

# Scratch3.0 で ゲームプログラミング

## めいろ 迷路とハト

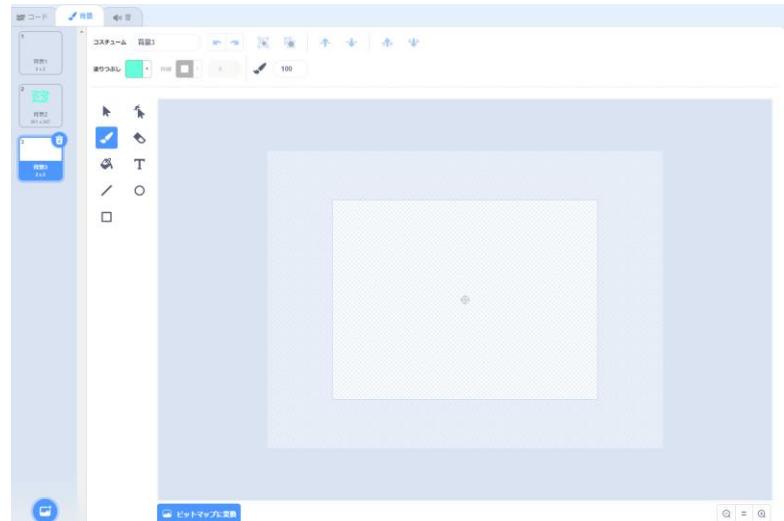
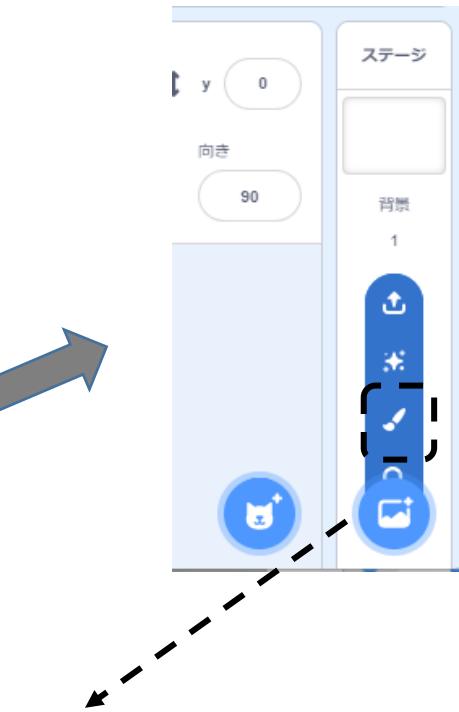
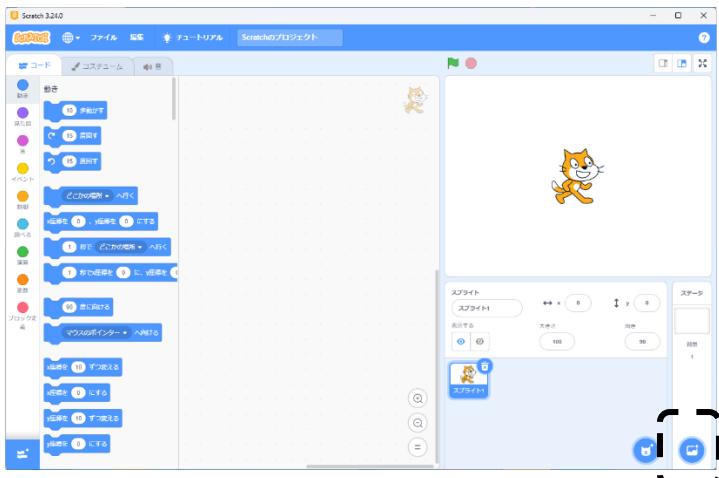


めいろ すす  
迷路を進み、ドーナツを目指します。ハトには気をつけて。

## 背景を描く

1) 「描く」を選択する

2) 迷路を描く



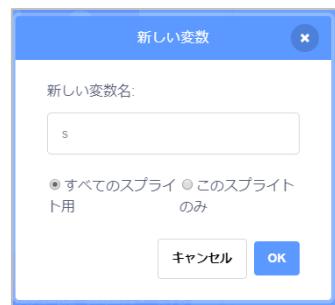
### 【注意】

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になってください。

へんすう つく  
変数を作る

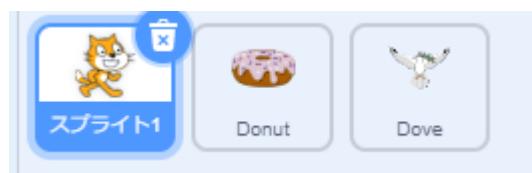
- 1) 「t」を作る
- 2) 「t」にチェック  
へんすう 変数「t」…タイム



スプライトを用意する ようい

- 1) Donut(ドーナツ)、Dove(ハト)を

ついか  
追加する。



はいがい  
背景のプログラム



ひらがな

## へんすう つく 変数を作る

- 1) 「t」を作る
- 2) 「t」にチェック  
へんすう 変数「t」…タイム



## スプライトを用意する ようい

- 1) Donut(ドーナツ)、Dove(ハト)を

追加する。  
ついか



## 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



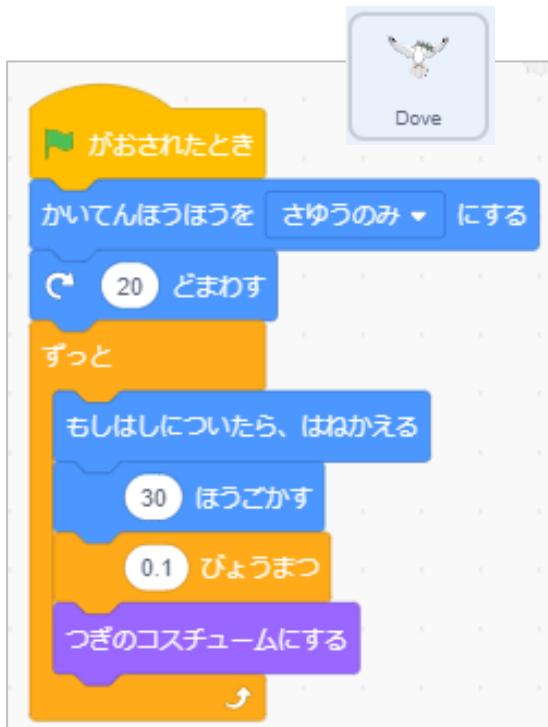
ひらがな

## スプライトのプログラム

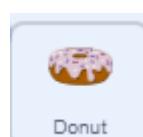


1) スプライト1 (ねこ)

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
- ・せいげんじかん  
制限時間(せいかんじかん)をつけてみよう
- ・ゴールの画面(がめん)を作つくってみよう
- ・BGMを鳴ならしてみよう

## いろんな改造(かいぞう)をしてみなじまん にじまん

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。