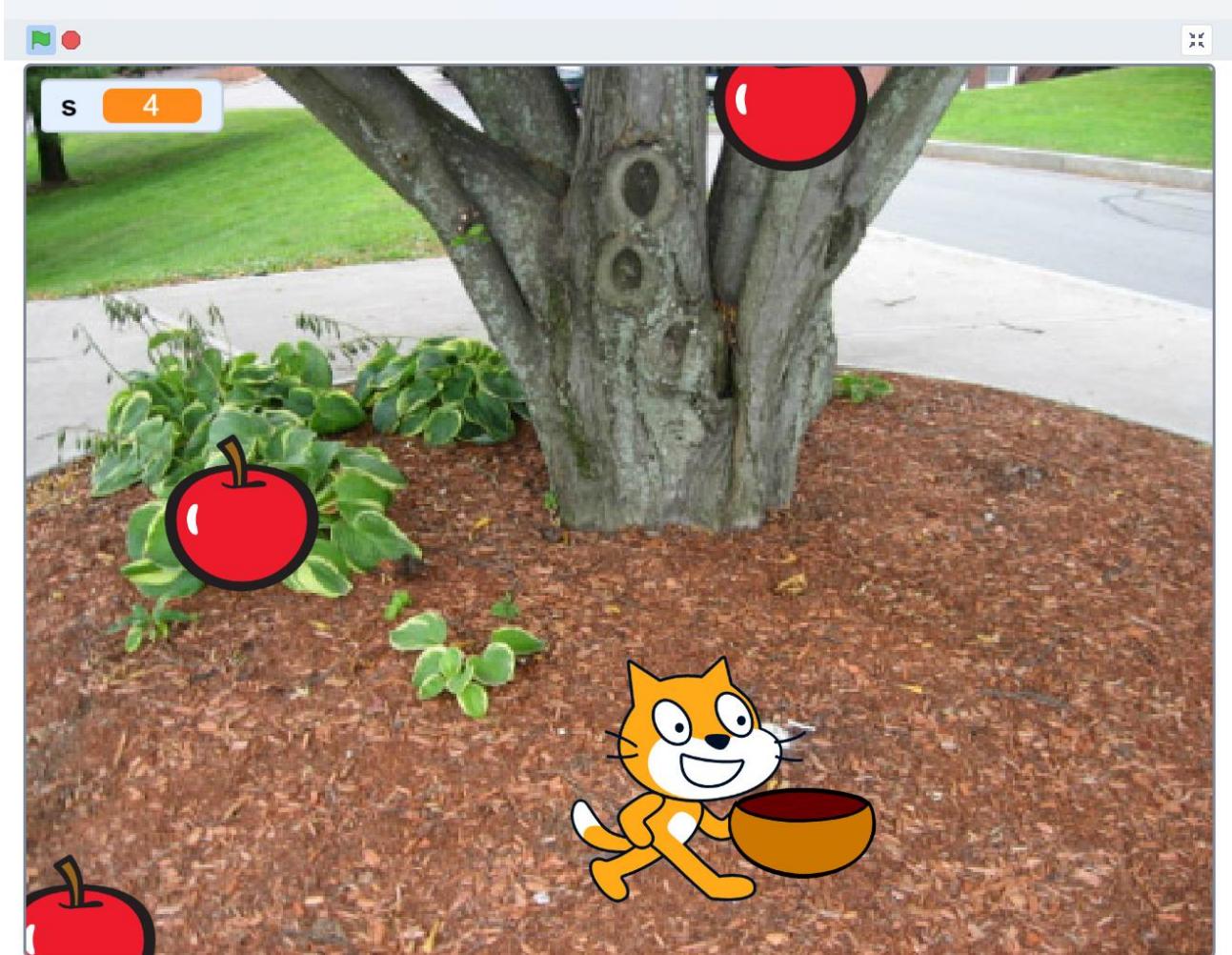


Scratch3.0 で ゲームプログラミング

しゅうかく 収穫ゲーム



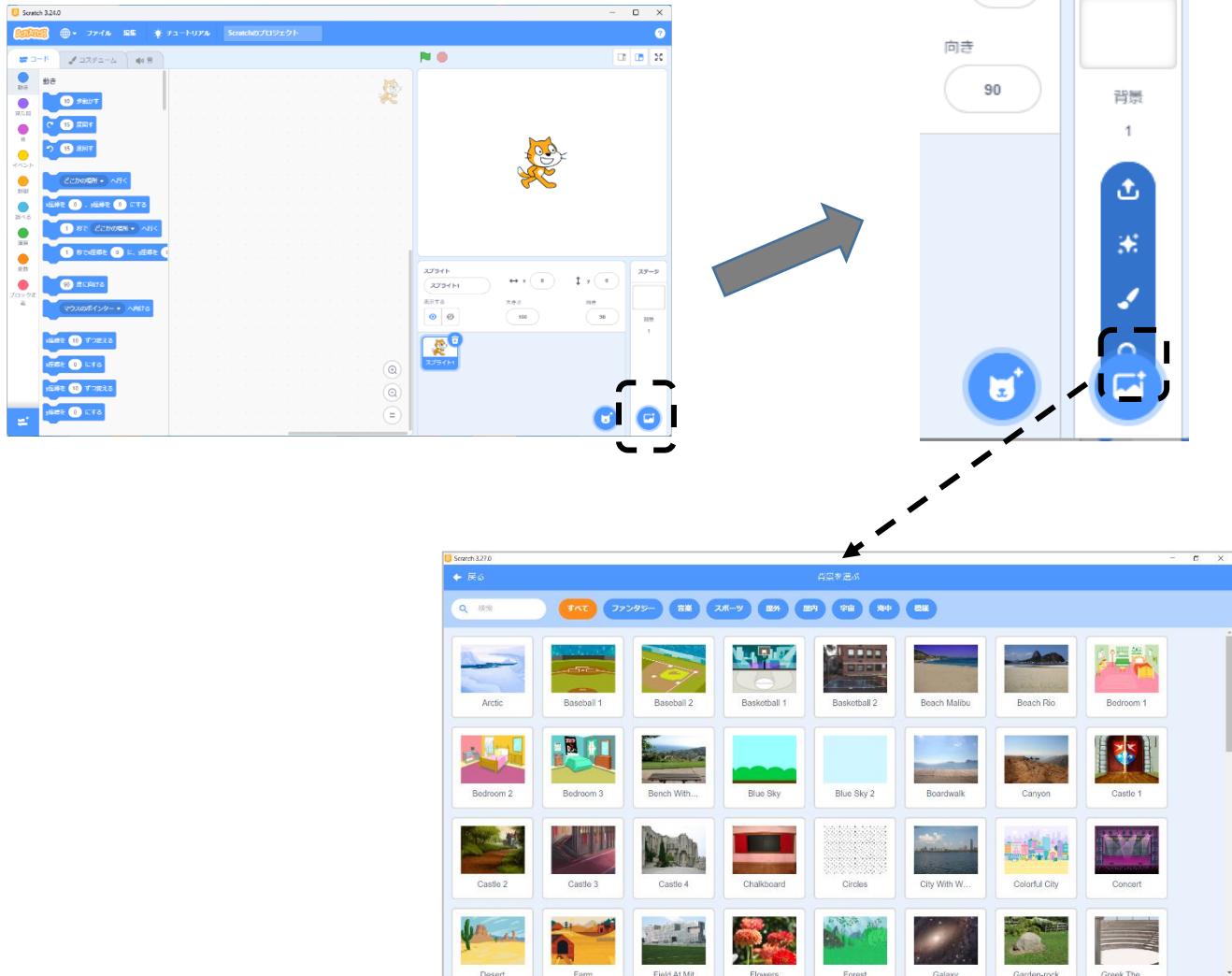
やじるし 猫が左右に動きます。

落ちてくるリンゴをうつわでキャッチしましょう。

はい いい 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。

変数を作る

1) 「s」を作る

2) 「s」にチェック

変数「s」…スコア



スプライトを用意する

1) Bowl(うつわ), Apple(りんご)を

追加する。



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

変数「s」…スコア

The image shows the Scratch interface. On the left, a dialog box titled "あたらしいへんすう" (New Variable) asks for a variable name, with "s" selected. It also states that this variable can be used in all scripts. On the right, the script editor shows four orange blocks:

- "s を 0 にする" (Set s to 0)
- "s を 1 ずつかかる" (Increase s by 1)
- "へんすう s をひょうじする" (Output variable s)
- "へんすう s をかくす" (Delete variable s)

スプライトを用意する ようい

1) Bowl(うつわ), Apple(りんご)を

追加する。
ついでに

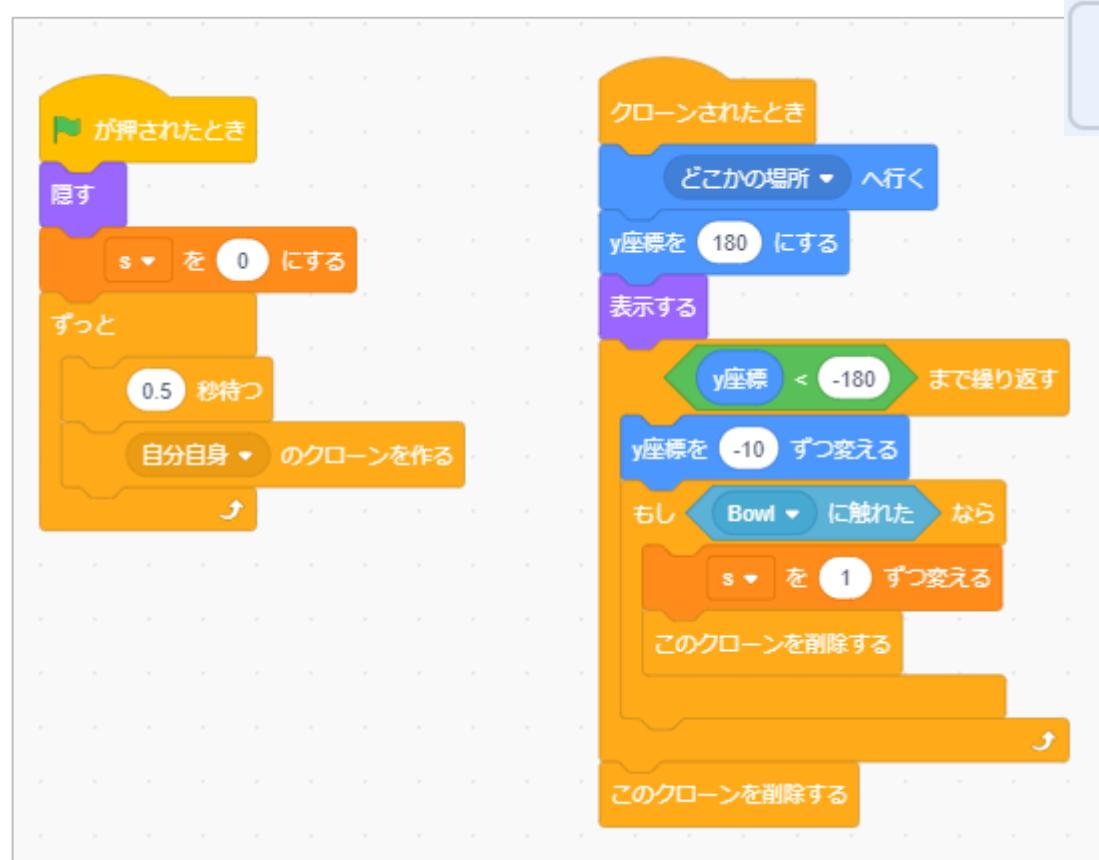


The image shows the Scratch stage properties panel. It includes fields for position (x: 0, y: 0), size (100), and rotation (90). Below these are buttons for visibility and transparency. To the right is the stage area with a blank white background labeled "背景 1". At the bottom right is a green "スプライトを追加" (Add sprite) button with a plus sign and a cat icon.

スプライトのプログラム

1) スプライト1(猫)

2) Apple(りんご)

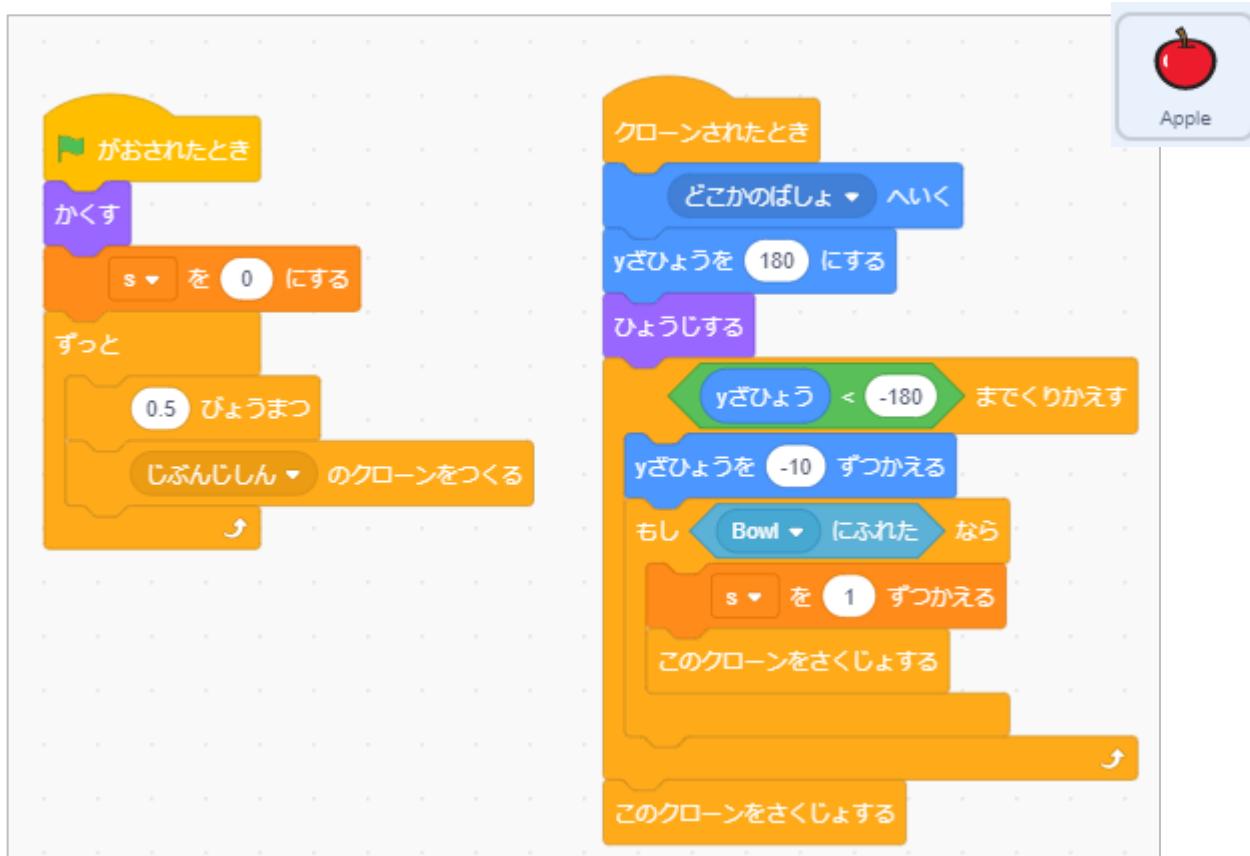
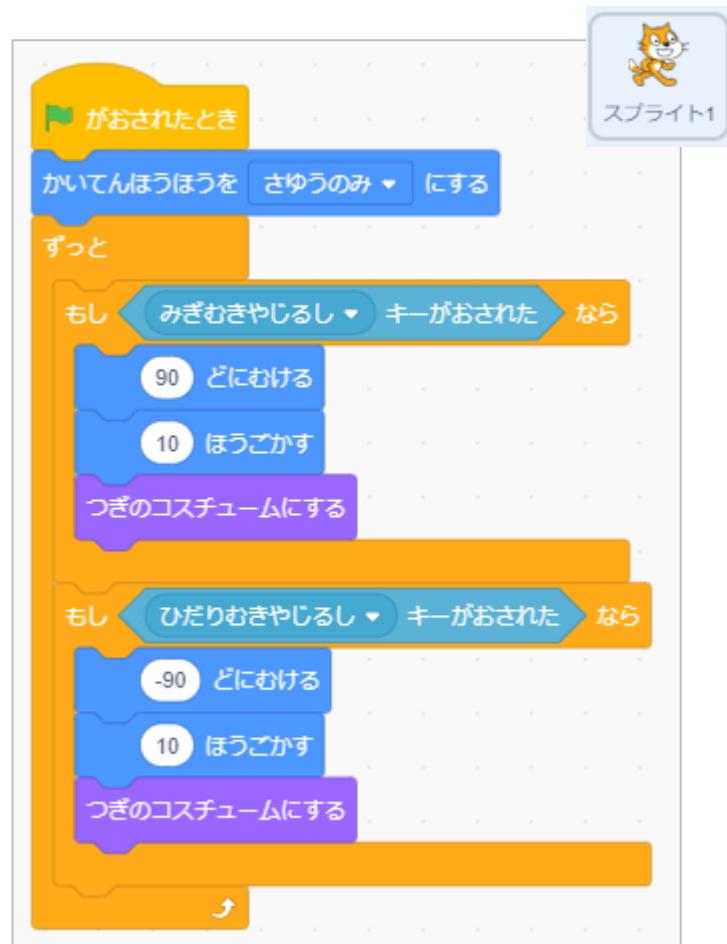


ひらがな

スプライトのプログラム

1) スプライト1(ねこ)

2) Apple(りんご)



漢字

ひらがな

3) Bowl (うつわ)

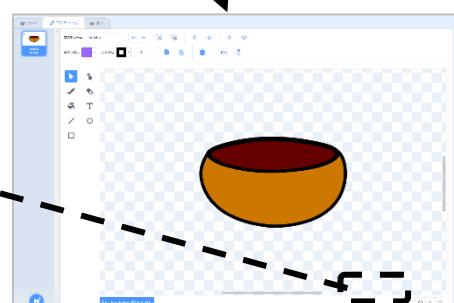
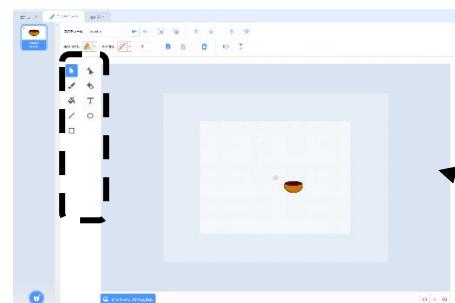


3) Bowl (うつわ)

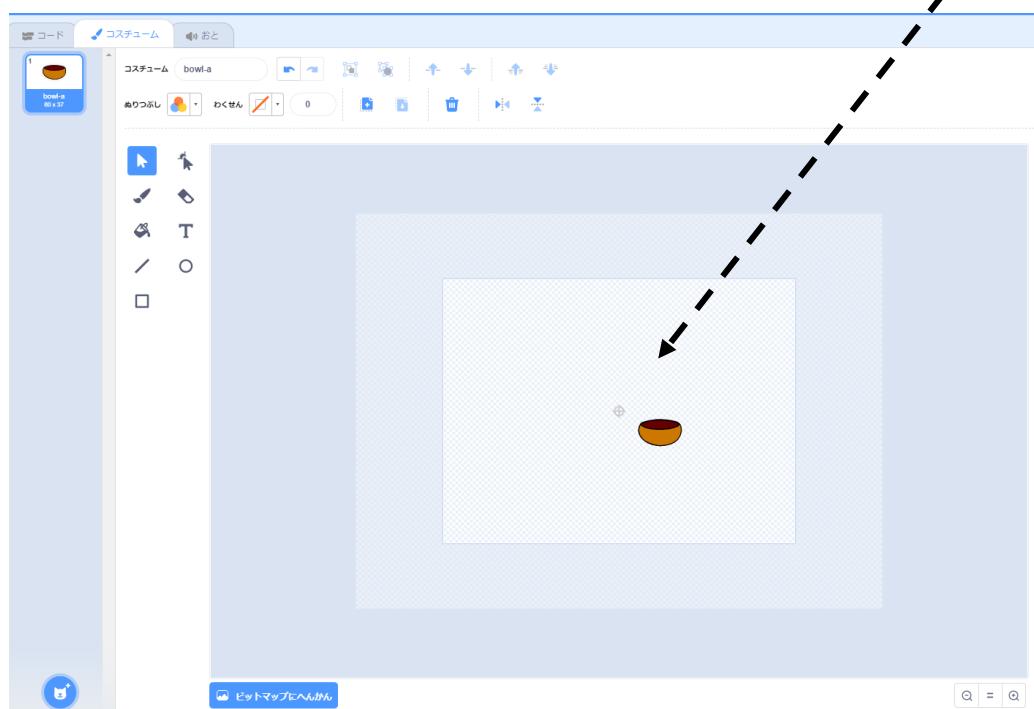
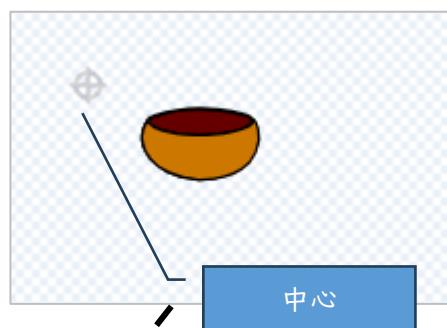


スプライトのコスチューム

1) Bowl(うつわ)



やじるし
矢印キーで中心からずらす



かんせい
完成図

かいぞう
改造してみよう

- ・キャラクター(スプライト)を^か変えてみよう
 - ・スピードを^か変えてみよう
 - ・制限時間^{せいげんじかん}をつけてみよう
 - ・ゴールの画面^{がめん}をつくってみよう
 - ・BGMを鳴らしてみよう^な

かいぞう みな じまん
いろんな改造をして皆さんに自慢しよう

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



ゲーム作成:



CoderDojo Mito

<https://coderdojo-mito.com/>



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。