

Scratch3.0 で ゲームプログラミング

めいろ 迷路とハト

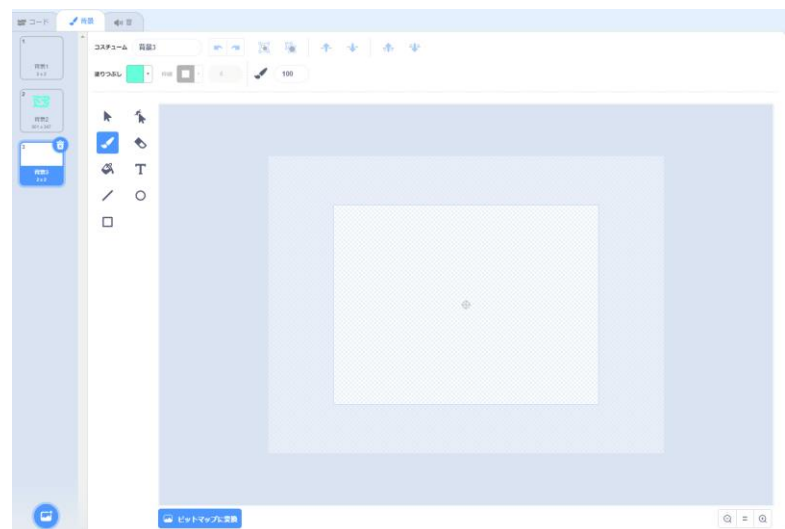
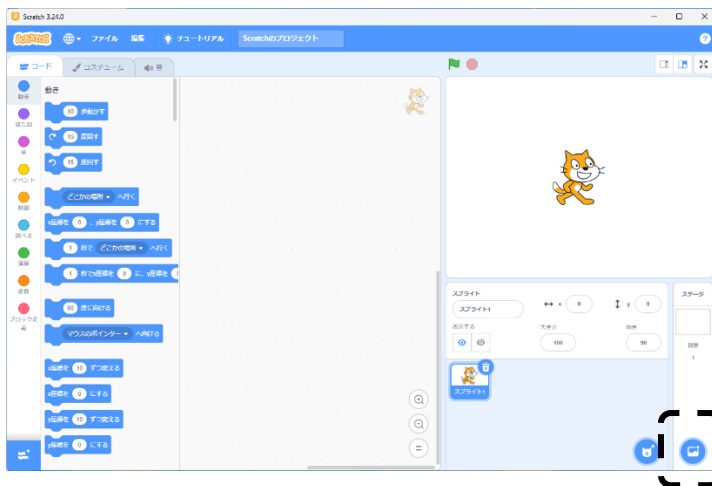


めいろ ^{すす}迷路を進み、ドーナッツを ^{めざ}目指します。ハトには ^き気を ^つ付けて。

はいけい か
背景を描く

1) 「描く」を選択する

2) 迷路を描く



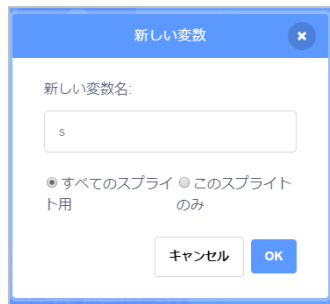
ちゅうい
【注意】

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おもてうらになります。

つか
使いやすい方をご覧になってください。

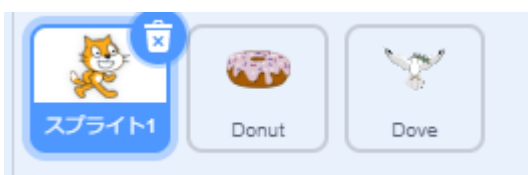
変数を作る

- 1) 「t」を作る
- 2) 「t」にチェック
変数「t」…タイム



スプライトを用意する

- 1) Donut (ドーナッツ)、Dove (ハト) を
追加する。



背景のプログラム



ひらがな

変数を作る

- 1) 「t」を作る
- 2) 「t」にチェック
変数「t」…タイム



スプライトを^{ようい}用意する

- 1) Donut (ドーナッツ)、Dove (ハト)を

つか
追加する。



はいけい 背景のプログラム



スプライトのプログラム

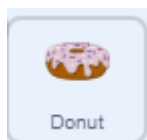


1) スプライト 1 (猫)

2) Dove (ハト)



3) Donut …コードなし

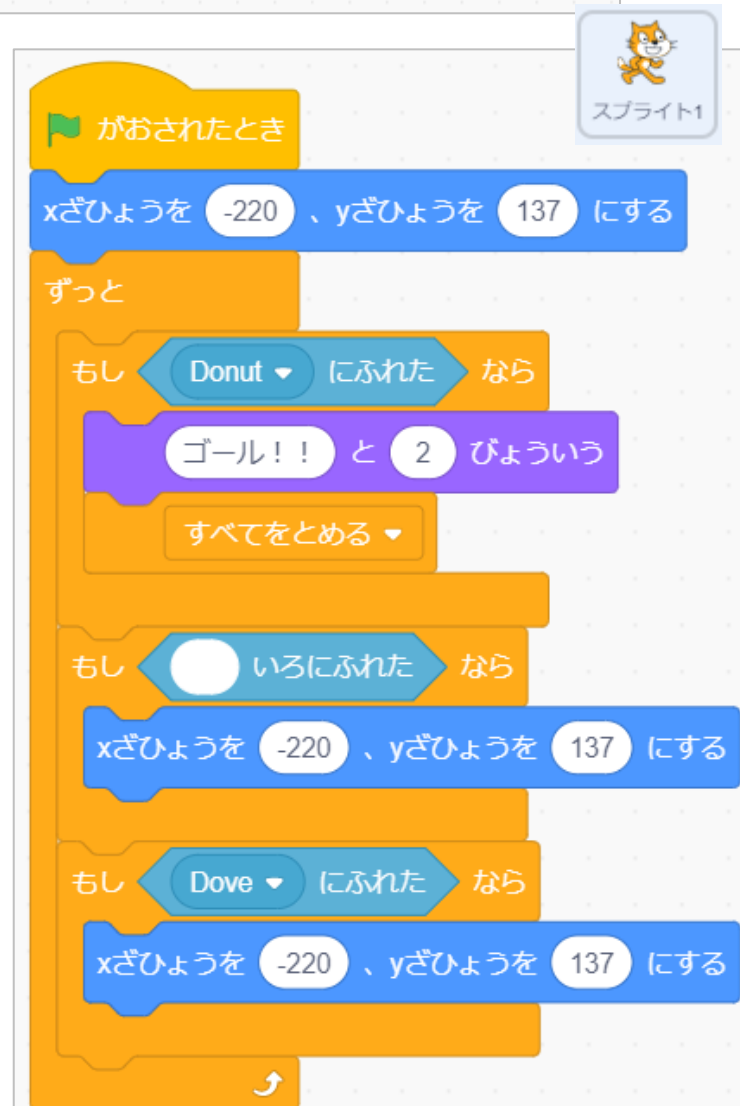
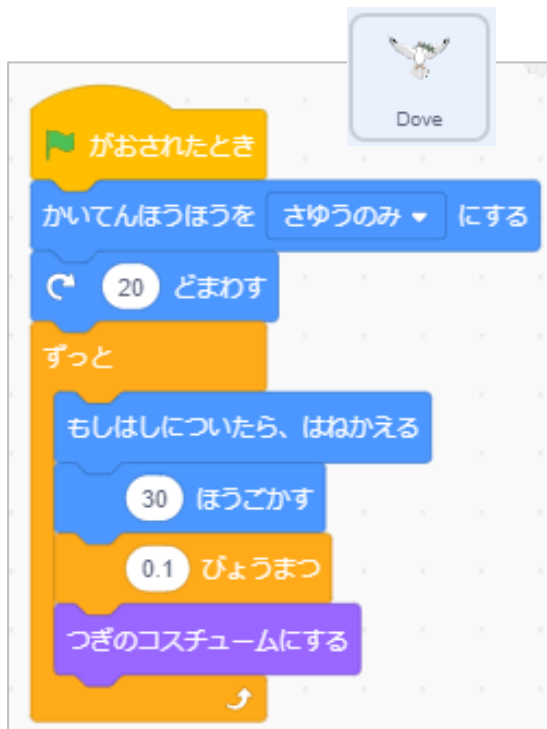


スプライトのプログラム

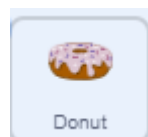


1) スプライト1 (猫)

2) Dove (ハト)



3) Donut ...コードなし



かいぞう 改造してみよう

- ・キャラクター（スプライト）をかえてみよう
- ・スピードをかえてみよう
- ・制限時間せいげんじかんをつけてみよう
- ・ゴールの画面がめんをつくってみよう
- ・BGMをな鳴らしてみよう

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



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。