

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^{とど}届けに！



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

ねこ 猫と いぬ 犬には ちゅうい ご注意を！

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)

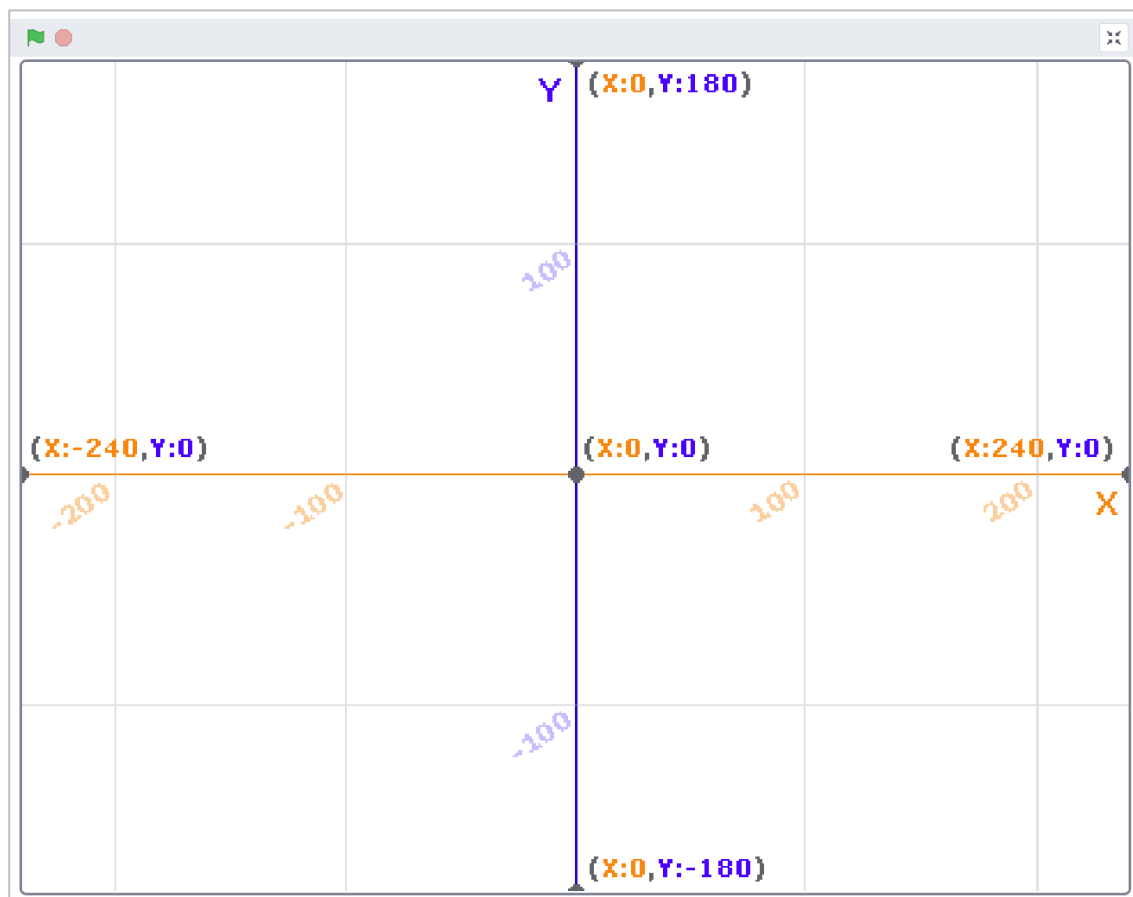
たて

縦のラインを Y 座標 (ワイざひょう) と呼びます



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

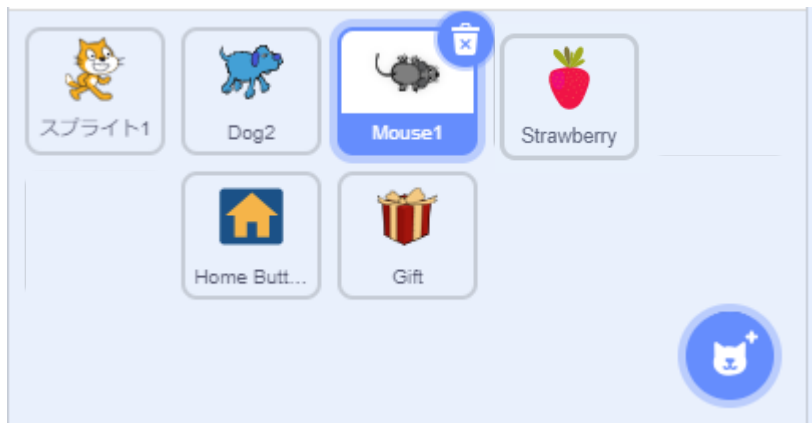
「動き」の中にあるに数値をいれます



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

猫と犬は左右に往復するプログラムにする

犬は猫のプログラムをコピーする

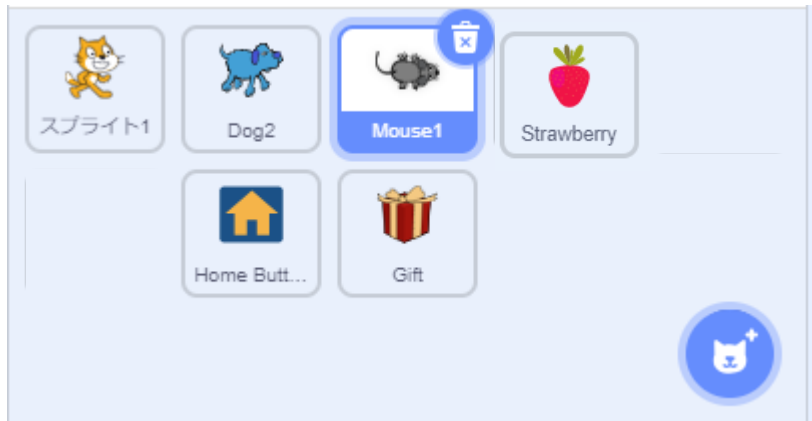
☆コピーの方法はメンターさんに聞いてね



1) スプライト^{えら}を選びます

「スプライト^{えら}を選ぶ^{しやう}」から、使用するスプライト^{せんたく}を選択する

☆いちごはプログラムを作成^{さくせいご}後に複製^{ふくせい}するため今は1つでよい



2) 猫^{ねこ}と犬^{いぬ}のプログラム

猫^{ねこ}と犬^{いぬ}は左右^{さゆう}に往復^{おうふく}するプログラムにする

犬^{いぬ}は猫^{ねこ}のプログラムをコピーする

☆コピー^{ほうほう}の方法はメンター^きさんに聞いてね



3) 変数を準備

count…いちごを回収した個数をいれる

ゴール時間…所要時間をいれます



4) いちごのプログラム

最初の位置は好きな座標を指定する



右クリックで「複製」し、2個追加する

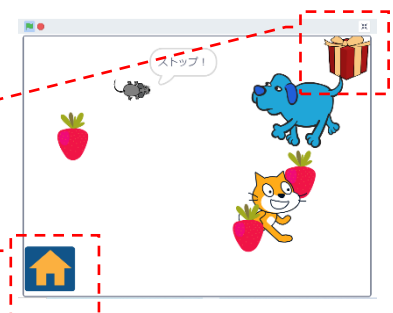
(座標値はそれぞれ変更します)



5) おうちとプレゼントのスプライト

指定の場所に移動する

おうち…左下 プレゼント…右上



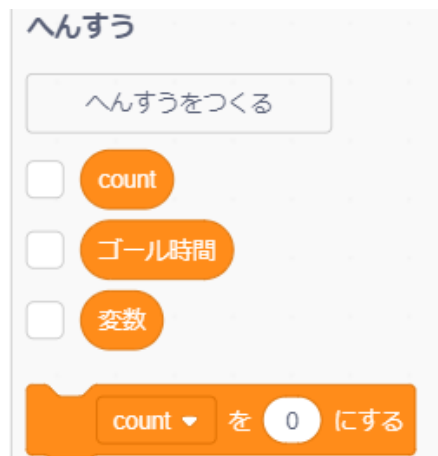
3) 変数を準備

count…いちごを回収した個数をいれる

ゴール時間…所要時間をいれます

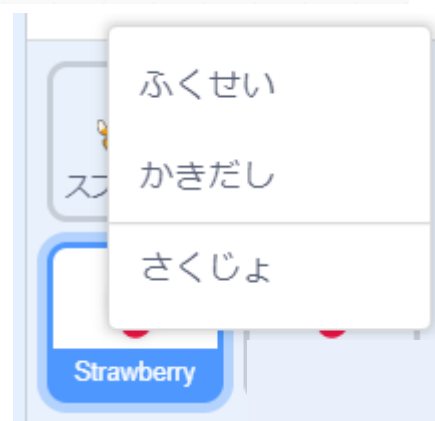
4) いちごのプログラム

最初の位置は好きな座標を指定する



右クリックで「複製」し、2個追加する

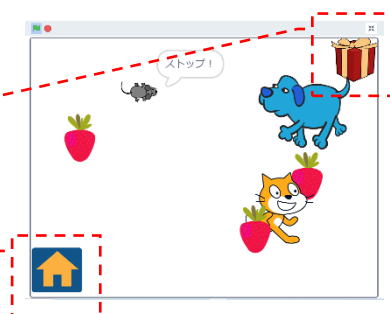
(座標値はそれぞれ変更します)



5) おうちとプレゼントのスプライト

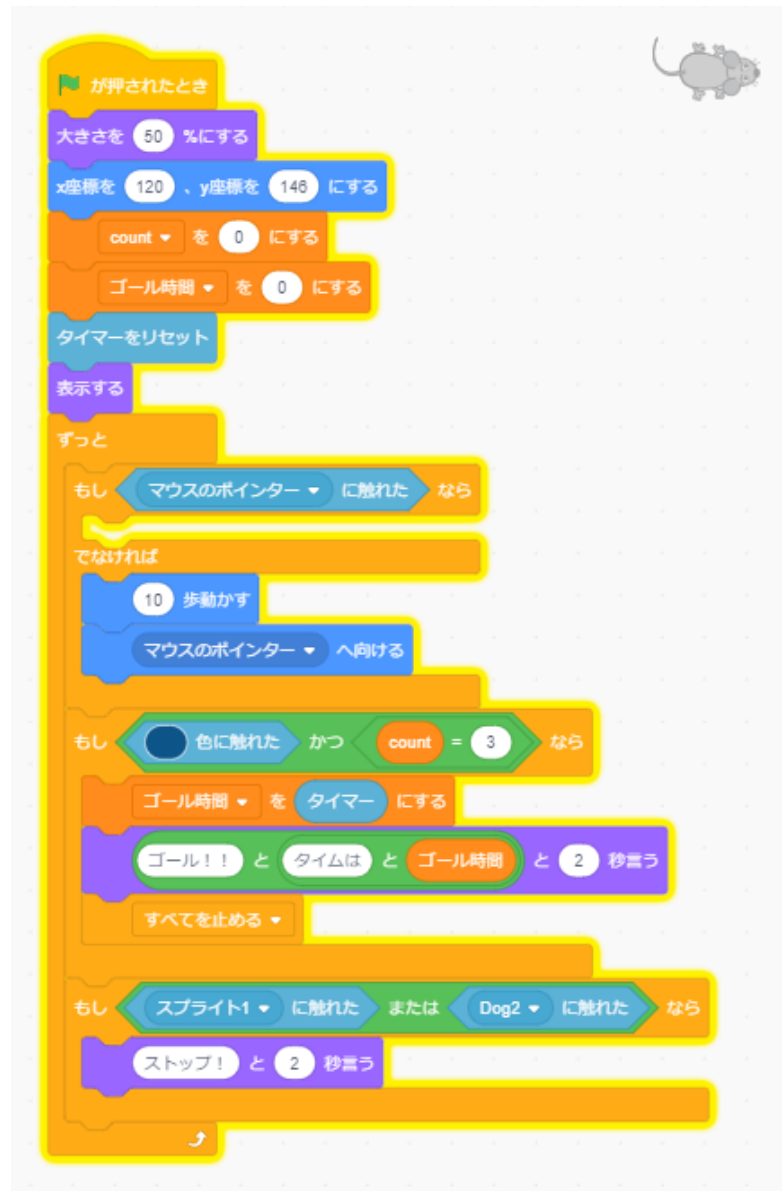
指定の場所に移動する

おうち…左下 プレゼント…右上



6) ねずみのプログラム

- ①犬^{いぬ}きさを 50%にする
- ②最初^{さいしょ}の位置^{ちゐ}を決める
- ③変数^{へんすう}の初期値^{しきよち}を決める
- ④タイマーをリセットする
- ⑤変数「count」の表示^{ひょうじ}を隠す
- ⑥自分自身^{じぶんじしん}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&りんごを全て集めていたらゴールと言い、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^{いろ}の指定^{ししてい}のしかた

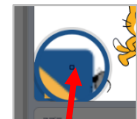


1. クリックする

2. クリックする



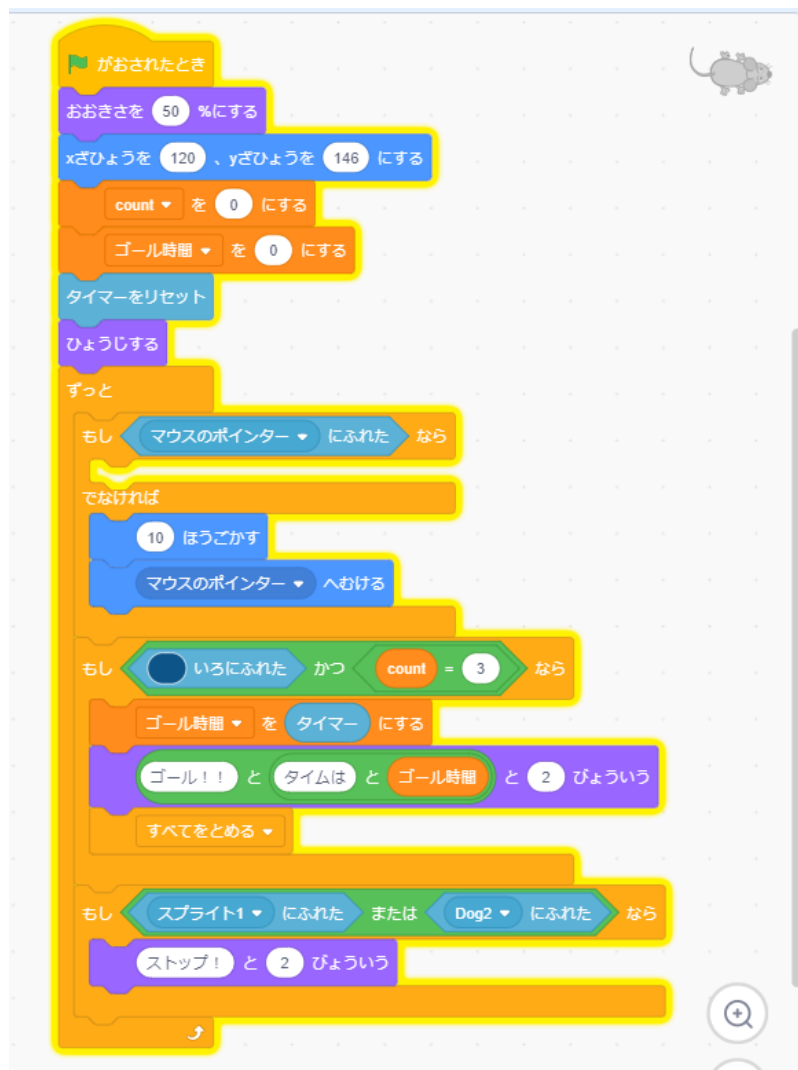
3. マウスポインターを移動する



4. クリックする

6) ねずみのプログラム

- ①^お大きさを 50%にする
- ②^い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



- 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

色の指定のしかた



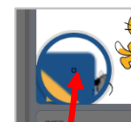
1. クリックする



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

\$ ミッション \$

○りんごのこすう個数をふやしてみよう

○はいけい背景をつけてみよう

○じゃま者ものねこいぬ(猫・犬)をふやそう

○もっとおもしろ面白くなるよう かんが 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。