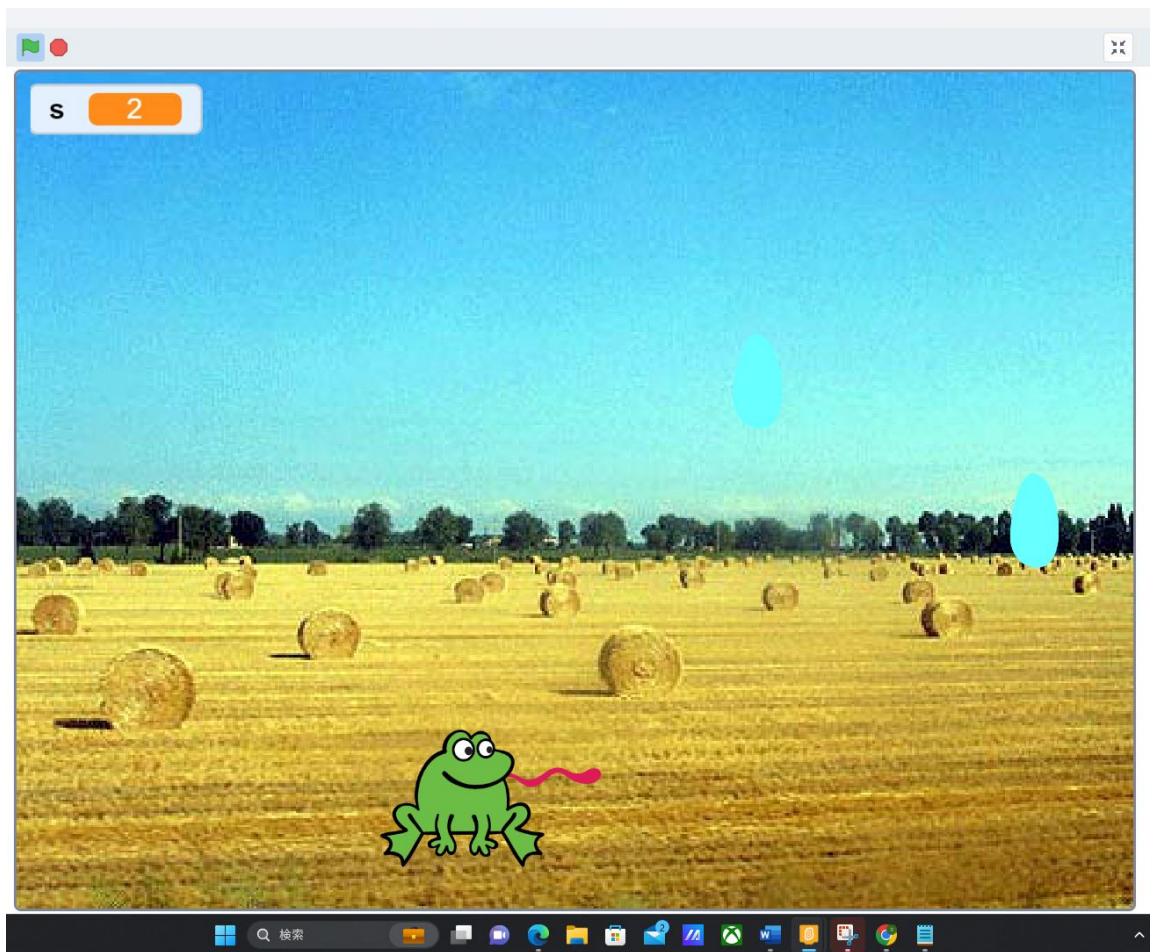


Scratch3.0 で ゲームプログラミング

あめ
カエルは雨が好き？

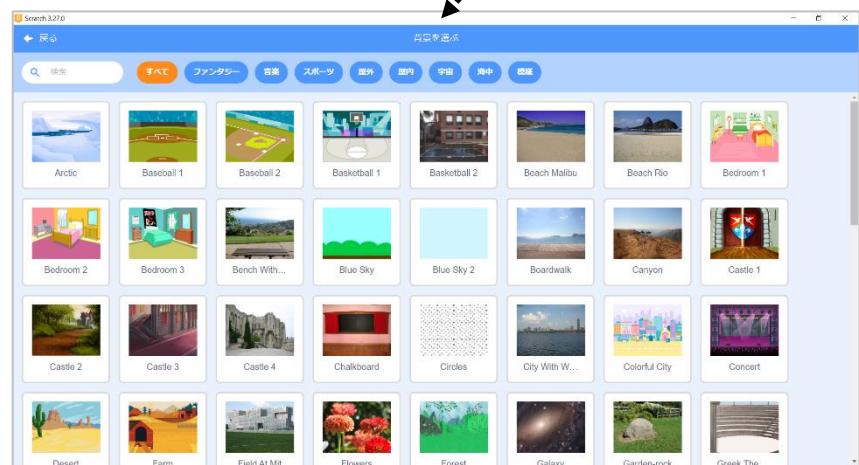
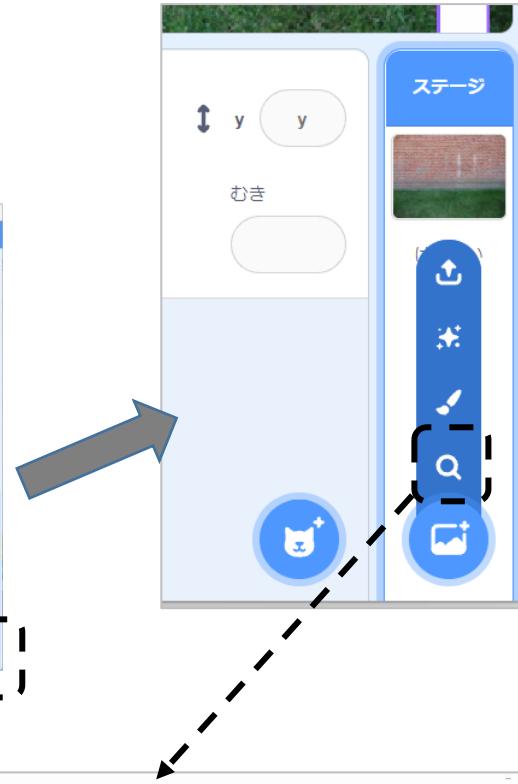
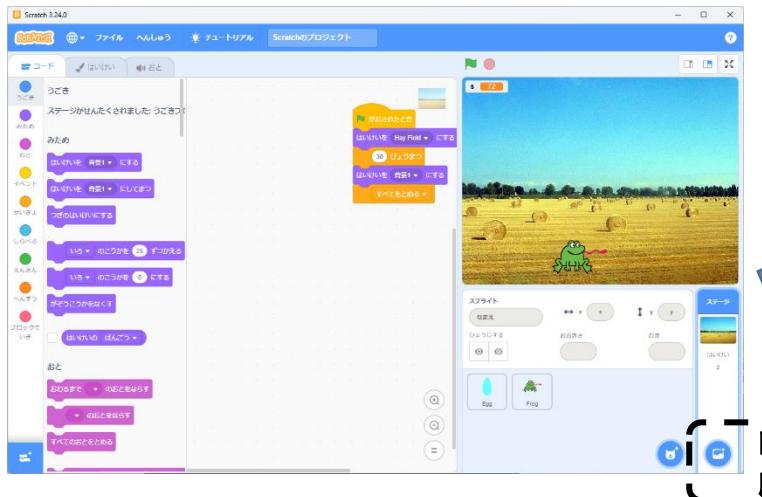


カエルは雨を探して動きます。

はいきい 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



【注意】

じ 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 ほう らん
使いやすい方をご覧になってください。

へんすう つく 変数を作る

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



変数

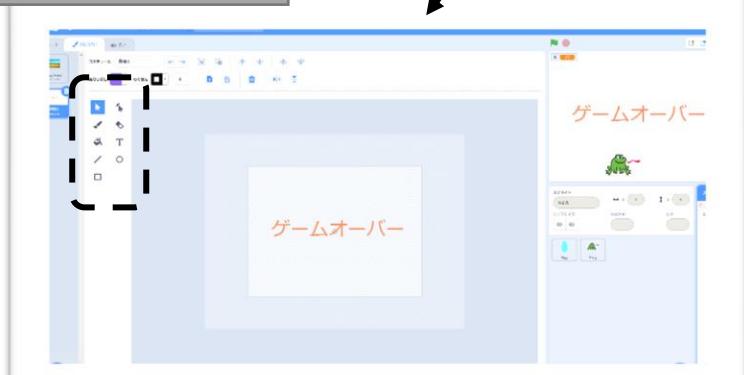
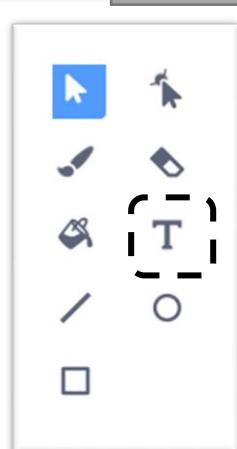
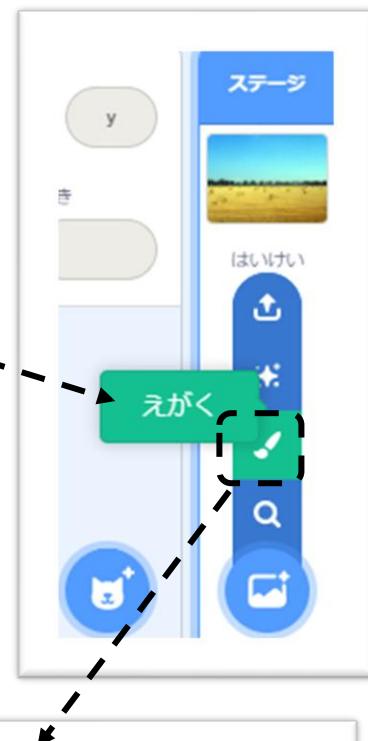
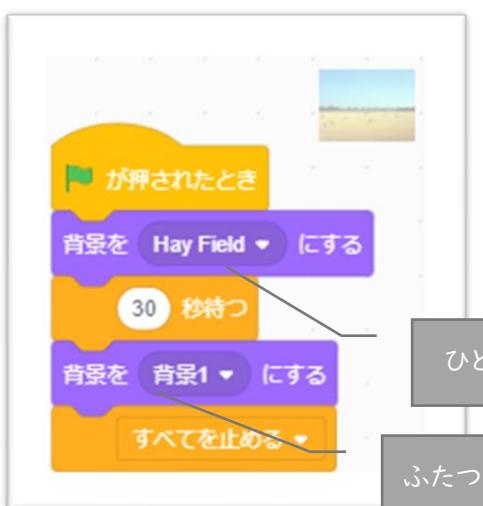
変数を作る

s
 変数

s ▾ を 0 にする
s ▾ を 1 つずつ変える
変数 s ▾ を表示する
変数 s ▾ を隠す

ゲームオーバーの背景とプログラム

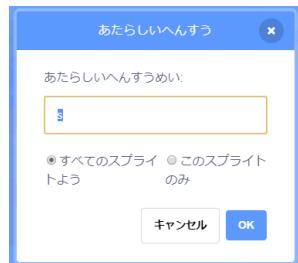
- 1) ゲームオーバーの背景を作る
- 2) プログラムを作る



ひらがな

へんすう つく 変数を作る

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



へんすう

へんすうをつくる



s ▾ を 0 にする

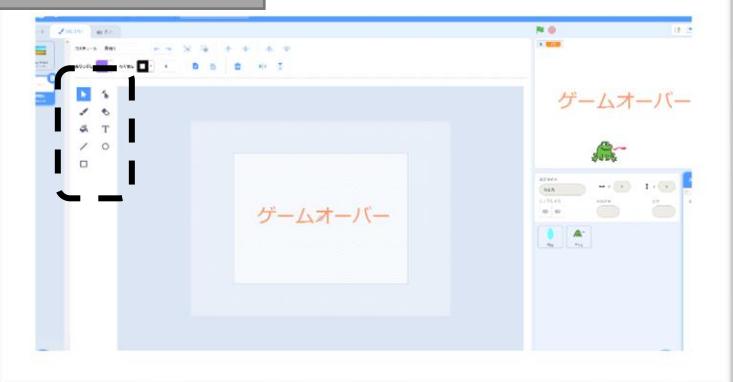
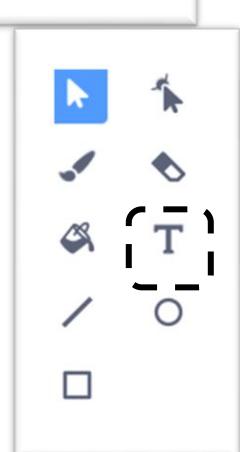
s ▾ を 1 ずつかえる

へんすう s ▾ をひょうじする

へんすう s ▾ をかくす

はいけい はいけい つく 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

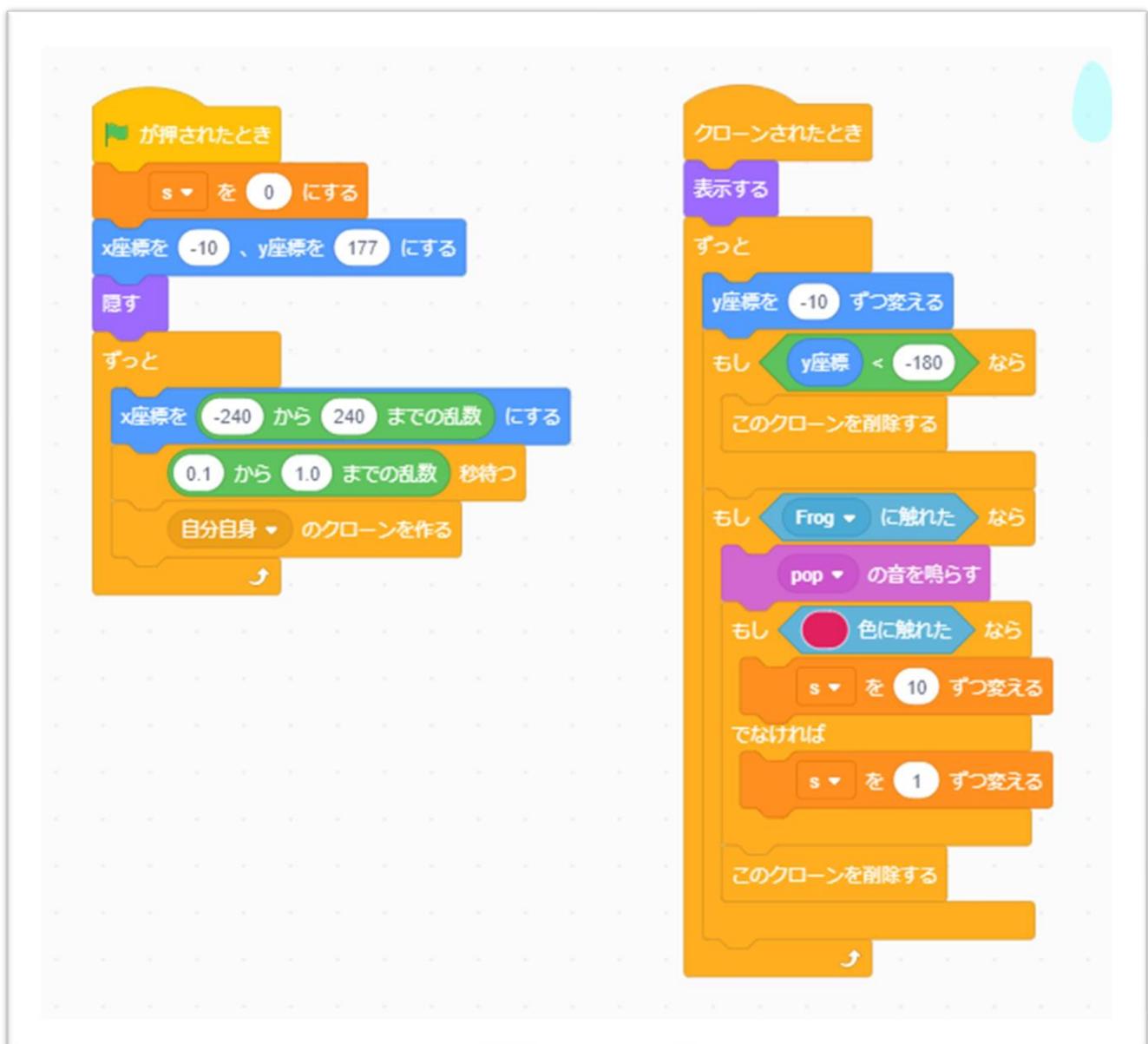


かえるのプログラム



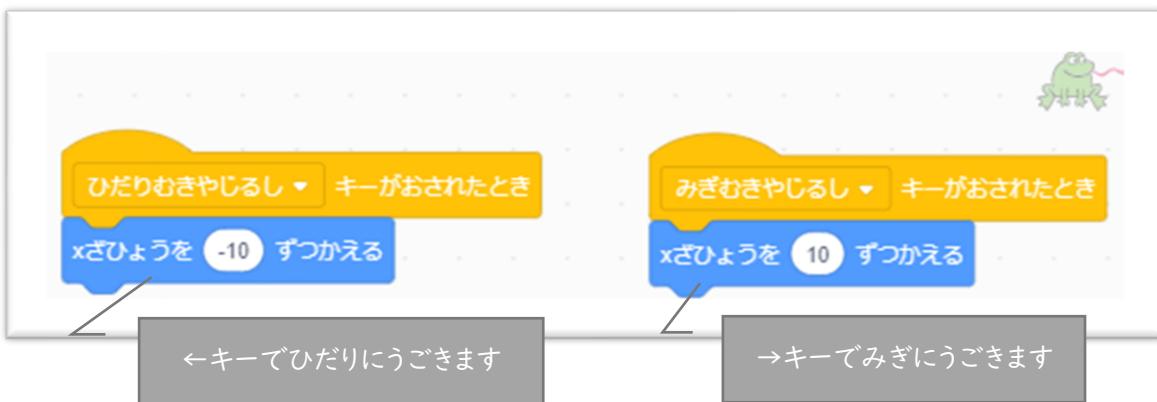
あめのプログラム

※Egg のスプライトの色を変える(次のページを見てね)



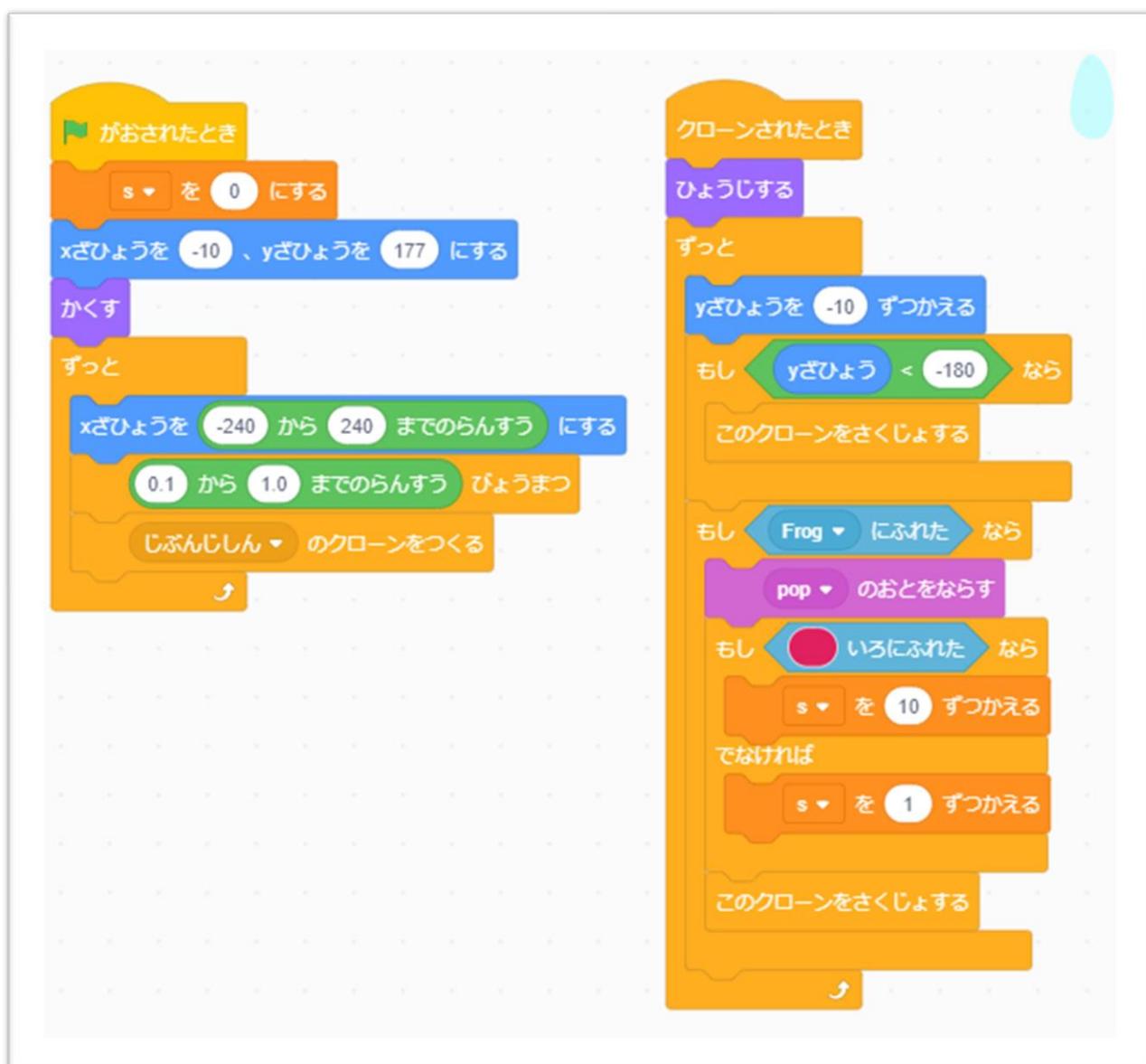
ひらがな

かえるのプログラム

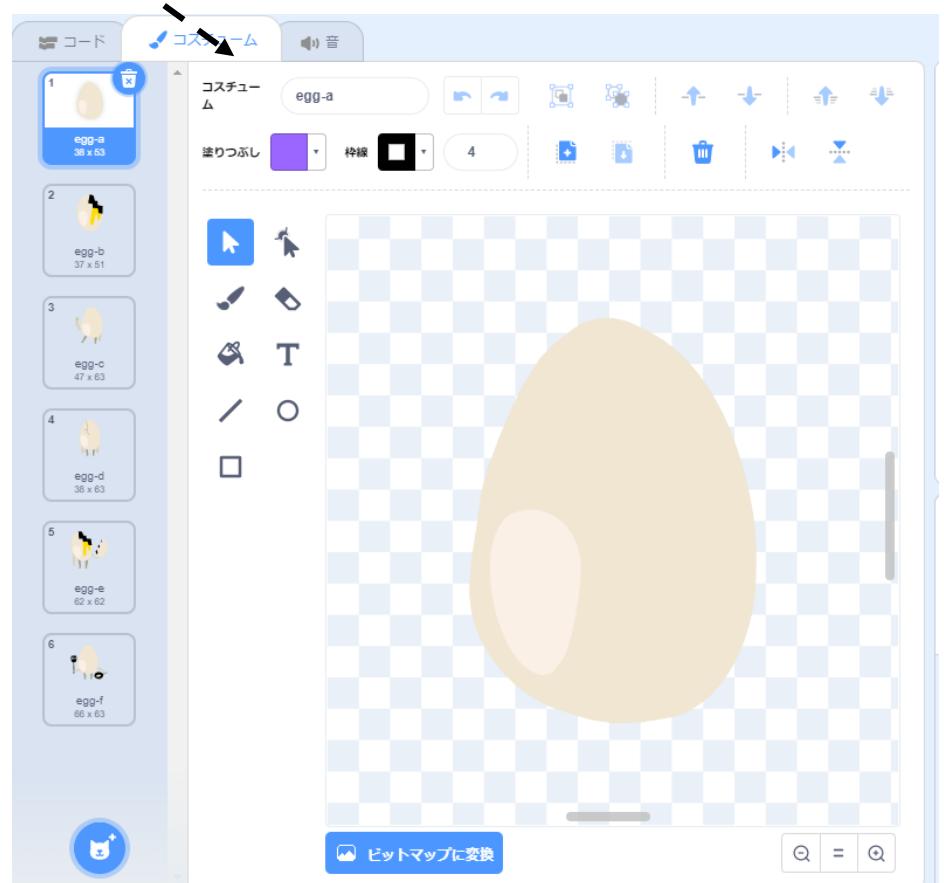
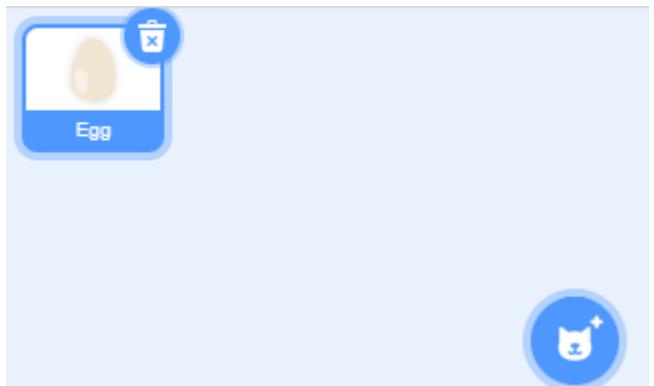


あめのプログラム

※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 のスプライトをあまつぶに変えましょう



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}大きくしてみよう
- ・BGMを^な鳴らしてみよう

いろいろ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。