのプログラム

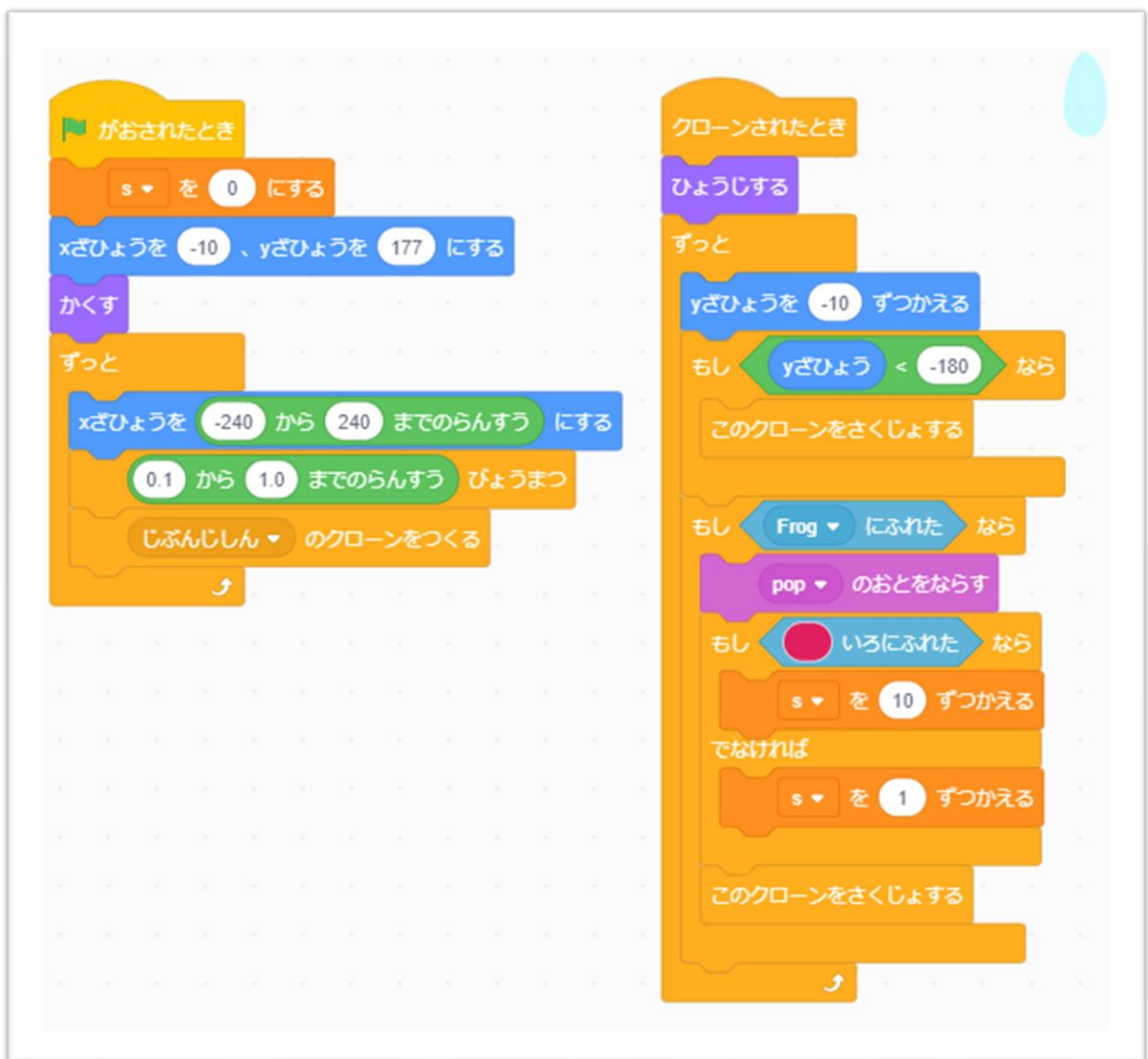
※Egg のスプライトの色を変える (次のページを見てね)



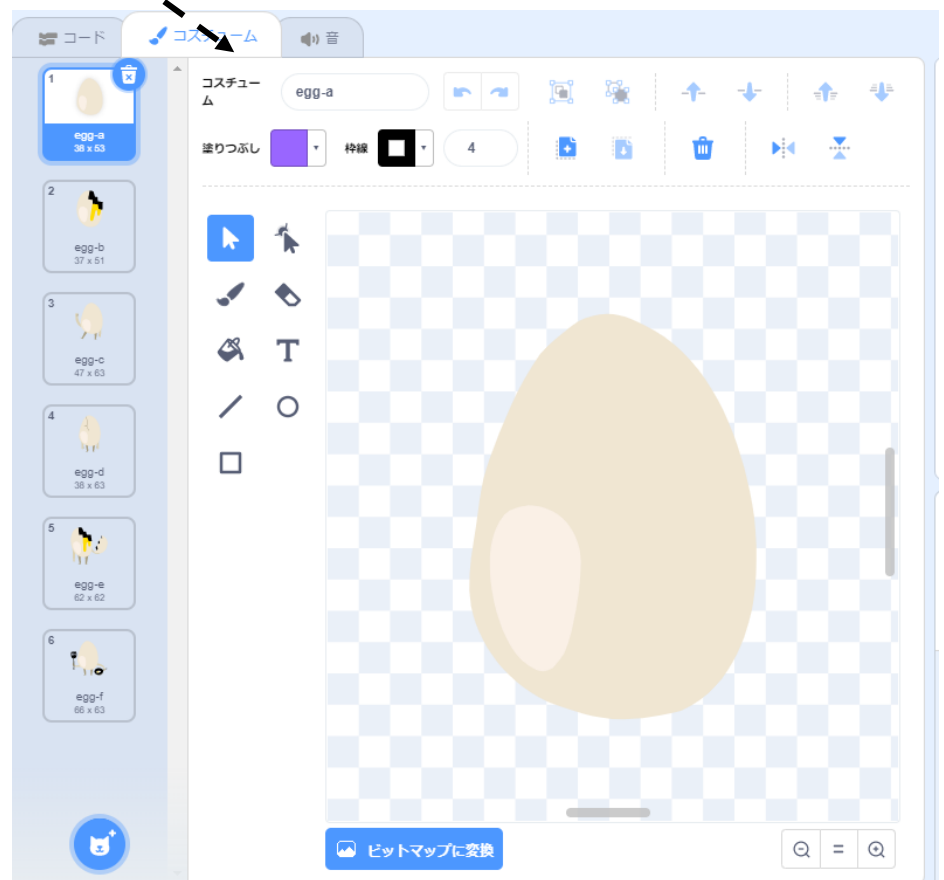
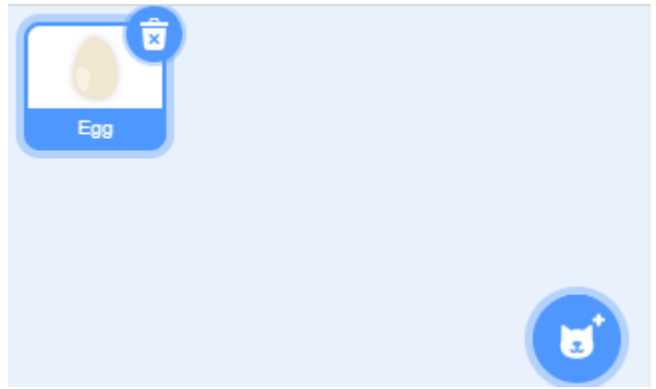
かえるのプログラム



あめのプログラム ※Egg のスプライトのいろをかえる(つぎのページをみてね)



Egg のスプライトを^かあまつぶに^か変えましょう



^{かいぞう}
改造してみよう

- ・キャラクター（スプライト）を変えてみよう
- ・スピードを^か変えてみよう
- ・動きを^{うご}大きく^{おお}してみよう
- ・BGMを^な鳴らしてみよう

^{かいぞう} ^{みな} ^{じまん}
いろんな改造をして皆に自慢しよう

本日は、コーダー道場ひたちなかにご参加ありがとうございます。

参加アンケートはこちらから



今後の開催予定は LINE でお知らせします



Coderdojo Hitachinaka

コーダー道場ひたちなか

※CoderDojo Hitachinaka は、ボランティアと寄付、スポンサーからの支援で運営されています。