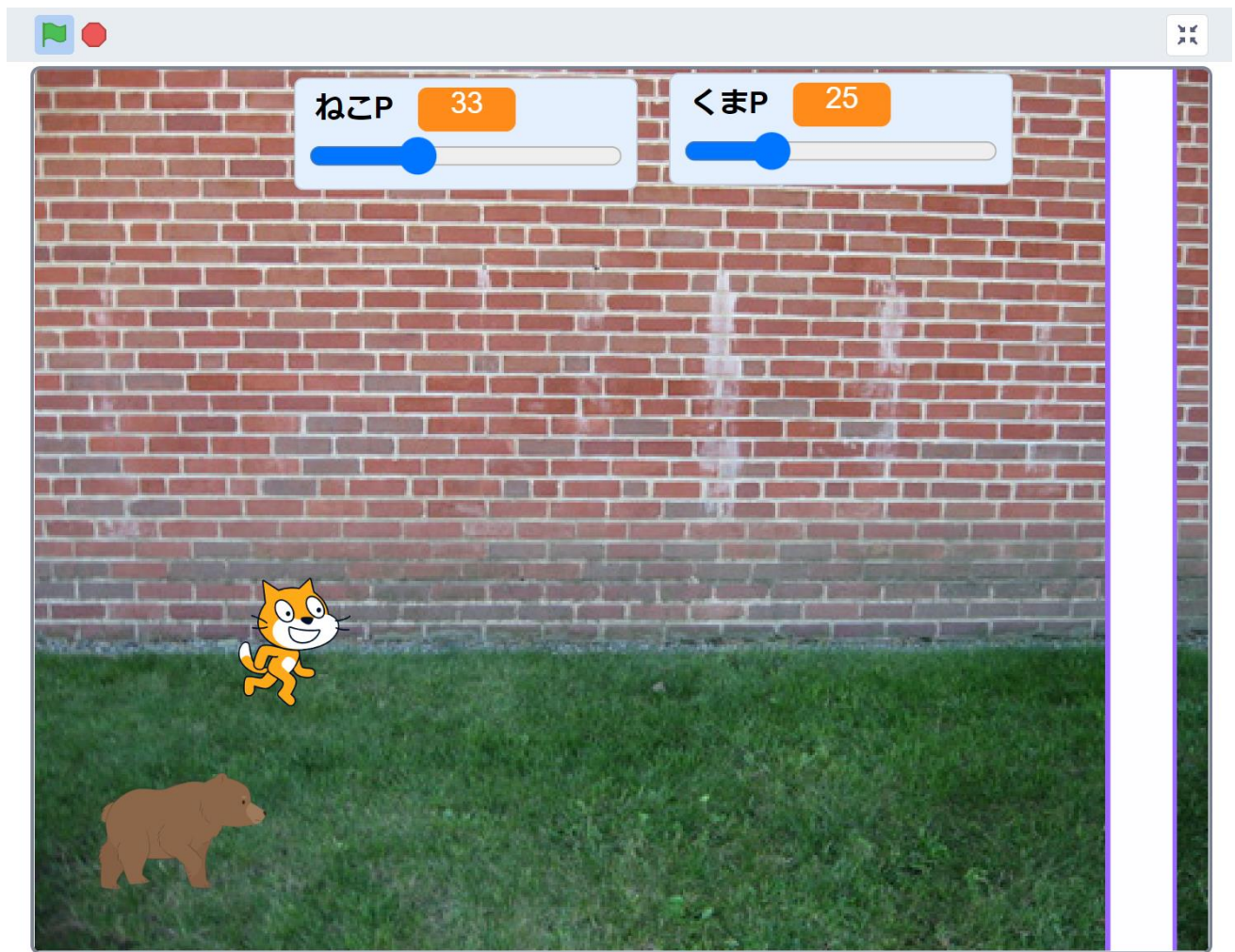


Scratch3.0 で ゲームプログラミング

ねことくまのレース ふたりたいせんがた (二人対戦型)



ねこ と くま のレースです。ふたりたいせん二人で対戦します。
た貯めたパワーでスピードがき決まります。

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。

使いやすい方をご覧ください。

変数を作る

1) 「m」を作る

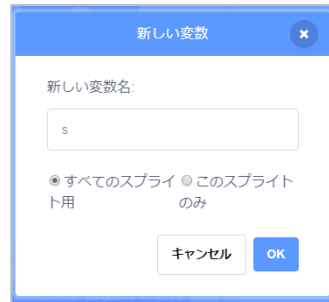
2) 「m」にチェック

変数「m」…現在の状態を表す

-1: ゲーム開始直後(パワーを貯められる)

0: レース開始の準備完了

1: レースのゴール後



3) 同様に「ねこ P」「くま P」を作り、チェックする。

「ねこ P」…ねこのパワーを表す。W キーを連打することでパワーを貯める

「くま P」…くまのパワーを表す。上矢印キーを連打することでパワーを貯める

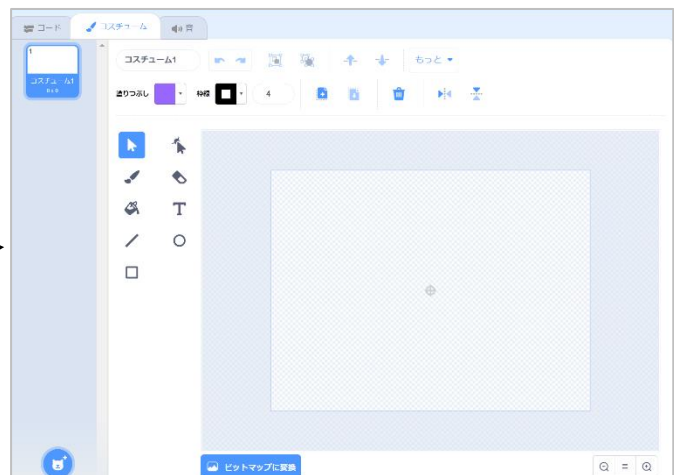
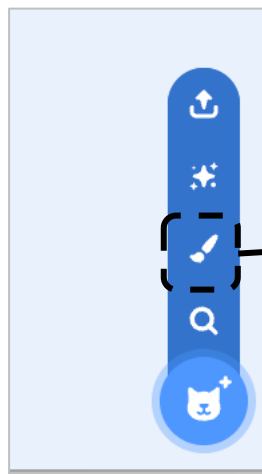
背景のプログラム

1) 背景をえらぶ

2) プログラムを作る

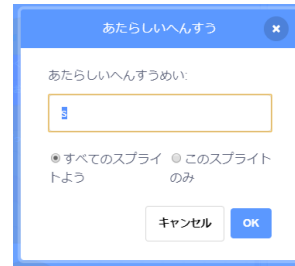


ゴールのラインを描く



変数を作る

- 1) 「m」を作る
- 2) 「m」にチェック
変数「m」…現在の状態を表す
-1: ゲーム開始直後(パワーを貯められる)
0: レース開始の準備完了
1: レースのゴール後



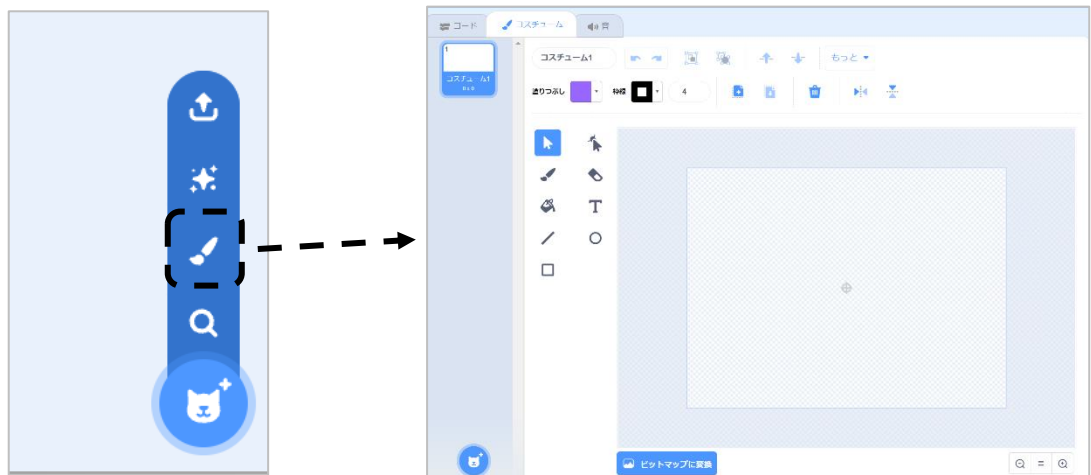
- 3) 同様に「ねこ P」「くま P」を作り、チェックする
「ねこ P」…ねこのパワーを表す。W キーを連打することでパワーを貯める
「くま P」…くまのパワーを表す。上矢印キーを連打することでパワーを貯める

背景のプログラム

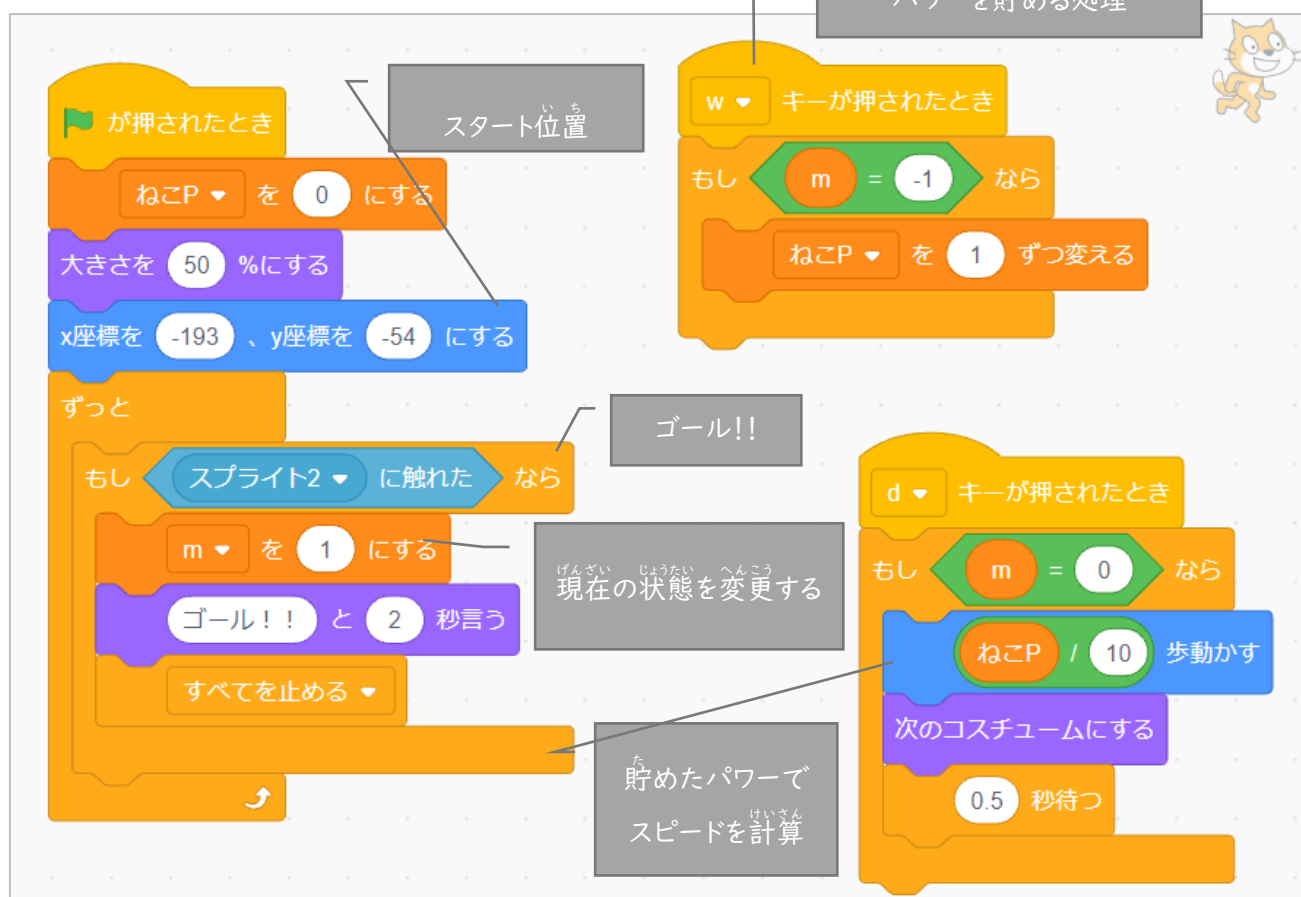
- 1) 背景をえらぶ
- 2) プログラムを作る



ゴールのラインを描く

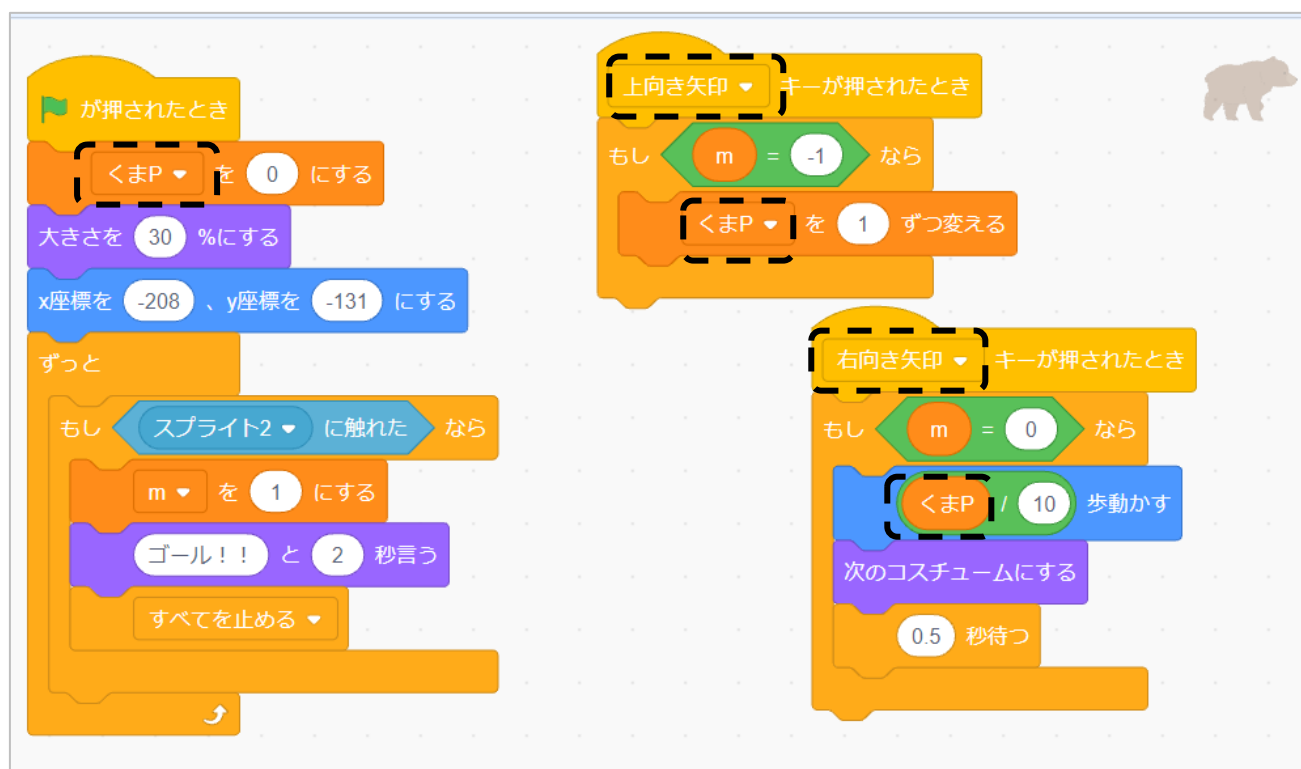


ねこのプログラム

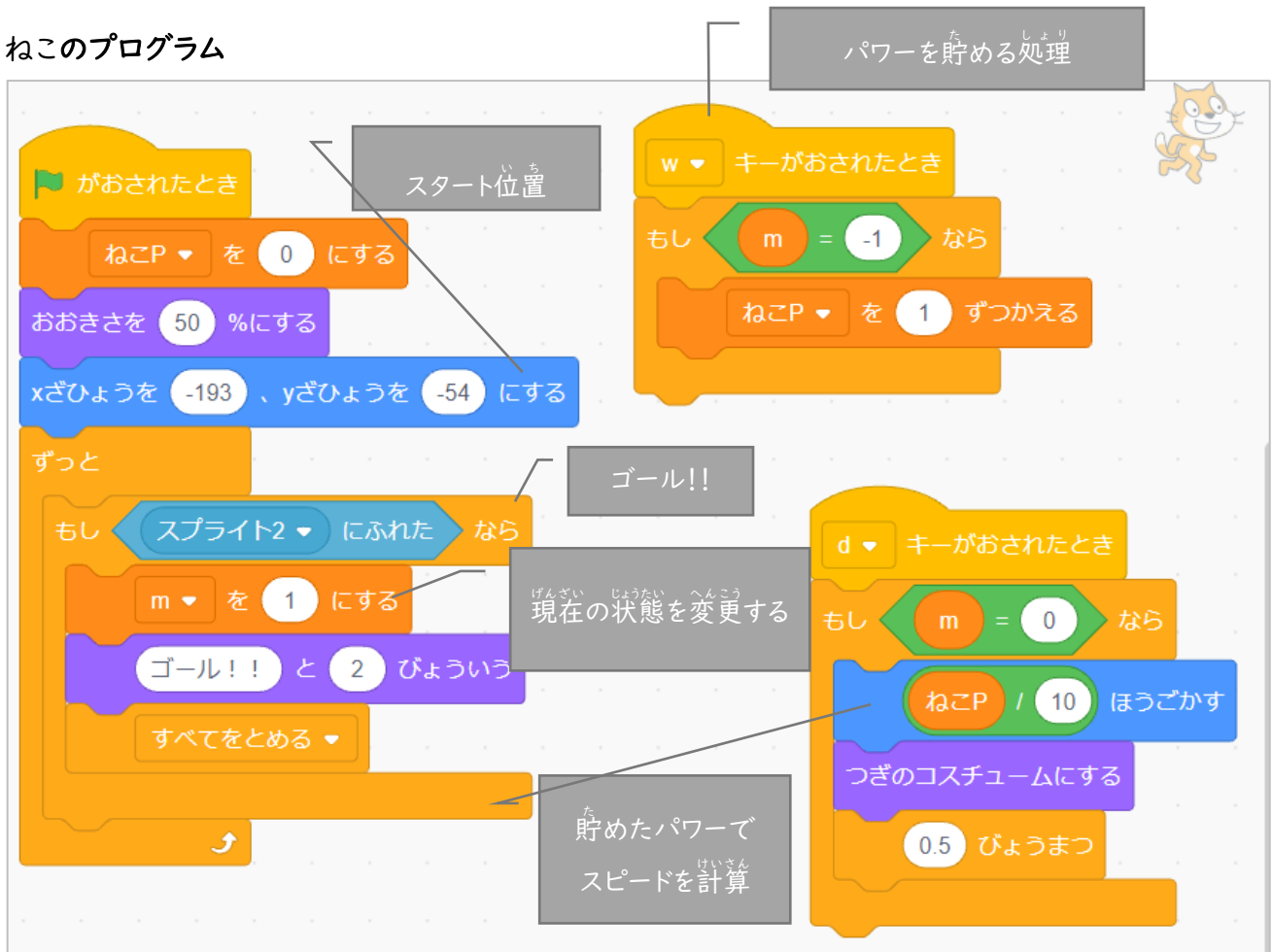


くまのプログラム

※ねこのプログラムをコピーし、くま用に変更する

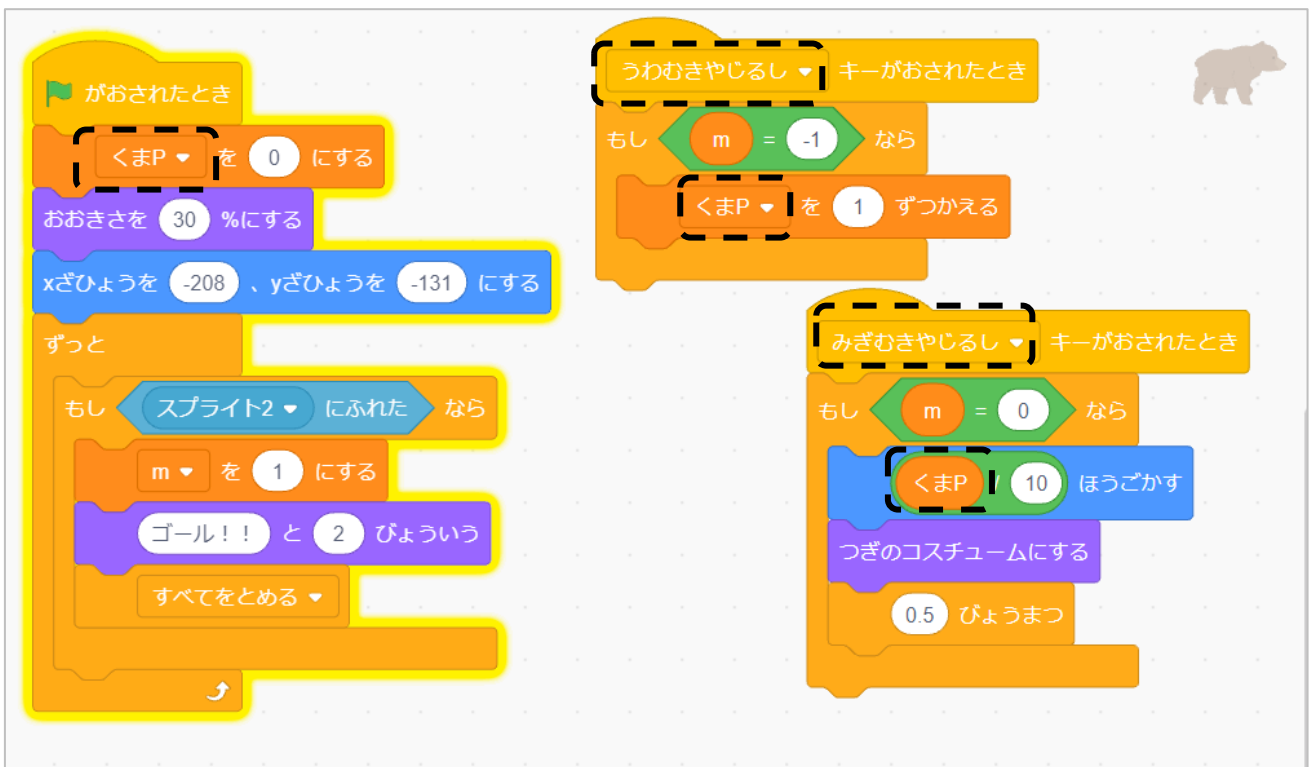


ねこのプログラム



くまのプログラム

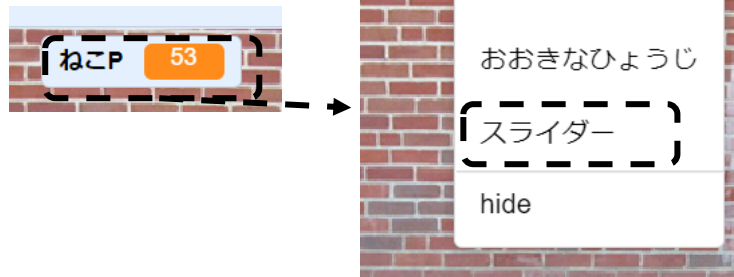
※ねこのプログラムをコピーし、くま用に変更する



変数表示をスライダーにする

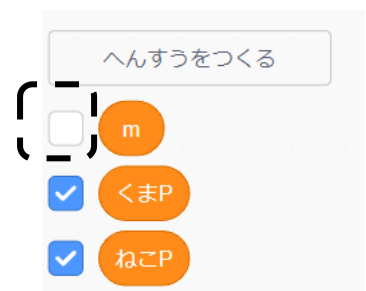
1) 変数の上で右クリック(タッチパネルは長押し)をする

2) スライダーを選ぶ



変数「m」のチェックを外す

※動作確認中は表示しててもよい



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
- ・スピードを変えてみよう
- ・制限時間をつけてみよう
- ・ゴールの画面を作ってみよう
- ・BGMを鳴らしてみよう

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。