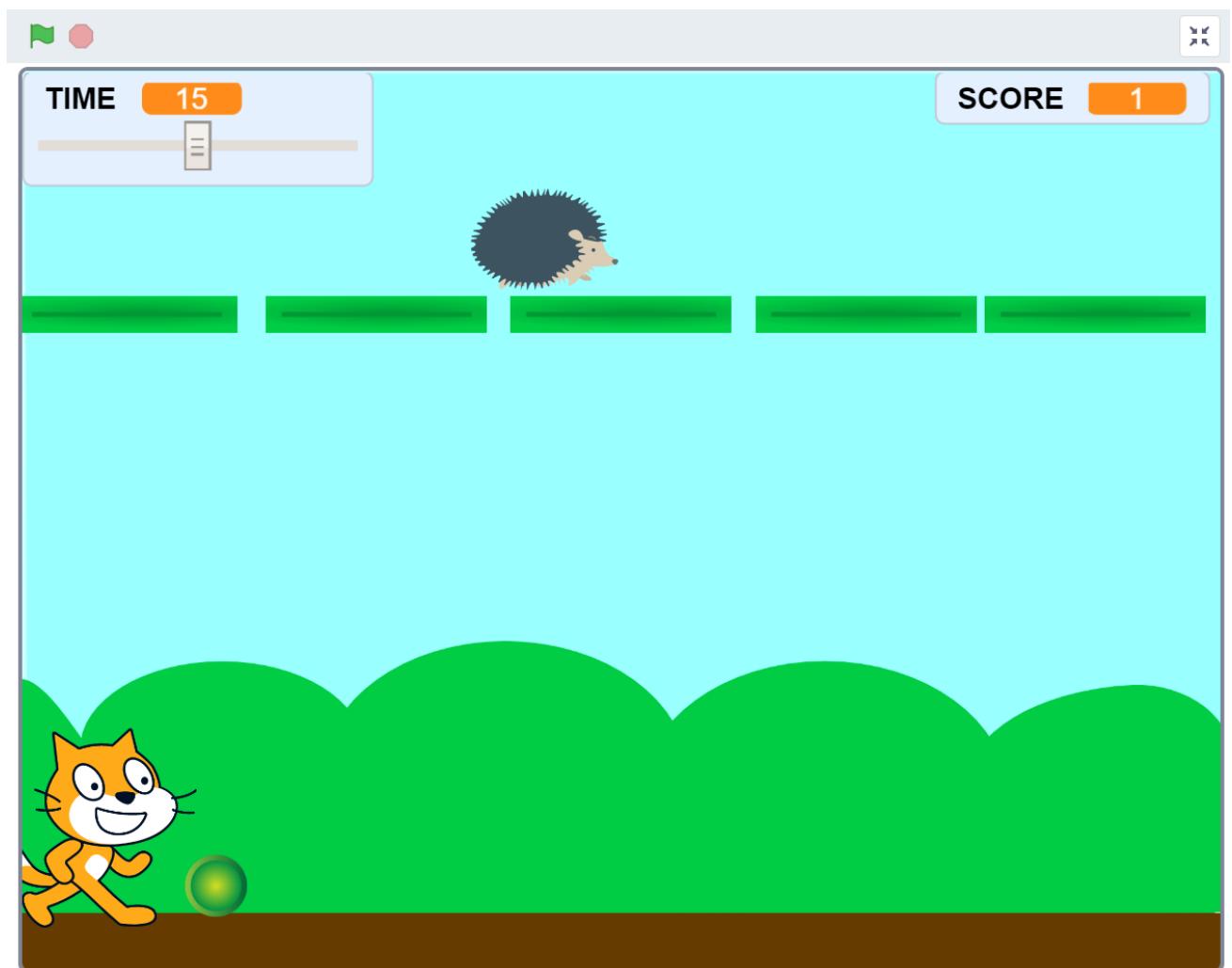


Scratch3.0 で ゲームプログラミング

はりねずみを捕まえろゲーム

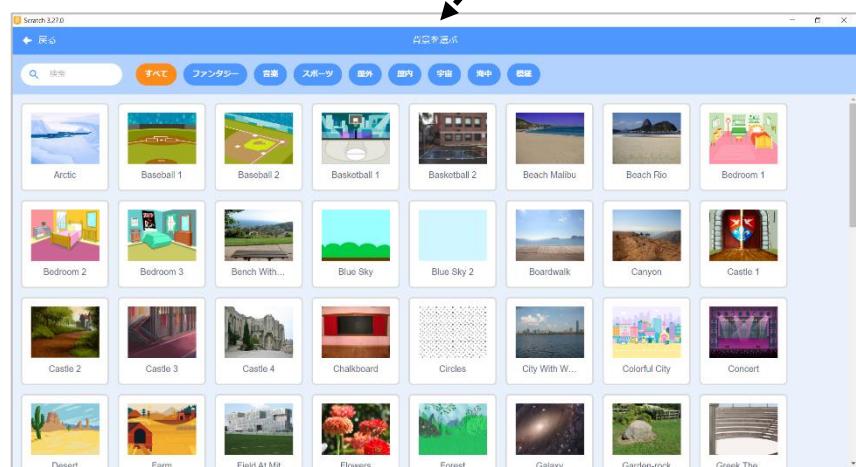
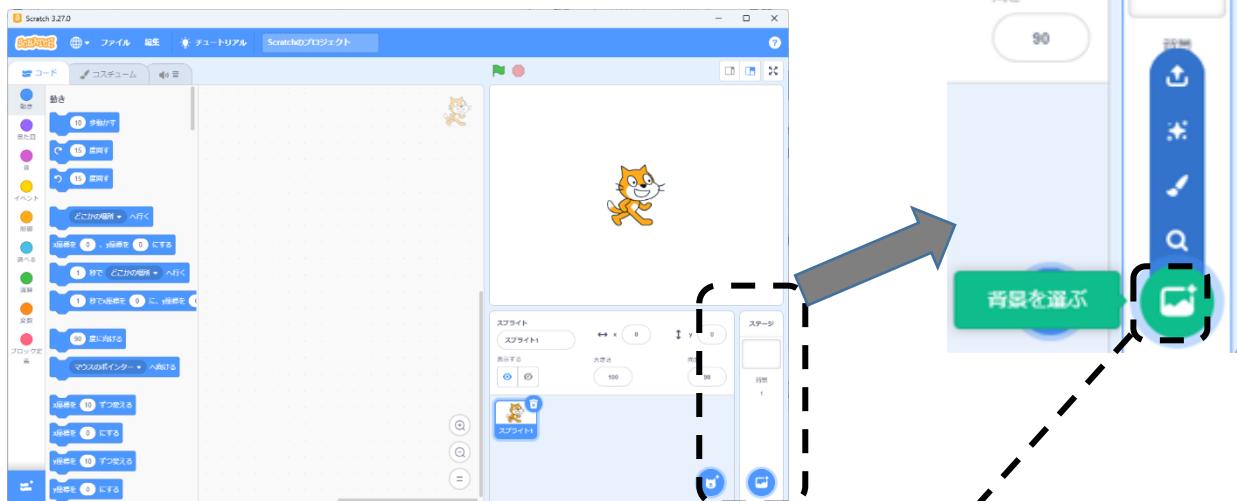


はりねずみを落として捕まえましょう!

はい いい えら 背景を選ぶ

1) 「背景を選ぶ」を選択する

2) Blue Sky 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) 「TIME」を作る

変数「TIME」… 残り時間

2) 「SCORE」を作る

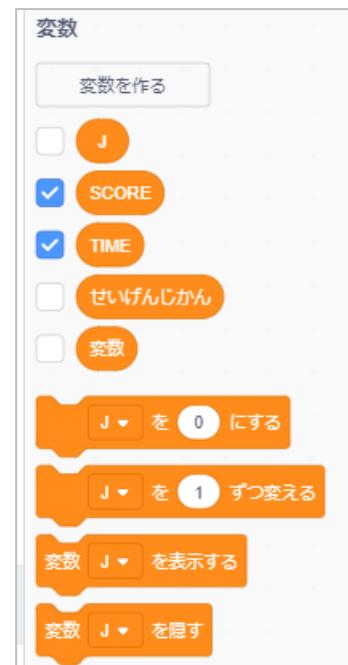
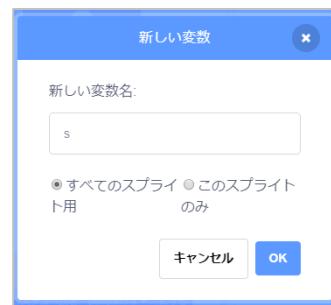
変数「SCORE」… スコア

3) 「せいげんじかん」を作る

変数「せいげんじかん」… 制限時間

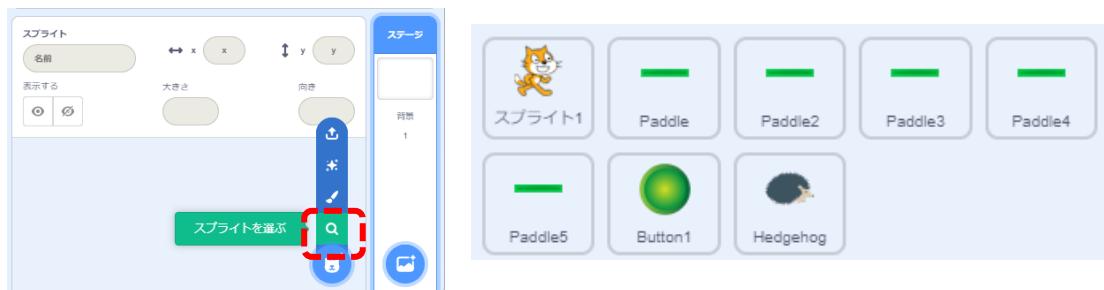
4) 「J」を作る

変数「J」… 現在の状態

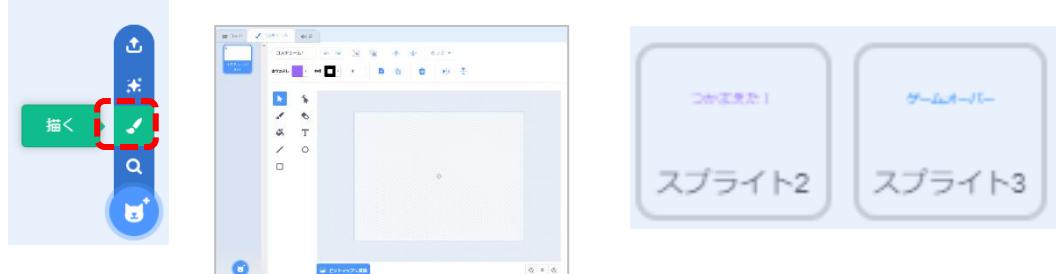


スプライトを追加する

1) 「スプライトを選ぶ」から Paddle Button1 Hedgehog を選択する



2) 「描く」で表示させたい文字を作成する



ひらがな

変数を作る

1) 「TIME」を作る

変数「TIME」… 残り時間

2) 「SCORE」を作る

変数「SCORE」… スコア

3) 「せいげんじかん」を作る

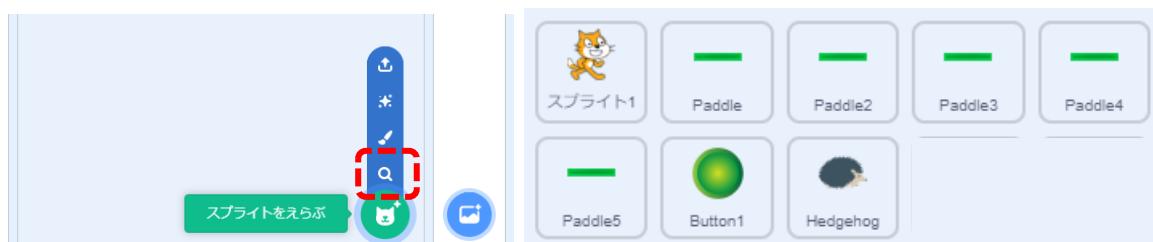
変数「せいげんじかん」… 制限時間

4) 「J」を作る

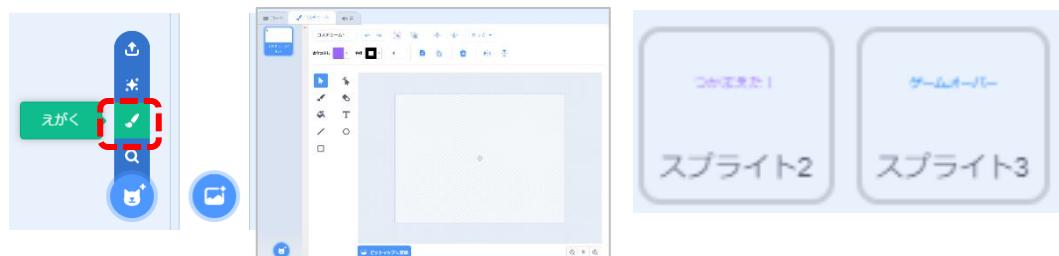
変数「J」… 現在の状態

スプライトを追加する

3) 「スプライトを選ぶ」から Paddle Button1 Hedgehog を選択する



4) 「描く」で表示させたい文字を作成する



かく
各スプライトの初期位置と大きさ

<p>スプライト スプライト1</p> <p>表示する ○ ◯</p> <p>大きさ 80</p> <p>向き 90</p>	<p>スプライト Paddle</p> <p>表示する ○ ◯</p> <p>大きさ 100</p> <p>向き 90</p>
<p>スプライト Paddle2</p> <p>表示する ○ ◯</p> <p>大きさ 100</p> <p>向き 90</p>	<p>スプライト Paddle3</p> <p>表示する ○ ◯</p> <p>大きさ 100</p> <p>向き 90</p>
<p>スプライト Paddle4</p> <p>表示する ○ ◯</p> <p>大きさ 100</p> <p>向き 90</p>	<p>スプライト スプライト1 Paddle Paddle2 Paddle3 Paddle4 Paddle5 Button1 Hedgehog スプライト2 スプライト3</p>
<p>スプライト Paddle5</p> <p>表示する ○ ◯</p> <p>大きさ 100</p> <p>向き 90</p>	<p>スプライト Hedgehog</p> <p>表示する ○ ◯</p> <p>大きさ 50</p> <p>向き -90</p>
<p>スプライト Button1</p> <p>表示する ○ ◯</p> <p>大きさ 30</p> <p>向き 90</p>	

メッセージの作り方

イベント

メッセージ1を受け取ったとき

メッセージ1を送る

変数
メッセージ1を受け取ったとき

新しいメッセージ

✓ メッセージ1

新しいメッセージ名:

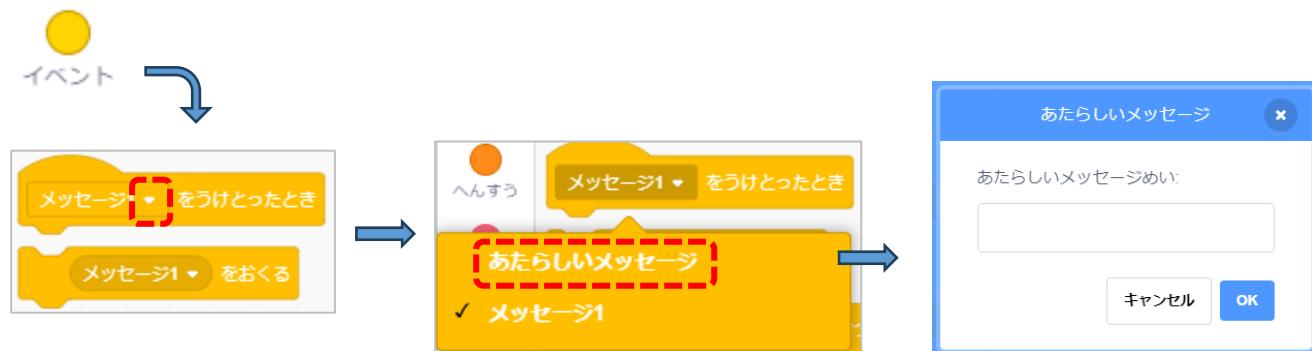
キャンセル OK

ひらがな

かく 各スプライトの初期位置と大きさ

スプライト	x	y	おおきさ	むき
スプライト1	-208	-123	80	90
Paddle	-198	83	100	90
Paddle2	-98	83	100	90
Paddle3	0	83	100	90
Paddle4	98	83	100	90
Paddle5	190	83	100	90
Button1	-162	-147	30	90
Hedgehog	-29	111	50	90

メッセージの作り方



Button (ボタン) のプログラム



このプログラムは
ひらくぼうのみ

Paddle3 (開く棒) のプログラム



Hedgehog (ハリネズミ) のプログラム



ぼうのうえで
はしっていると
きのみ
さゆうキーで
どうさせる



つかまえた! のスプライトのプログラム



ゲームオーバーのスプライトのプログラム



ひらがな

Button (ボタン) のプログラム



このプログラムは
ひらくぼうのみ

Paddle3 (開く棒) のプログラム



Hedgehog (ハリネズミ) のプログラム



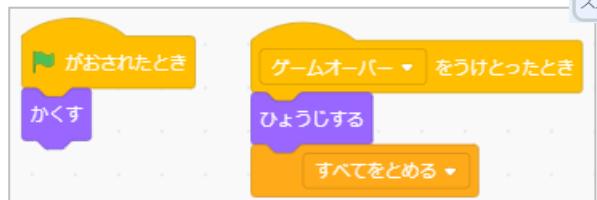
ぼうのうえで
はしっていると
きのみ
さゆうキーで
どうささせる



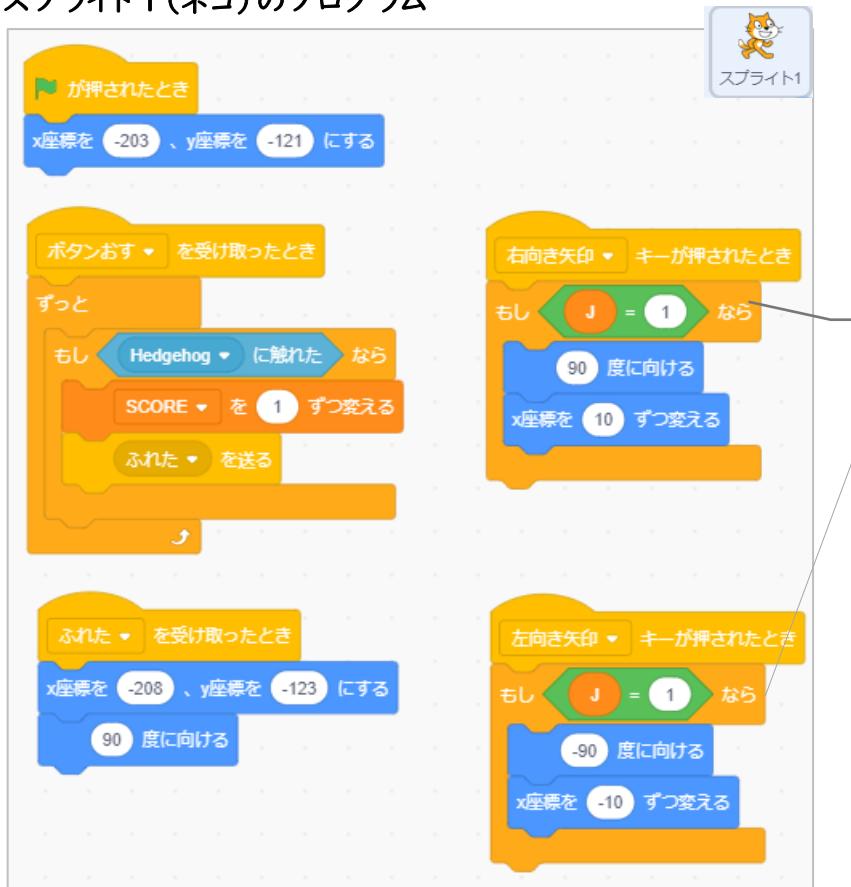
つかまえた!のスプライトのプログラム



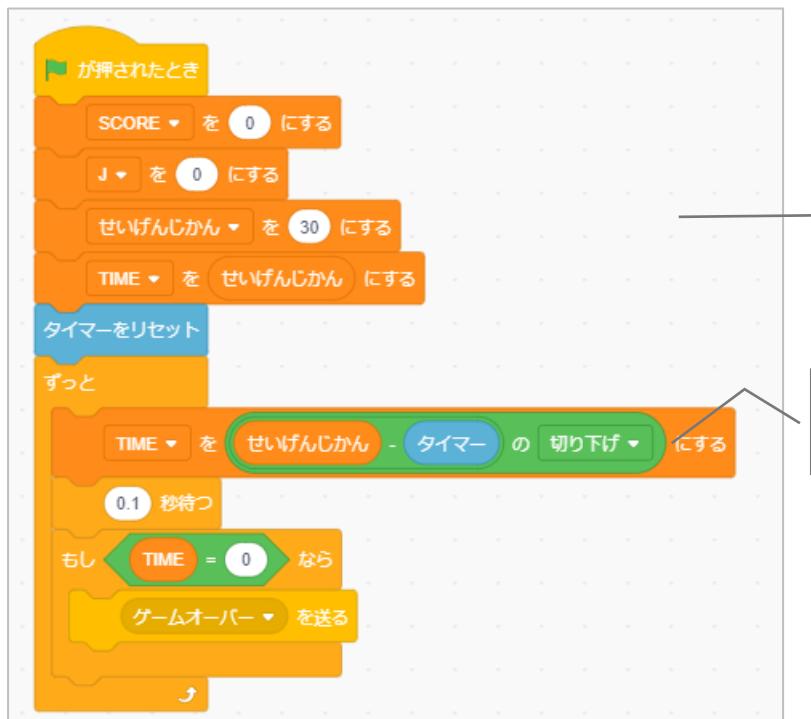
ゲームオーバーのスプライトのプログラム



スプライト1(ネコ)のプログラム



ハリネズミがおちてきたときのみ
←→キーで どうさせる

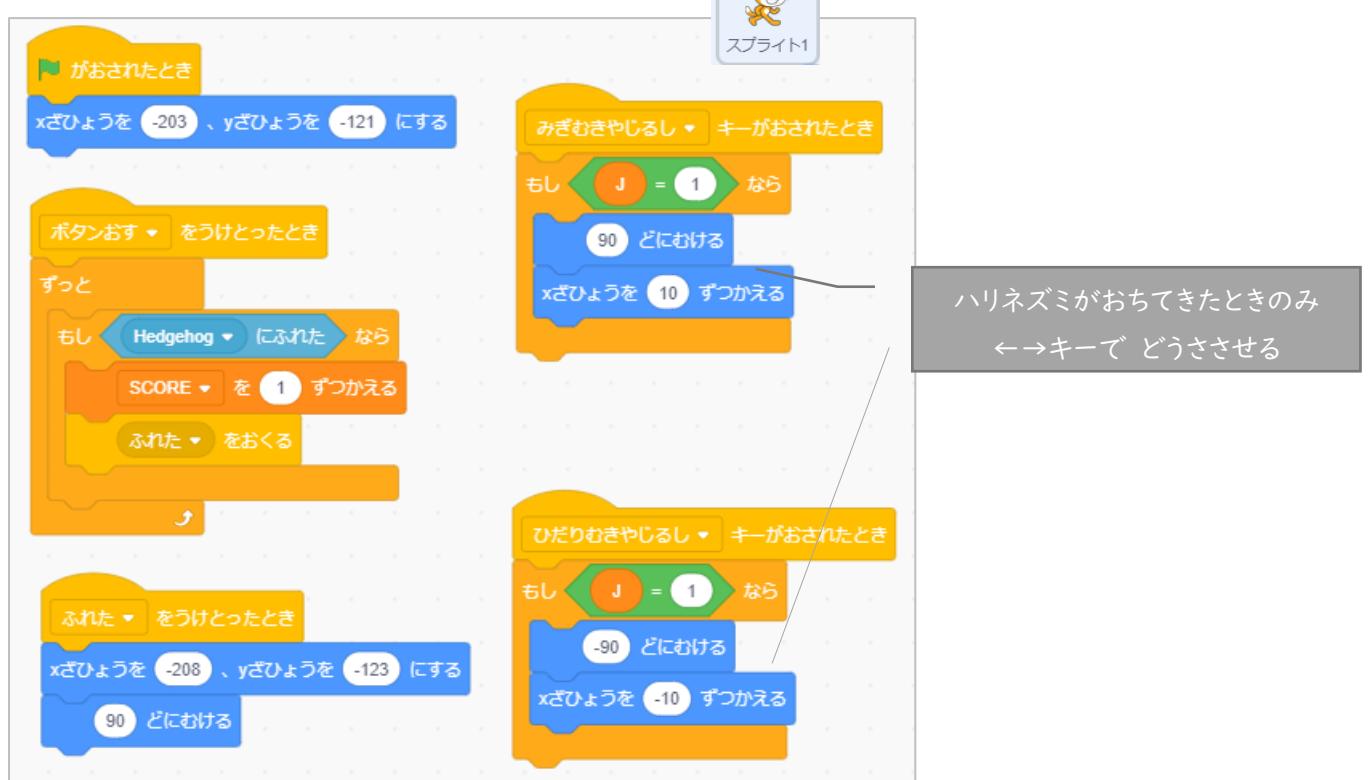
はいけい
背景のプログラム

変数の初期化

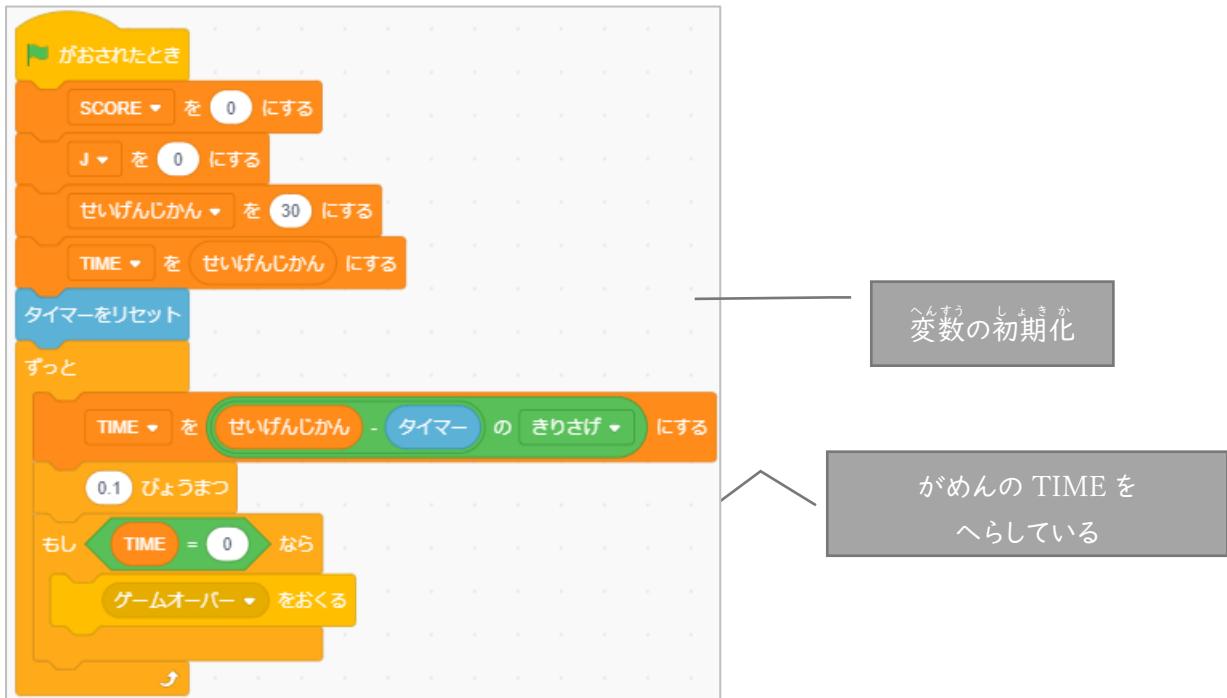
がめんの TIME を
へらしている

ひらがな

スプライト1(ネコ)のプログラム



はいけい 背景のプログラム



かいぞう
改造してみよう

・動物を違うキャラクターにしてみよう

・ハリネズミの動きを変えてみよう

・BGM を鳴らしてみよう

・「メッセージを送る」を使ってみよう

いろいろ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



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。