

Scratch3.0 で ゲームプログラミング

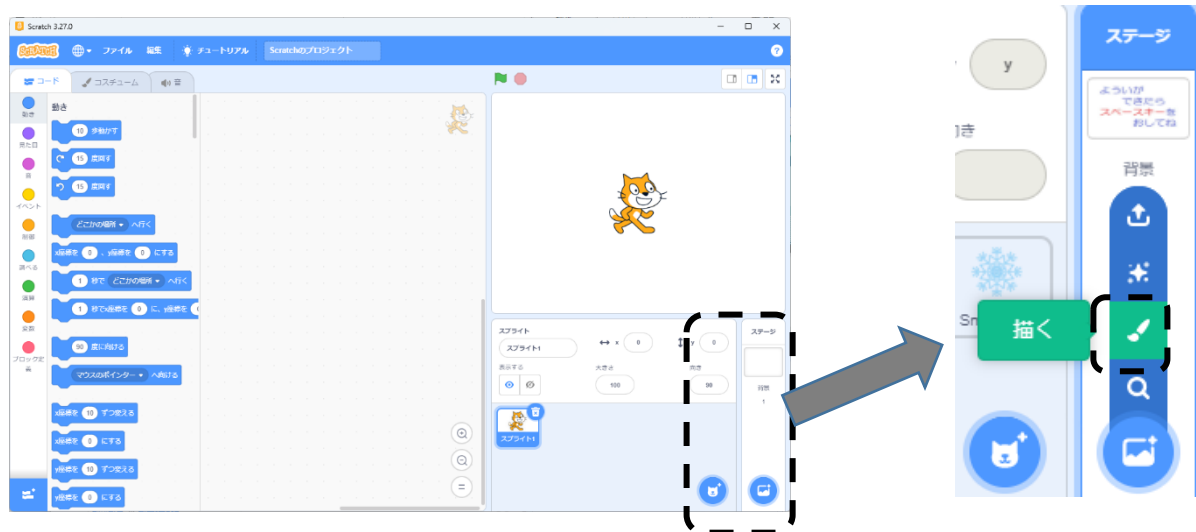
クリスマス モーション ゲーム



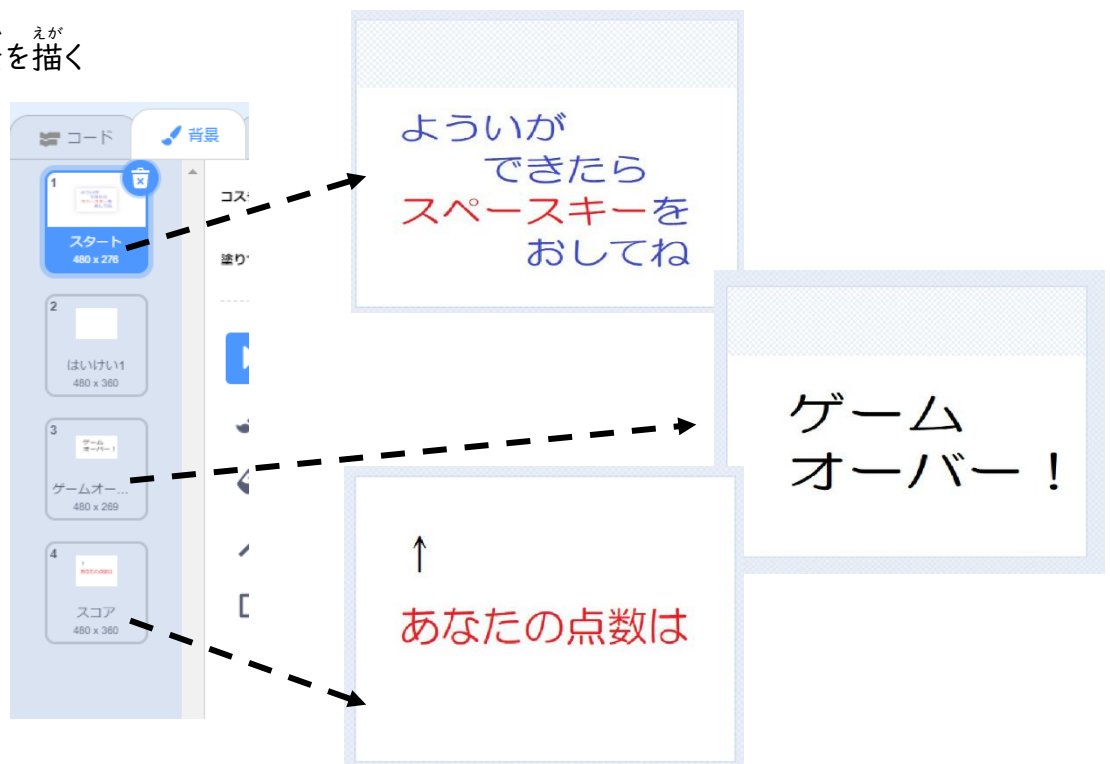
プレゼントとくつ下を集めましょう！ サンタさんにぶつくとマイナス点です

はいけい えら 背景を選ぶ

1) 「背景を描く」を選択する



2) それぞれの背景を描く



【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。

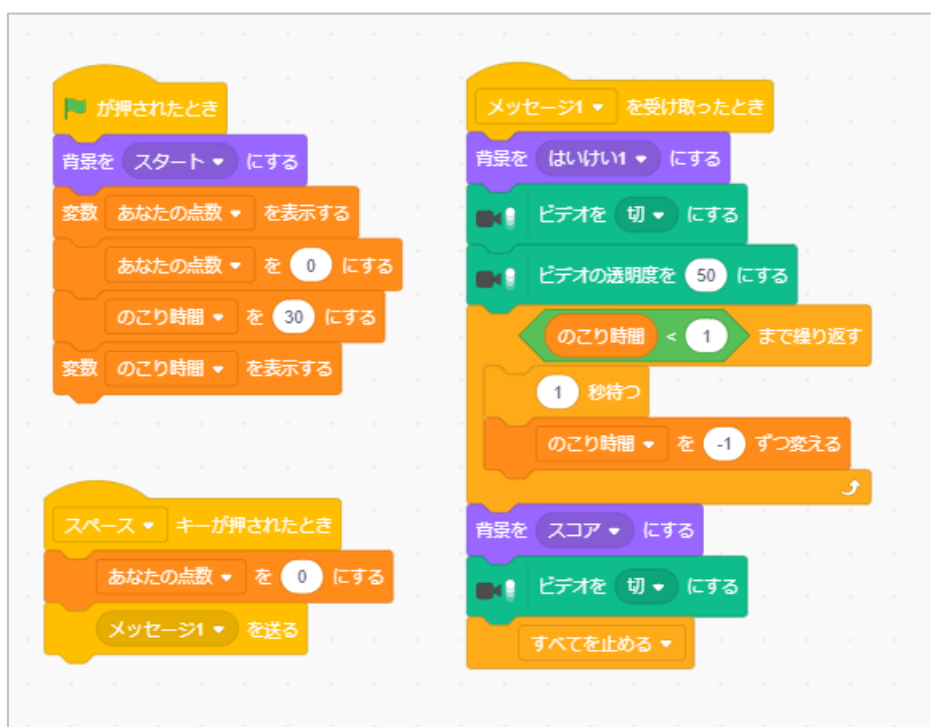
使いやすい方をご覧ください。

変数を作る

- 1) 「のこり時間」を作る
変数「のこり時間」…残り時間
- 2) 「あなたの点数」を作る
変数「あなたの点数」…スコア



背景のプログラム



スプライトに点数のコスチュームを追加する

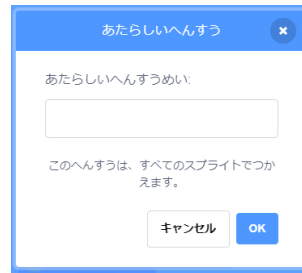
- 1) 「描く」で表示させたい点数を作成する



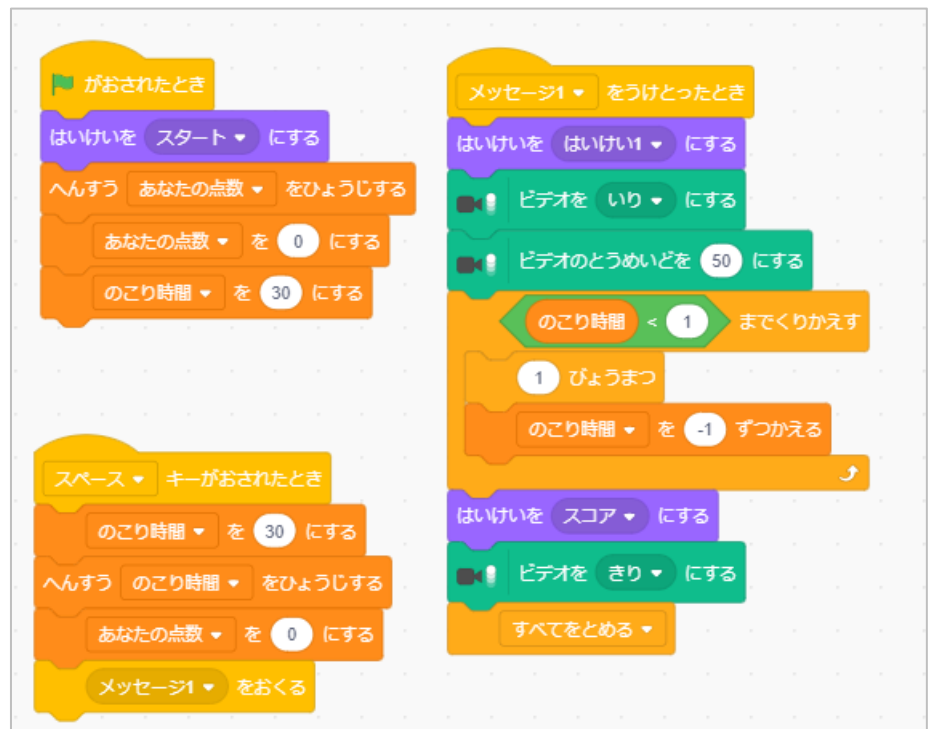
ひらがな

へんすう つく 変数を作る

- 1) 「のこり時間」をつく
へんすう 変数「のこり時間」…残り時間
- 2) 「あなたの点数」をつく
へんすう 変数「あなたの点数」…スコア

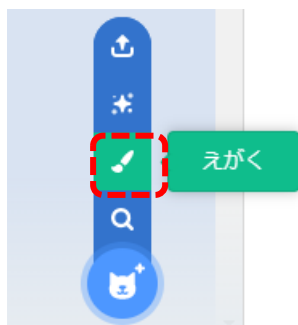


はいけい 背景のプログラム

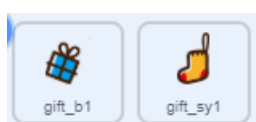
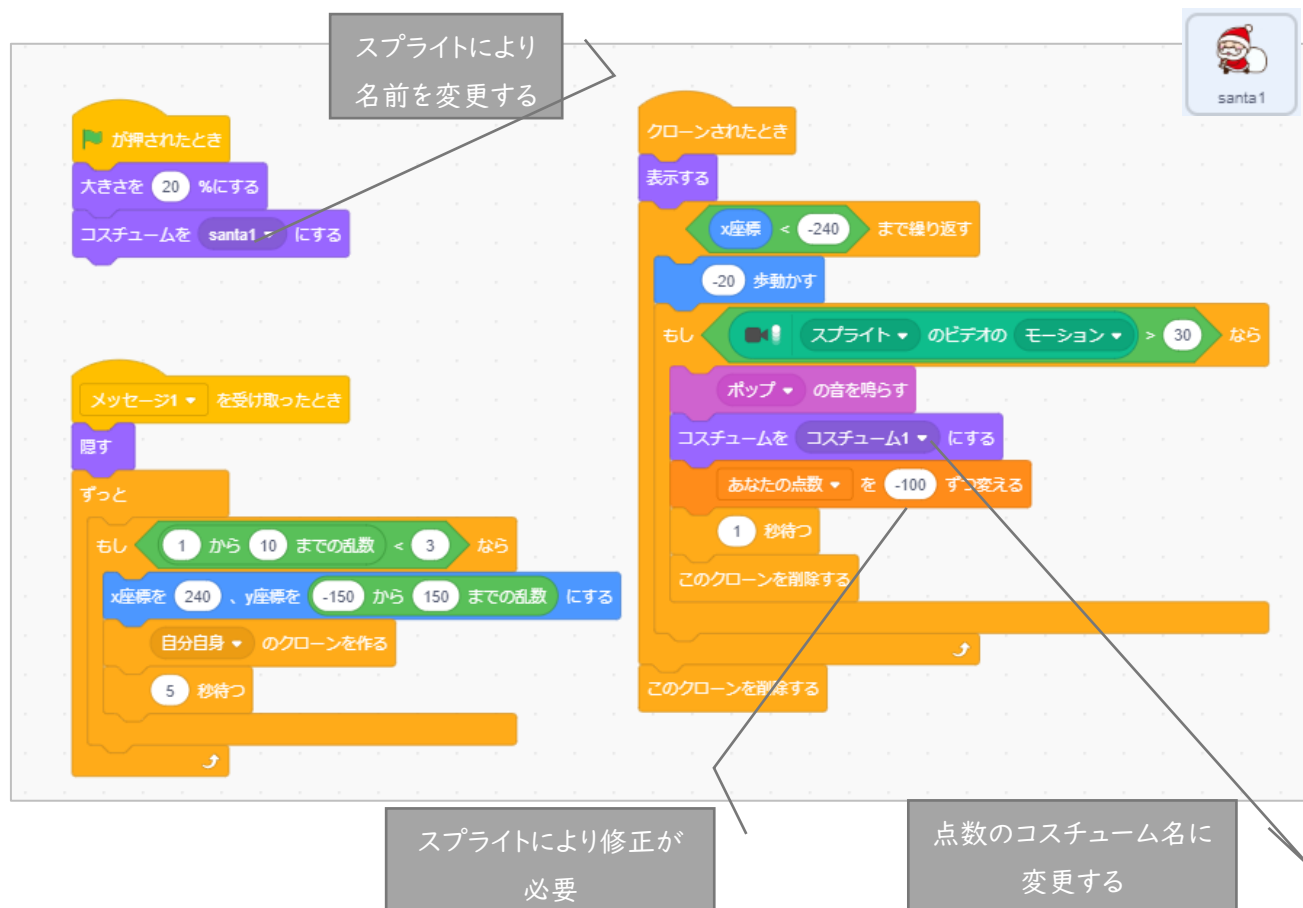


てんすう ついか スプライトに点数のコスチュームを追加する

- 1) 「えがく」でひょうじしたい点数をてんすう さくせい
作成する



スプライトのプログラム



はサンタのプログラムをコピーし、^{へんこう}変更^{ひつよう}が必要な個所^{かしょ}を書き換えよう^か

(コピーの方法が^{ほうほう}分からない人は^わメンター^{ひと}に聞いてね^き)



ひらがな

スプライトのプログラム

スプライトにより なまえを
へんこうする

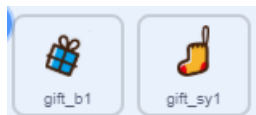
スプライトにより
しゅうせいが ひつよう

てんすうのコスチュームめい
に へんこうする

```
when clicked
  set name to santa1
  increase opacity to 20%
  set costume to santa1

when message received
  hide sprite
  loop
    if random number from 1 to 10 < 3
      set x coordinate to 240
      set y coordinate to random number from -150 to 150
      clone self
      wait 5 seconds
      delete this clone

  when cloned
    move x coordinate to x coordinate - 240
    move 20 steps
    if video motion > 30
      play sound
      set costume to costume1
      decrease score by 100
      wait 1 second
      clone self
    delete this clone
```



はサンタのプログラムをコピーし、^{へんこう}変更が^{ひつよう}必要な^{かしよ}個所を^か書き^か換えよう

(コピーの^{ほうほう}方法が^わ分からない人は^{ひと}メンターに^き聞いてね)

Merry Christmas

merry1

when clicked

increase opacity to 50%

show sprite

^{かいぞう}
改造してみよう

・^{ゆき}雪を^ふ降らせてみよう

・プレゼントや^{くつした}靴下の^{うご}動きを^{ふくざつ}複雑にしてみよう

・BGM を^な鳴らしてみよう

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。