

Scratch3.0 で ゲームプログラミング

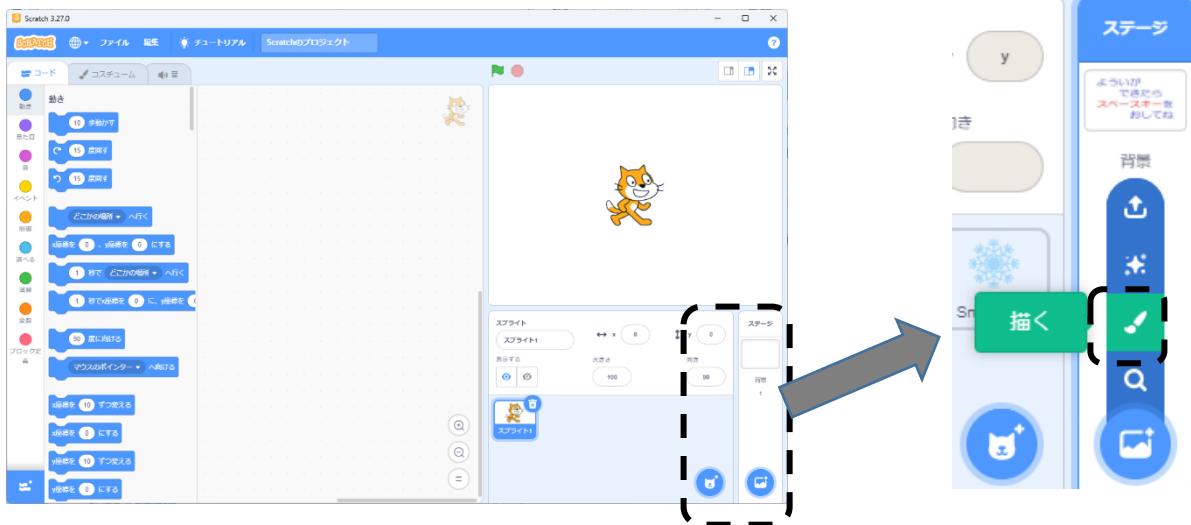
クリスマス モーション ゲーム



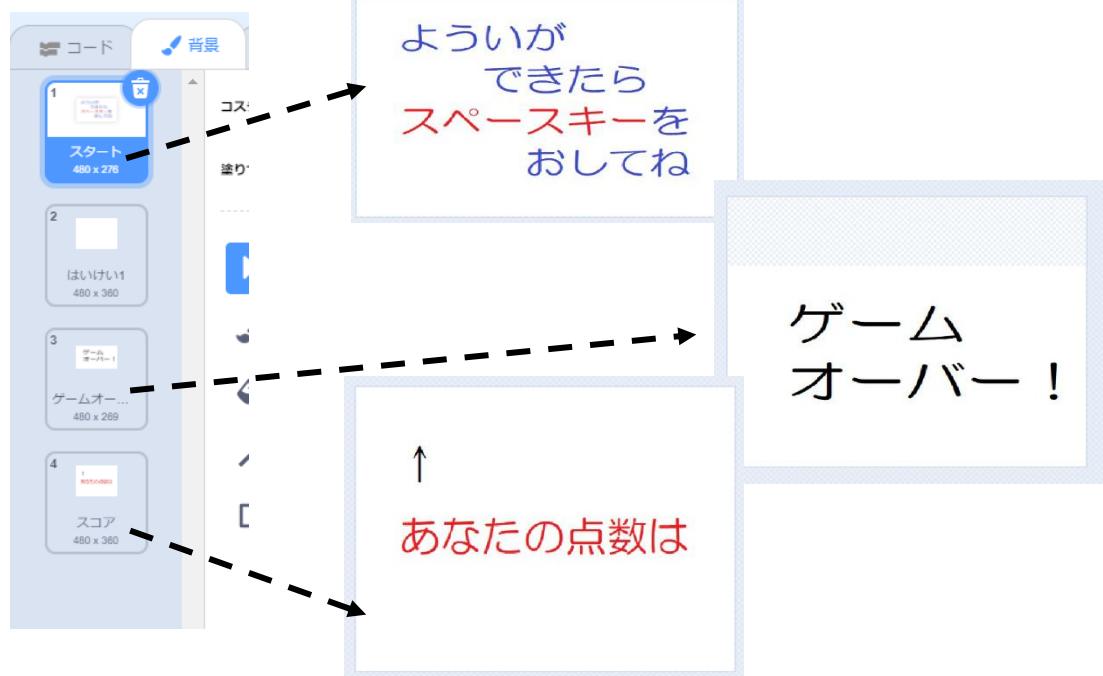
プレゼントとくつ下を集めましょう！ サンタさんにぶつかるとマイナス点です

はいきい 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】

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。

へんすう つく 変数を作る

1) 「のこり時間」を作る

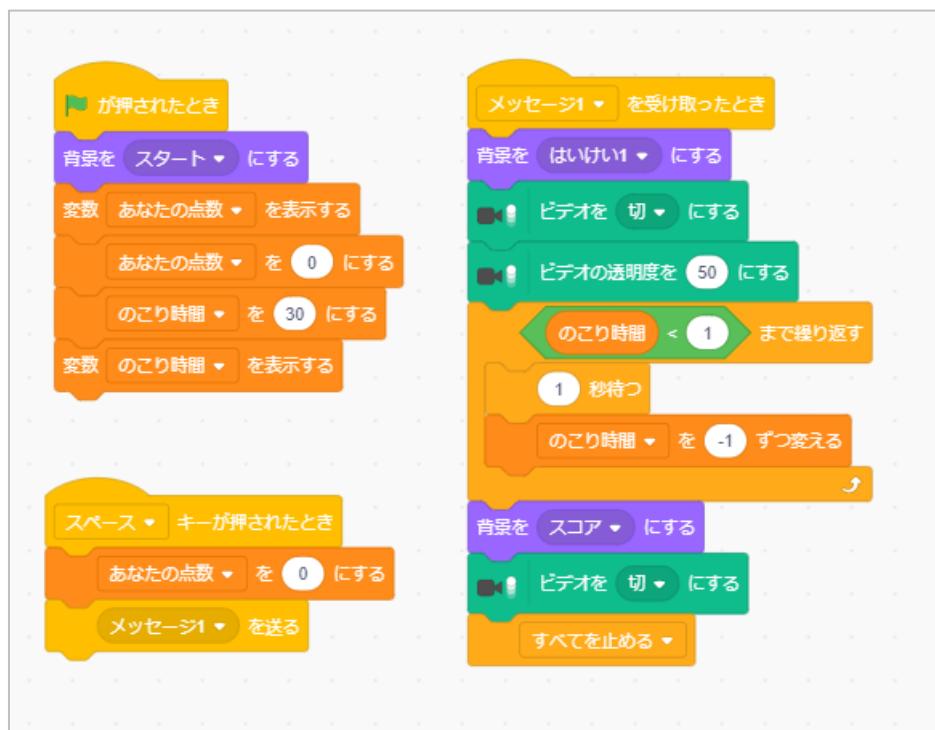
へんすう のこり時間
変数「のこり時間」…残り時間

2) 「あなたの点数」を作る

へんすう あなたの点数
変数「あなたの点数」…スコア



はいけい 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

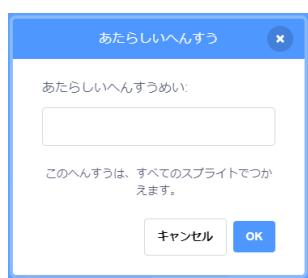
へんすう つく 変数を作る

1) 「のこり時間」を作る

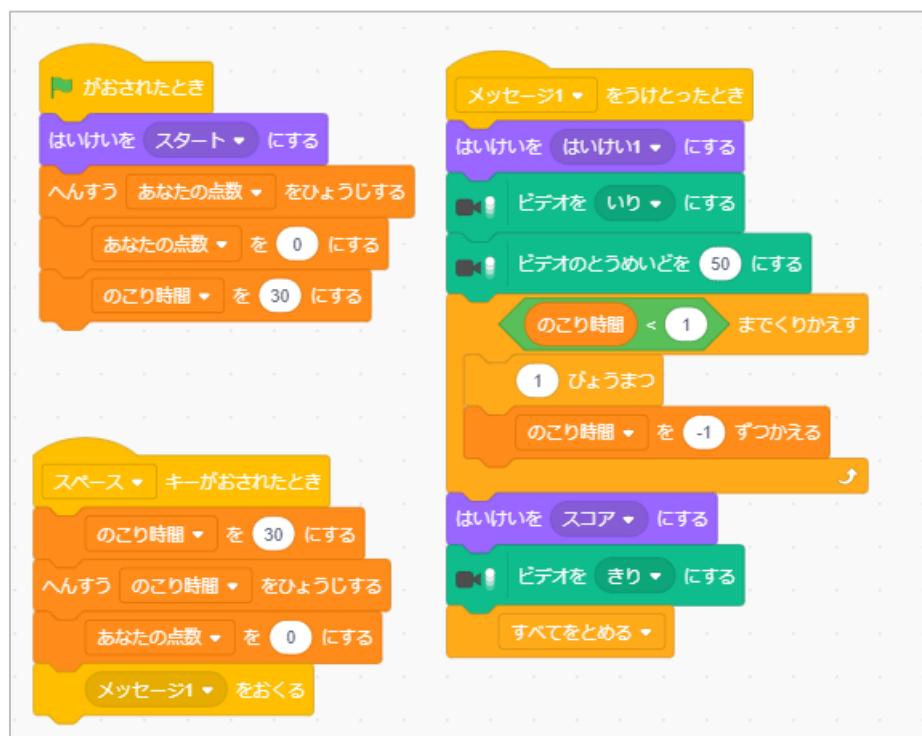
へんすう のこり時間
変数「のこり時間」… 残り時間

2) 「あなたの点数」を作る

へんすう あなたの点数
変数「あなたの点数」… スコア



はいけい 背景のプログラム

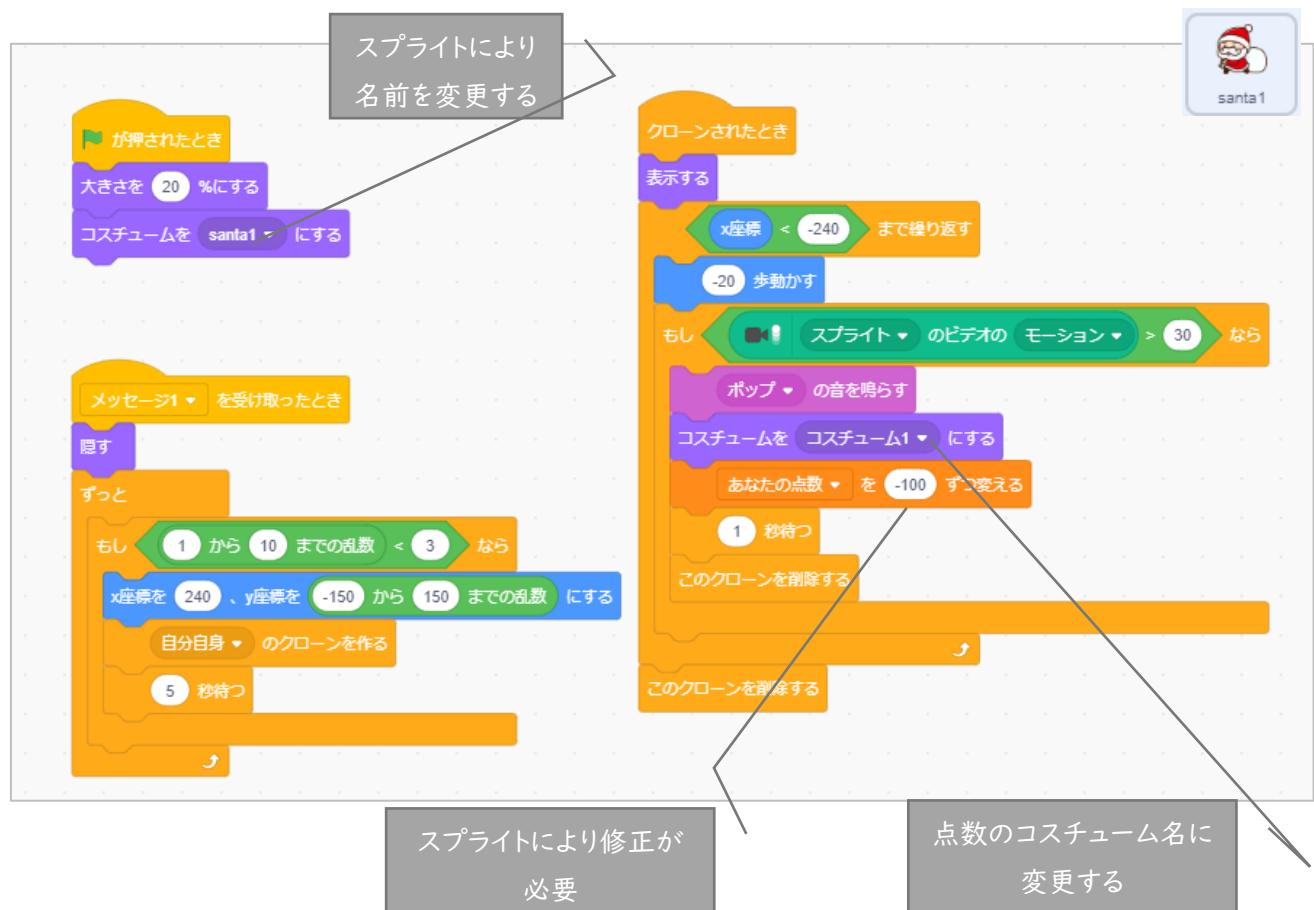


てんすう ついか スプライトに点数のコスチュームを追加する

1) 「えがく」で表示させたい点数を作成する

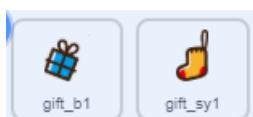


スプライトのプログラム



スプライトにより修正が必要

点数のコスチューム名に変更する



はサンタのプログラムをコピーし、変更が必要な個所を書き換えよう

(コピーの方法が分からぬ人はメンターに聞いてね)



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

A small icon of Santa Claus wearing a red suit and hat, carrying a white sack over his shoulder.

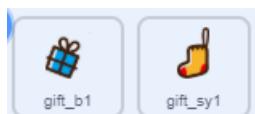
旗 がおされたとき
おおきさを 20 %にする
コスチュームを santa1 にする

メッセージ1 ▼ をうけとったとき
かくす
ずっと
もし 1 から 10 までの
xさひようを 240 、yさひよう
じぶんじしん ▼ のクロ
5 びょうまつ

スクリプト概要: このスクリプトは、新しいクローンを作成する「克隆されたとき」の条件で、複数の操作を行います。1. 「克隆されたとき」: 「もし...」ブロックで、条件「x < -240」が満たされると、スプライト「ほうごかす」を表示し、背景を「のビデオのスプライト」に変更します。2. 「ひょうじする」: 「表示」ブロックで、メッセージ「xさひよう」を表示します。3. 「-20」: 「変数」ブロックで、変数「-20」を初期化します。4. 「スプライトをなげる」: 「スプライト」ブロックで、スプライト「のビデオ」を「スプライトをなげる」操作を行います。5. 「ポップ」: 「音」ブロックで、音「おと」を「おとをならす」操作を行います。6. 「コスチュームを変える」: 「コスチューム」ブロックで、コスチューム「コスチューム1」に変更します。7. 「あなたの点数を-100にする」: 「変数」ブロックで、変数「あなたの点数」を-100に減らします。8. 「1 びょうまつ」: 「音」ブロックで、音「1」を「びょうまつ」操作を行います。9. 「このクローンをさくじょする」: 「克隆」ブロックで、新しいクローンを作成します。10. 「このクローンをさくじょする」: 「克隆」ブロックで、新しいクローンを作成します。

スプライトにより
しゅうせいが ひとつよう

てんすうのコスチュームめい
に へんこうする



はサンタのプログラムをコピーし、**変更**が必要な個所を書き換えよう

(コピーの方法が分からぬ人はメンターに聞いてね)



かいぞう
改造してみよう

- ・雪ゆきを降ふらせてみよう
- ・プレゼントや靴下くつしたの動きうごを複雑ふくざつにしてみよう
- ・BGMなを鳴ならしてみよう

かいぞう
いろんな改造かいぞうをして皆みなに自慢じまんしよう

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。