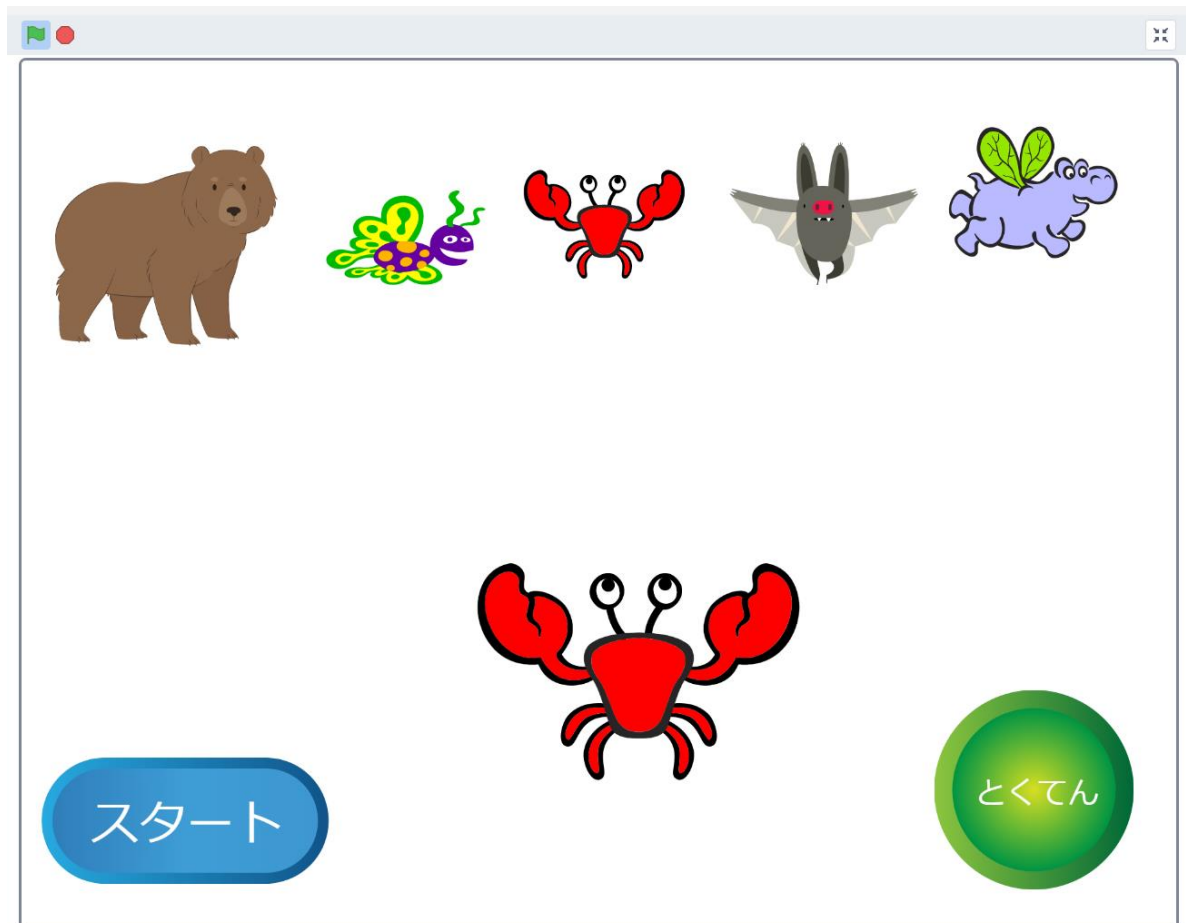


Scratch3.0 で ゲームプログラミング

きおくゲーム



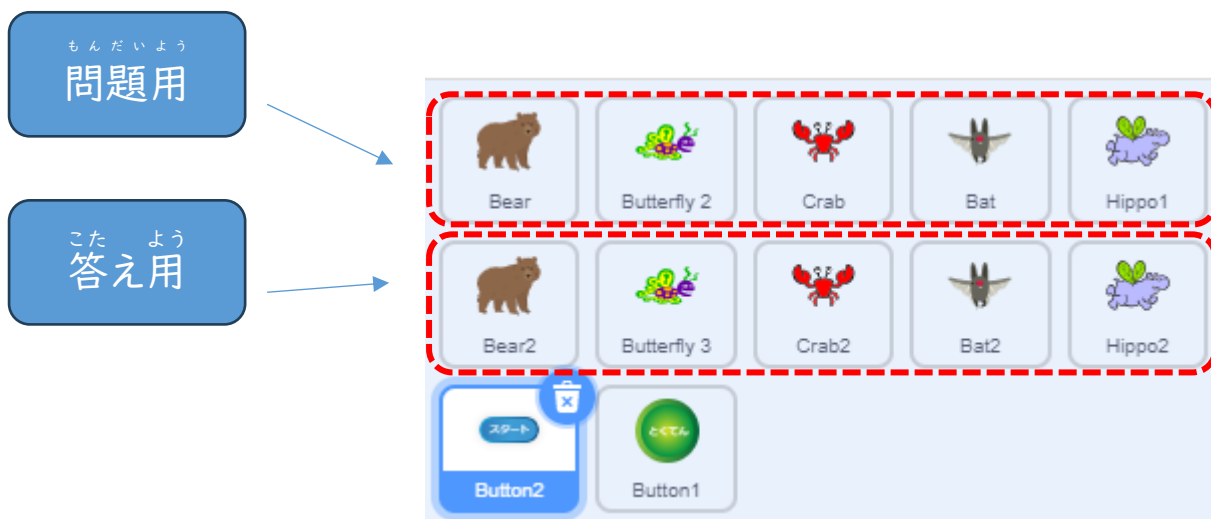
もんだい じゆん こた
問題を順に答えましょう!

リストをしょう使用しています。なんい どたか難易度高め・・・

スプライトを追加する

1) 「スプライトを選ぶ」から 問題用5種類を 2 つずつ選択する。

スタート用ボタン、得点用ボタンをそれぞれ選択する。



【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。

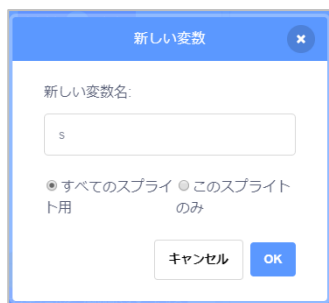
変数を作る

1) 「a」を作る

変数「a」…正解数

2) 「f」を作る

変数「f」…問題用の乱数の結果



リストを作る

1) 「k」を作る

リスト「k」…答えの数値を順に設定

2) 「m」を作る

リスト「m」…問題の数値を順に設定



変数とリストの違い

変数 … ・箱のイメージ ・1つの箱に1つのデータを入れる ・箱に名前をつける

リスト … ・引き出しのイメージ ・各引き出しにそれぞれデータをいれる

・引き出し全部で1つの名前をつける



のブロックで 引き出しが増えていく

例)



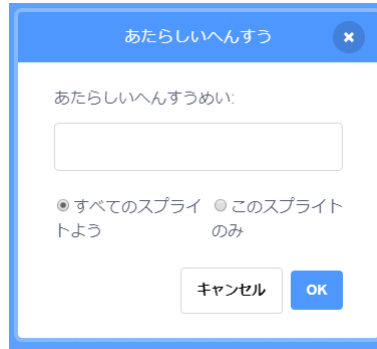
変数を作る

1) 「a」を作る

変数「a」…正解数

2) 「f」を作る

変数「f」…問題用の乱数の結果



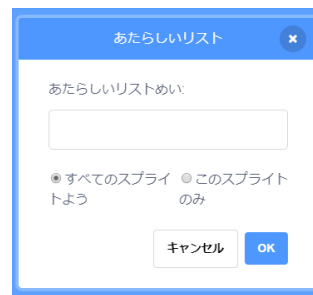
リストを作る

1) 「k」を作る

リスト「k」…答えの数値を順に設定

2) 「m」を作る

リスト「m」…問題の数値を順に設定



変数とリストの違い

変数 … ・箱のイメージ ・1つの箱に1つのデータを入れる ・箱に名前をつける

リスト … ・引き出しのイメージ ・各引き出しにそれぞれデータをいれる

・引き出し全部で1つの名前をつける



のブロックで 引き出しが増えていく

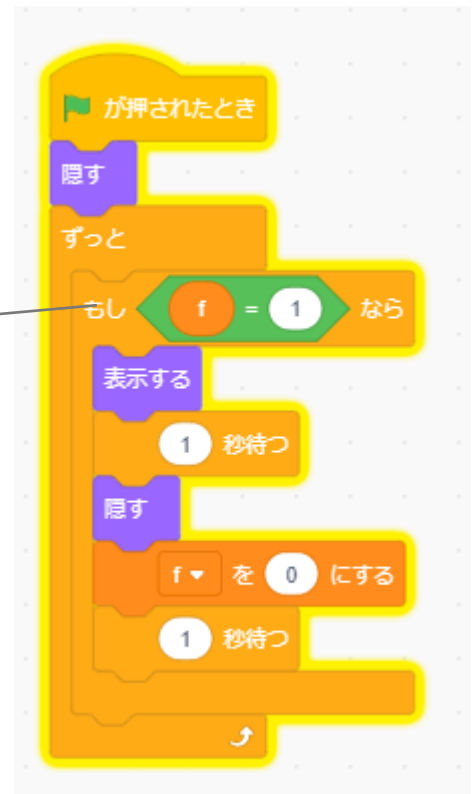
例)



かく しょき い ち おお
各スプライトの初期位置と大きさ

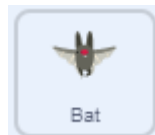


もんだいよう
問題用のスプライトのプログラム



スタートボタンを押したとき
の処理で
f に 1~5 までを入れている

た しゅうせい
他のスプライトは Bear のプログラムをコピーし、修正する

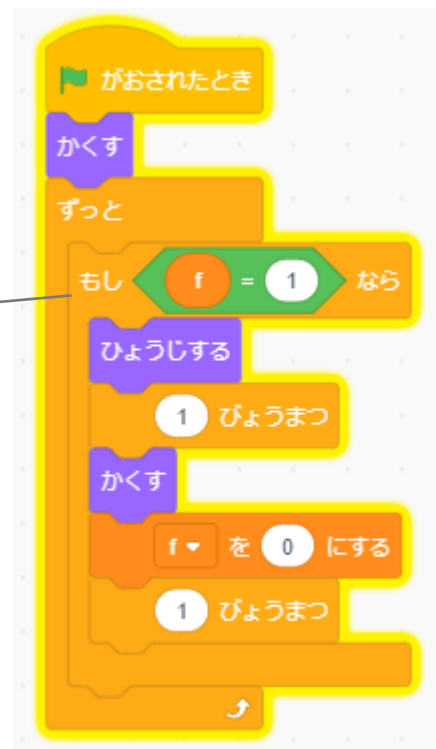


ひらがな

かく
各スプライトの初期位置と大きさ

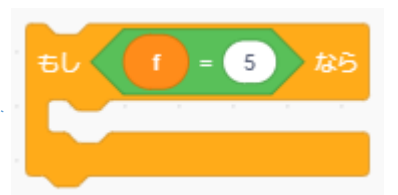
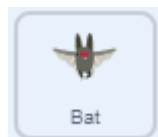


もんだいよう
問題用のスプライトのプログラム

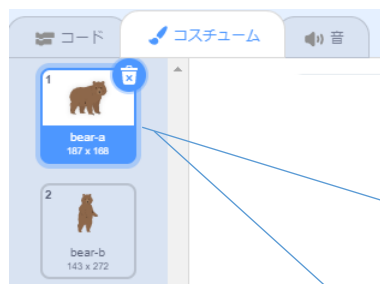


スタートボタンを押したとき
の処理で
f に 1~5 までを入れている

た
他のスプライトは Bear のプログラムをコピーし、修正する



かく しょき い ち おお
各スプライトの初期位置と大きさ



こた よう
答え用のスプライトのプログラム



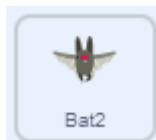
た しゅうせい
他のスプライトは Bear のプログラムをコピーし、修正する



↑ コスチューム名をそれぞれ
変更しましょう



2 を k に追加する



3 を k に追加する



4 を k に追加する

5 を k に追加する

ひらがな

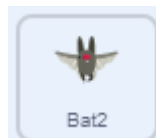
かく しょ き い ち おお
各スプライトの初期位置と大きさ



こた よう
答え用のスプライトのプログラム



た しゅうせい
他のスプライトは Bear のプログラムをコピーし、修正する



↑ コスチューム名をそれぞれ

へんこう
変更しましょう

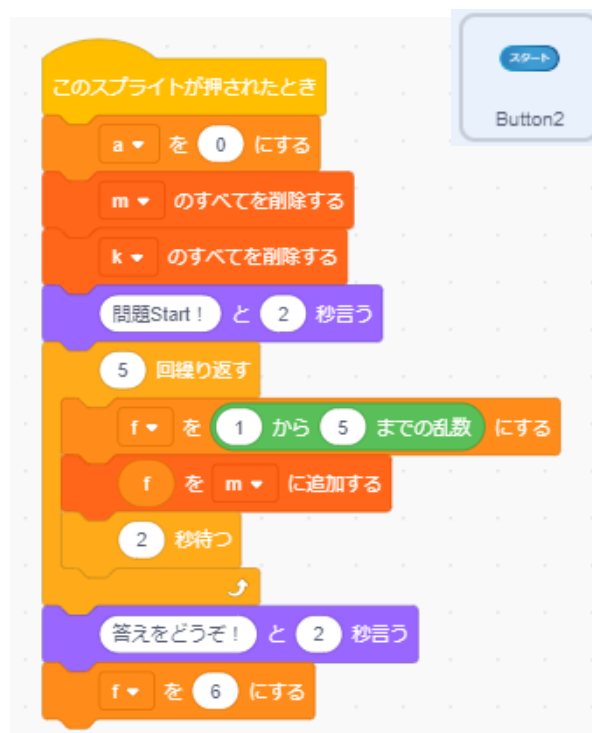
2 を k につかする

3 を k につかする

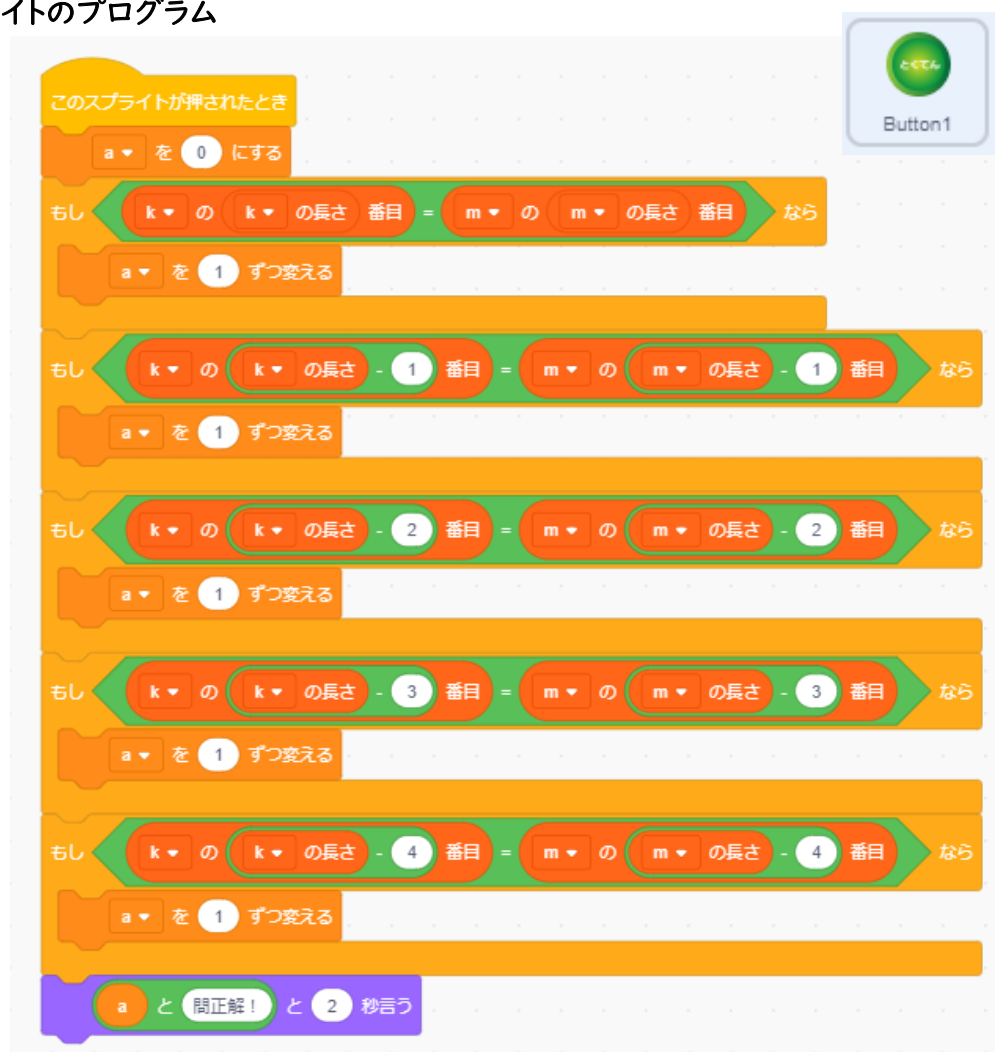
4 を k につかする

5 を k につかする

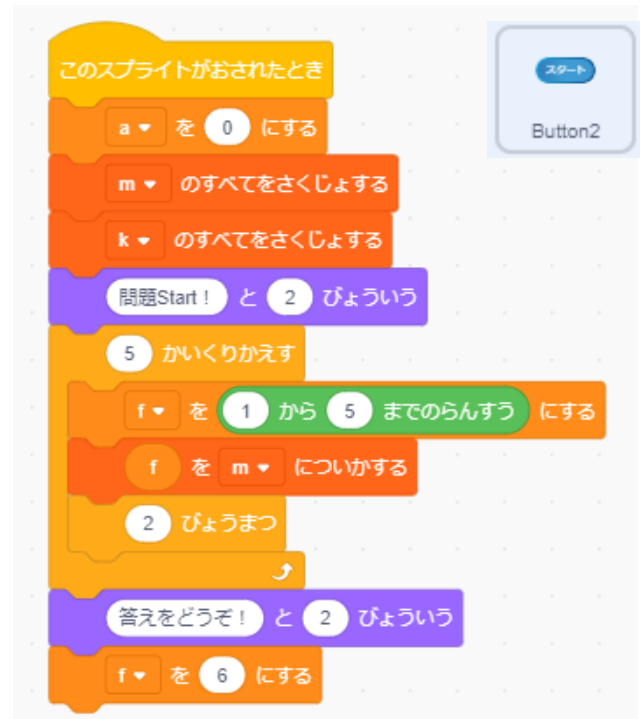
スタートボタンのスプライトのプログラム



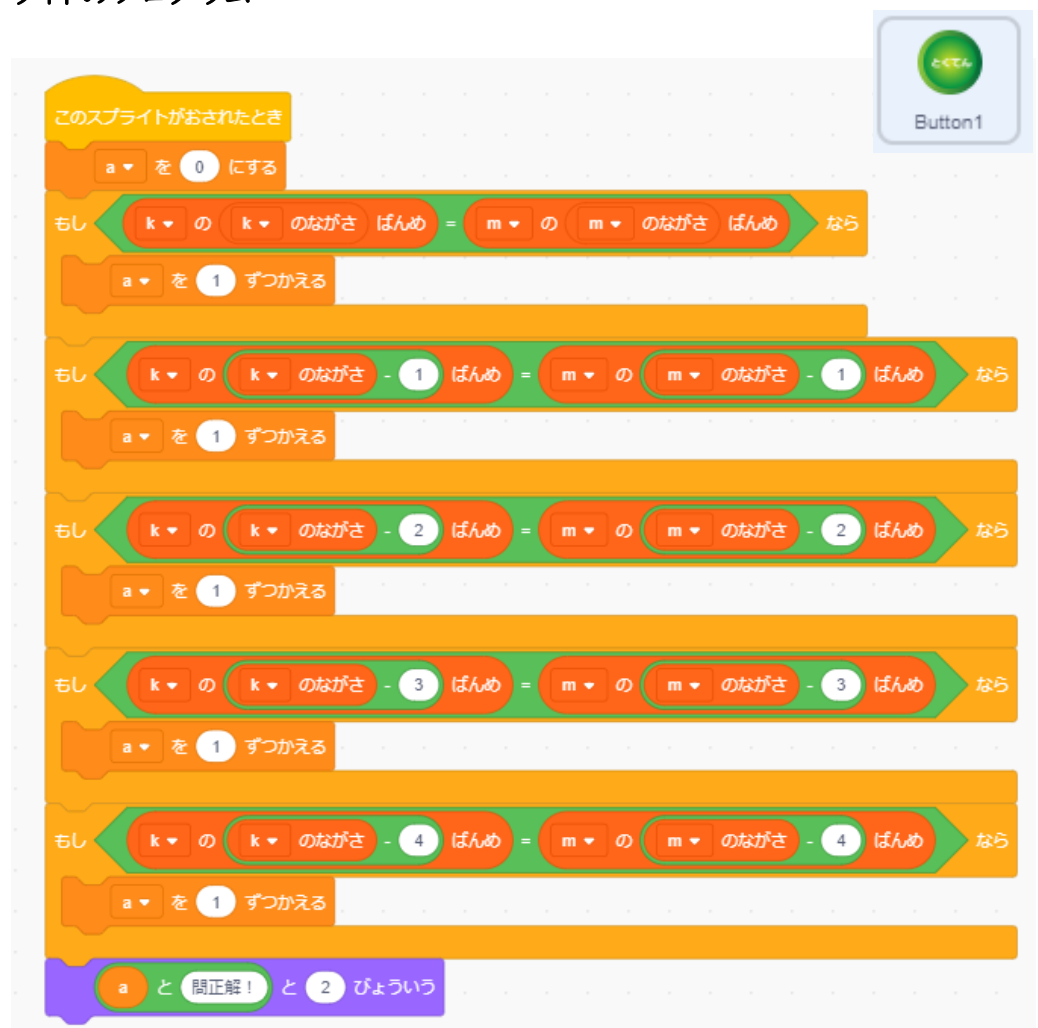
とくてんボタンのスプライトのプログラム



スタートボタンのスプライトのプログラム



とくてんボタンのスプライトのプログラム



^{かいぞう} 改造してみよう

- ・問題用のスプライトを^{ちが}違うキャラクターにしてみよう
- ・問題数を^か変えてみよう
- ・BGM を^な鳴らしてみよう
- ・「リスト」を^{つか}使ってみよう

いろんな^{かいぞう}改造をして皆に^{みな}自慢^{じまん}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



ひたちなか道場の HP はこちらから



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。