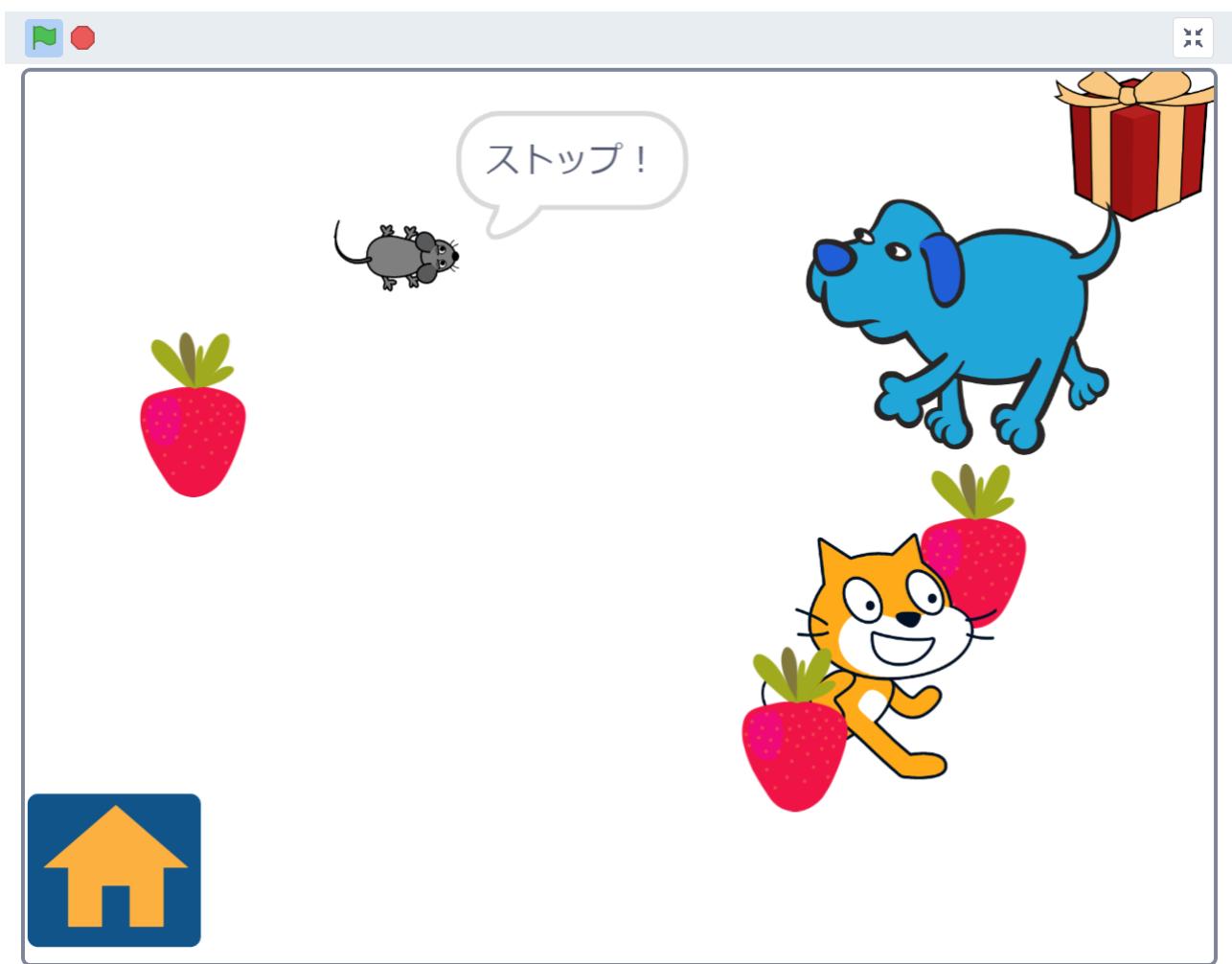


Scratch3.0 でゲームプログラミング

ちゅうたろうの

プレゼントを届けに！



みぎうえ しゅっぱつ あつ ひだりした とどけ
右上のプレゼントを出発して、いちごを集めながら左下にあるおうちへ届けにいきます。

ねこ いぬ ちゅうい
猫と犬にはご注意を！

ざひょうちまな
座標値を学ぼう～

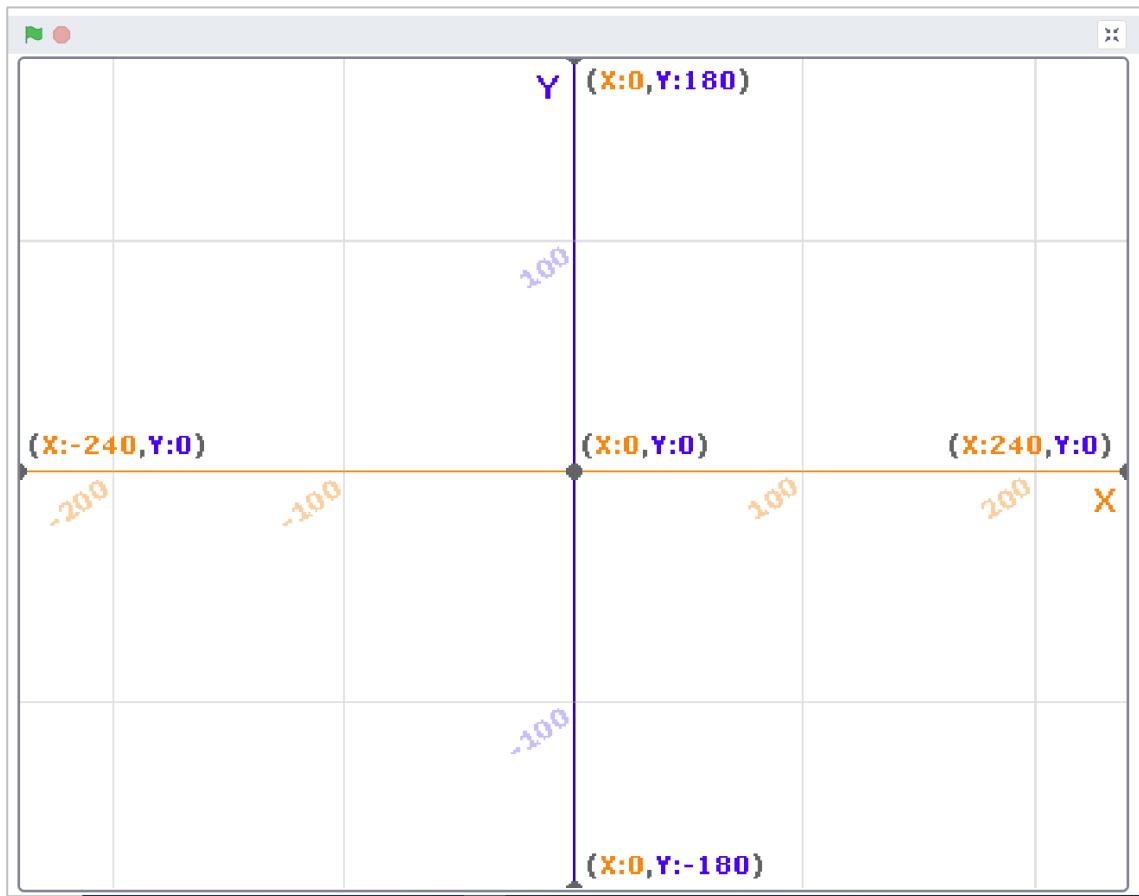
よこ
横のラインが X 座標 (エックスざひょう)

たて
縦のラインを Y 座標 (ワイざひょう) と呼びます

x座標を 0 、y座標を 0 にする

いちざひょうざひょうつかしてい
スプライトの位置を X座標と Y座標を使って指定します

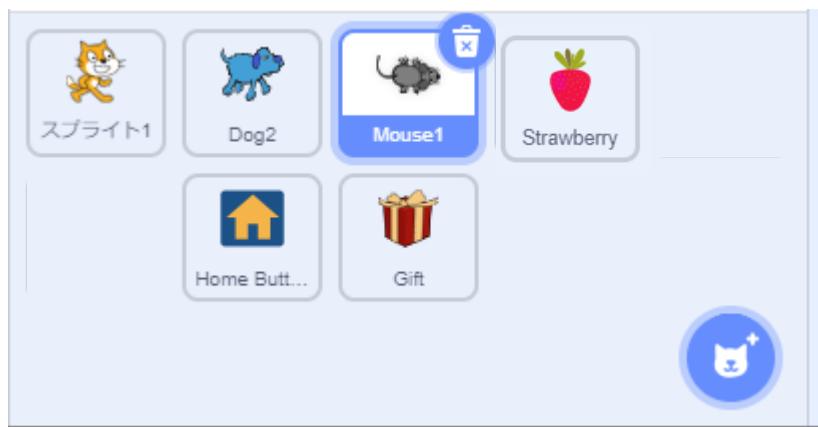
うごなかすうち
「動き」の中にあるに数値をいれます



1) スプライトを選びます

「スプライトを選ぶ」から、使用するスプライトを選択する

☆いちごはプログラムを作成後に複製するため今は1つでよい



2) 猫と犬のプログラム

ねこ いぬ さゆう おうふく
猫と犬は左右に往復するプログラムにする

いぬ ねこ
犬は猫のプログラムをコピーする

ほほう き
☆コピーの方法はメンターさんに聞いてね

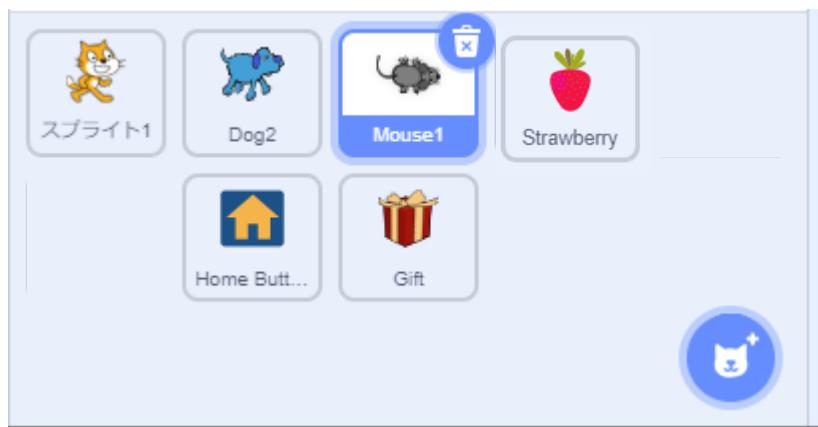


ひらがな

1) スプライトを選びます

「スプライトを選ぶ」から、使用するスプライトを選択する

☆いちごはプログラムを作成後に複製するため今は1つでよい



2) 猫と犬のプログラム

ねこ いぬ さゆう おうふく
猫と犬は左右に往復するプログラムにする

いぬ ねこ
犬は猫のプログラムをコピーする

☆コピーの方法はメンターさんに聞いてね



へんすう じゅんび 3) 変数を準備

かいしゅう
count…いちごを回収した個数をいれる

じかん しょようじかん
ゴール時間…所要時間をいれます



4) いちごのプログラム

さいしょ いち す ざひょう してい
最初の位置は好きな座標を指定する



みぎ ふくせい こつい
右クリックで「複製」し、2個追加する

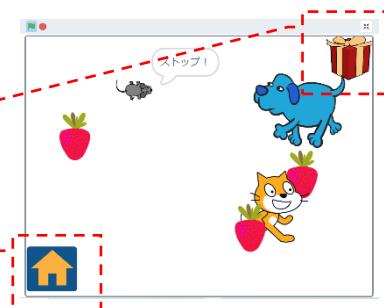
ざひょうち へんこう
(座標値はそれぞれ変更します)



5) おうちとプレゼントのスプライト

してい ばしょ いどう
指定の場所に移動する

ひだりした みぎうえ
おうち…左下 プрезент…右上



ひらがな

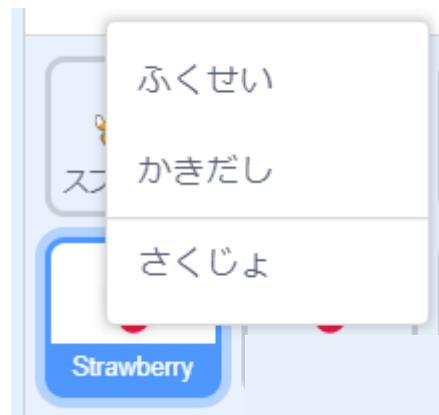
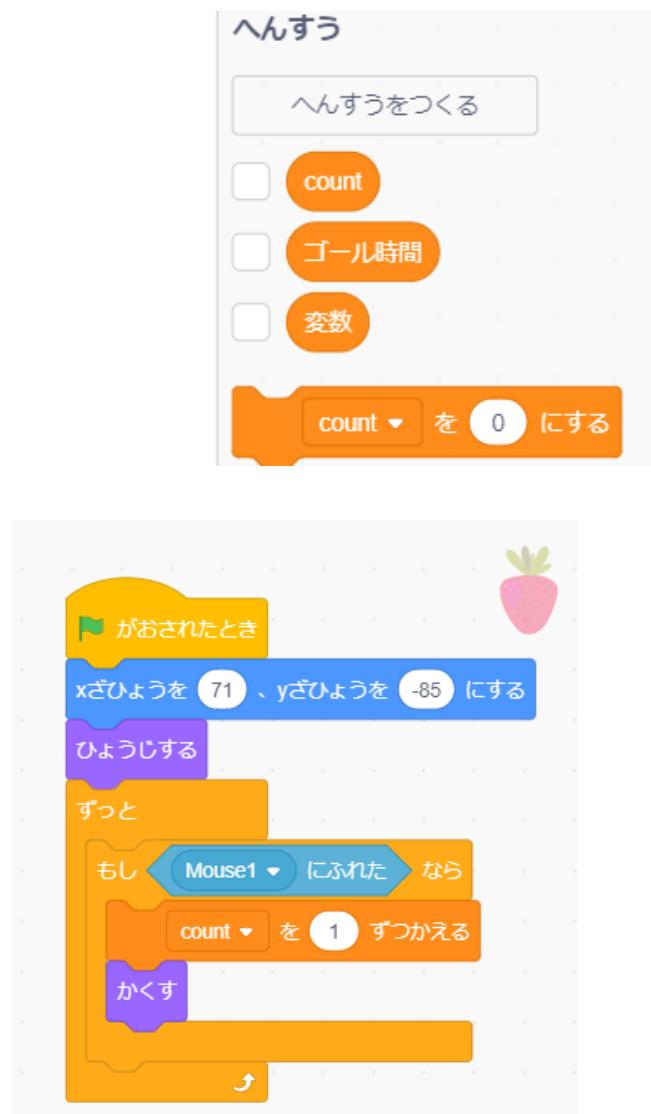
3) 変数を準備

かいしゅう
count…いちごを回収した個数をいれる

じかん しょようじかん
ゴール時間…所要時間をいれます

4) いちごのプログラム

さいしょ いち す ざひょう してい
最初の位置は好きな座標を指定する



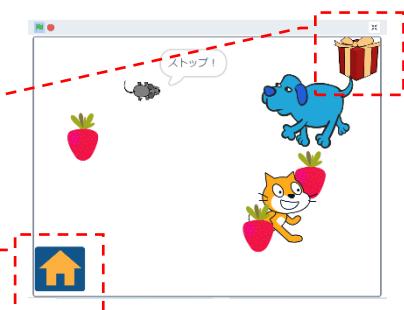
みぎ ふくせい こつい
右クリックで「複製」し、2個追加する

ざひょうち へんこう
(座標値はそれぞれ変更します)

5) おうちとプレゼントのスプライト

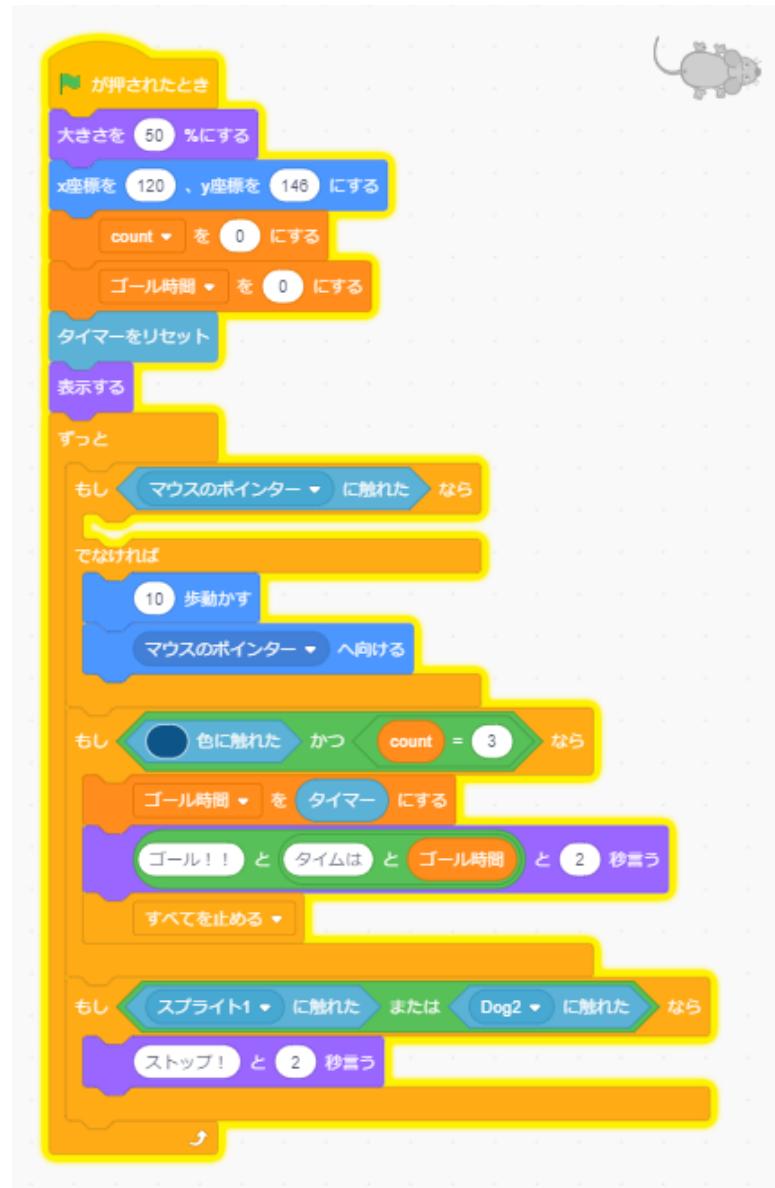
してい ばしょ いどう
指定の場所に移動する

ひだりした みぎうえ
おうち…左下 プрезент…右上



6) ねずみのプログラム

- ①大きさを 50%にする
- ②最初の位置を決める
- ③変数の初期値を決める
- ④タイマーをリセットする
- ⑤変数「count」の表示を隠す
- ⑥自分自身を表示する
- ⑦もしマウスポインターに触れてないときに動かし、マウスポインターへ向ける
- ⑧もしゴールのおうちに触れた＆りんごを全て集めていたらゴールと言い、タイムを表示、ゲームを終了する



いろ してい
色の指定のしかた



1.クリックする

2.クリックする



3.マウスポイン
ターを移動する



4.クリックする

6) ねずみのプログラム

①大きさを 50%にする

②最初の位置を決める

③変数の初期値を決める

④タイマーをリセットする

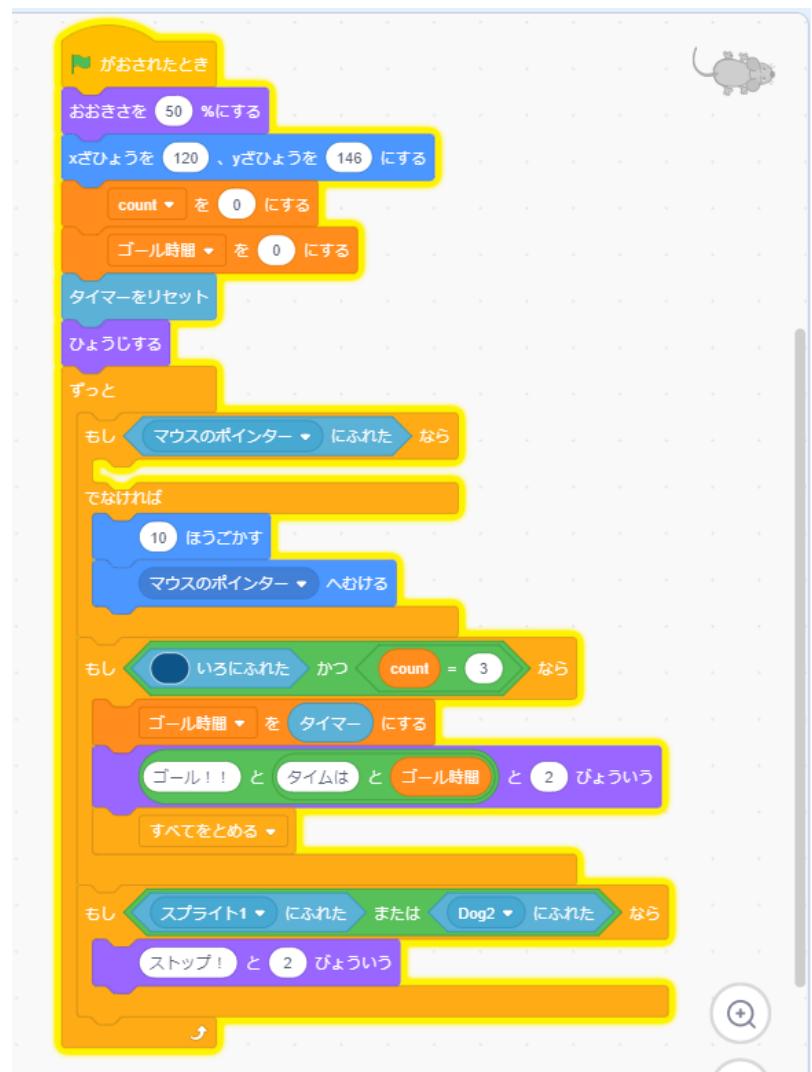
⑤変数「count」の表示を隠す

⑥自分自身を表示する

⑦もしマウスポインターに触れてない時に動かし、マウスポインターへ向ける

⑧もしゴールのおうちに触れたりんごを全て集めいたらゴールとい、タイムを表示、ゲームを終了する

⑨もし犬または猫に触れたら 1秒間ストップし、ストップと言う

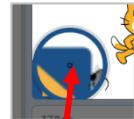


いろの してい 色の指定のしかた



1.クリックする

2.クリックする



3.マウスポインターを移動する

4.クリックする

かんせい あそ ともだち じかん きょうそう
完成したら、遊んでみましょう！ お友達とゴール時間を競争しましょう～！

\$ ミッション \$

○りんごの個数をふやしてみよう

○背景をつけてみよう

○じゃま者（猫・犬）をふやそ

○もっと面白くなるよう考
えてみよう！

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。