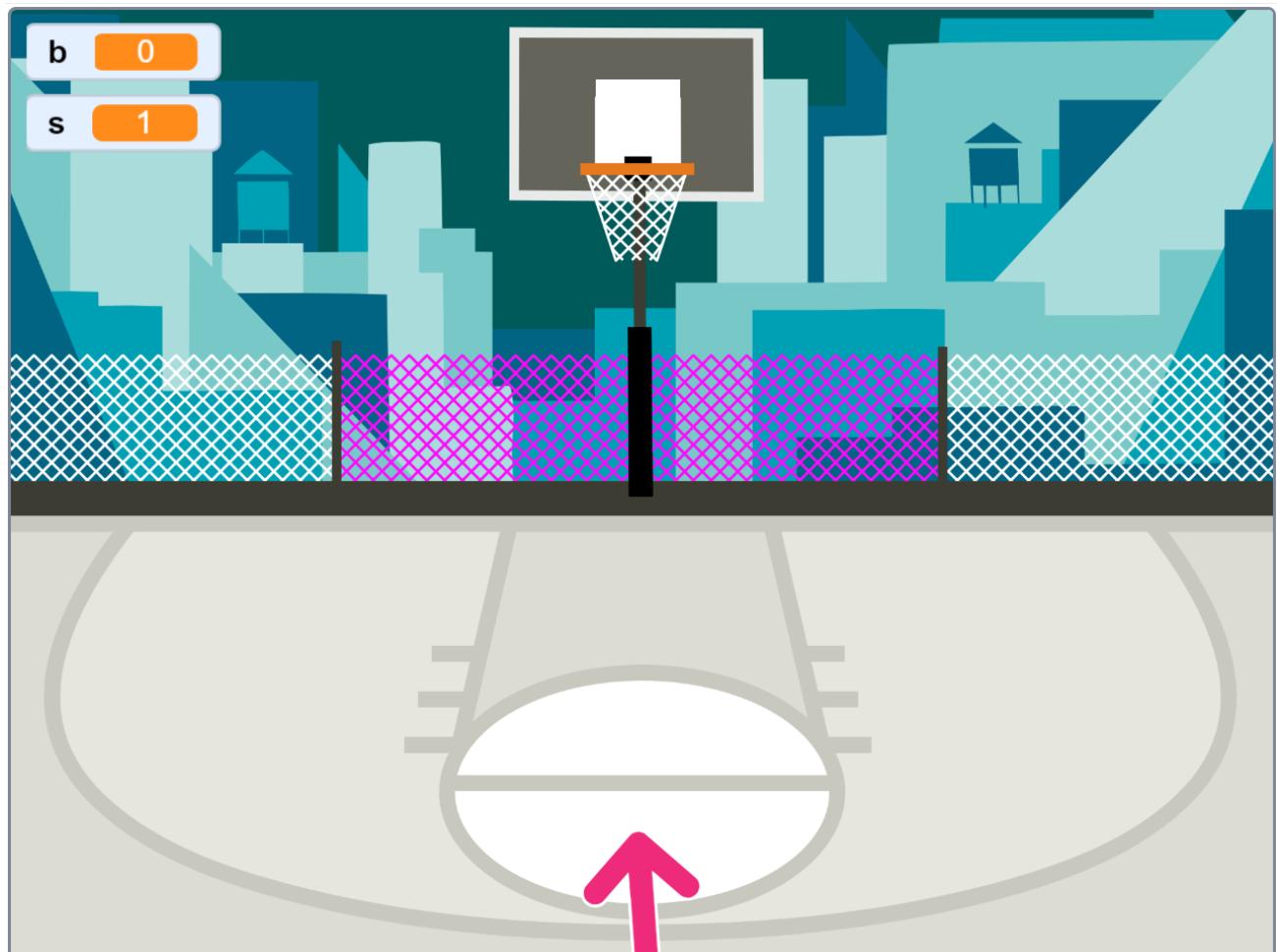


Scratch3.0 で ゲームプログラミング

バスケットボールゲーム



バスケットのゴールを決めましょう!

はい けい えら 背景を選ぶ

1) 「背景を選ぶ」を選択する

2) バスケットコートの背景を選ぶ



へんすう つく 変数を作る

1) 「b」を作る

へんすう
変数「b」…ボールの数

2) 「s」を作る

へんすう
変数「s」…スコア

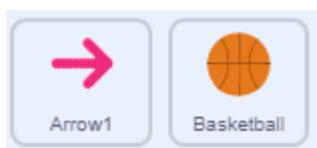


ついか スプライトを追加する

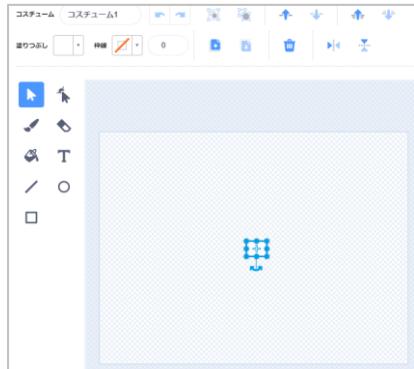
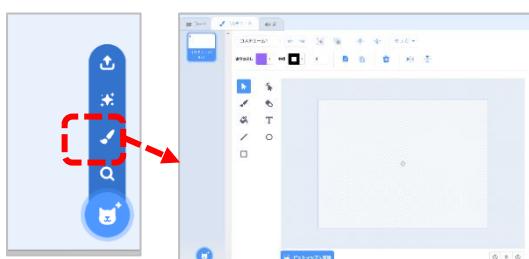
1) 猫を削除する



2) 「スプライトを選ぶ」から Arrow1 と Basketball を選ぶ



3) ゴールの枠を描く



しろ わく お
ゴールの白い枠のあたりに置く



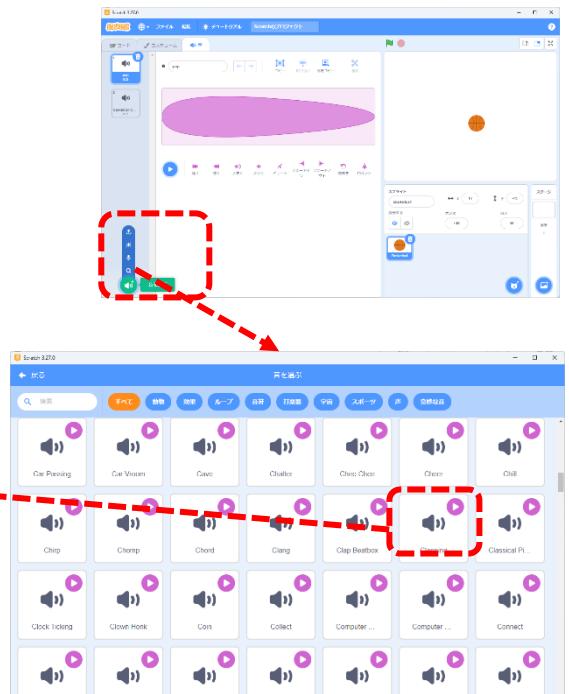
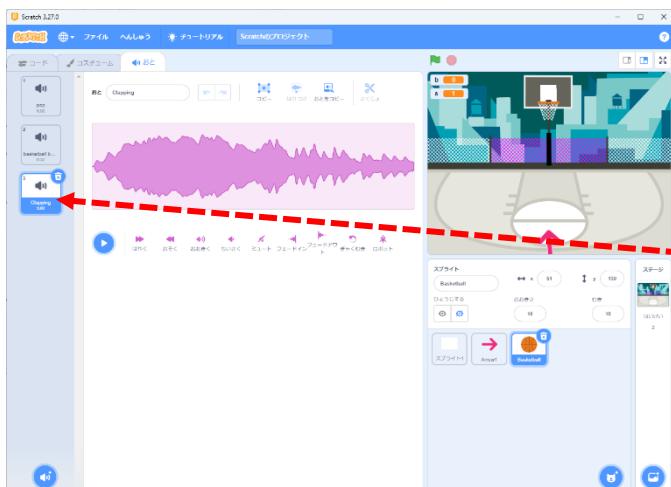
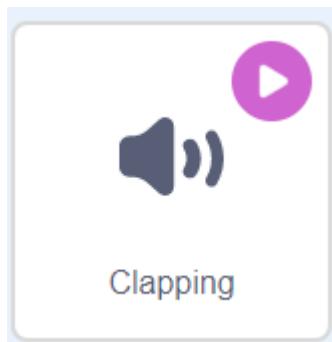
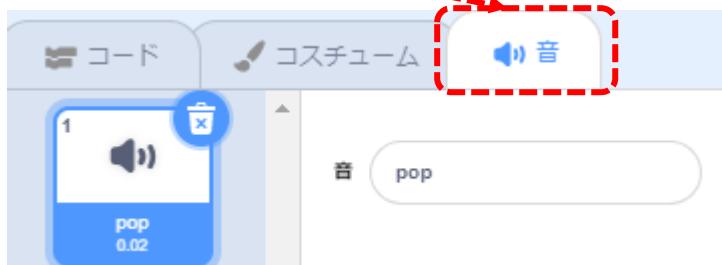
おと 音を追加する

1) バスケットボールを選ぶ

2) 音タブを選ぶ

3) 「音を選ぶ」から

Clapping を選ぶ



【注意】

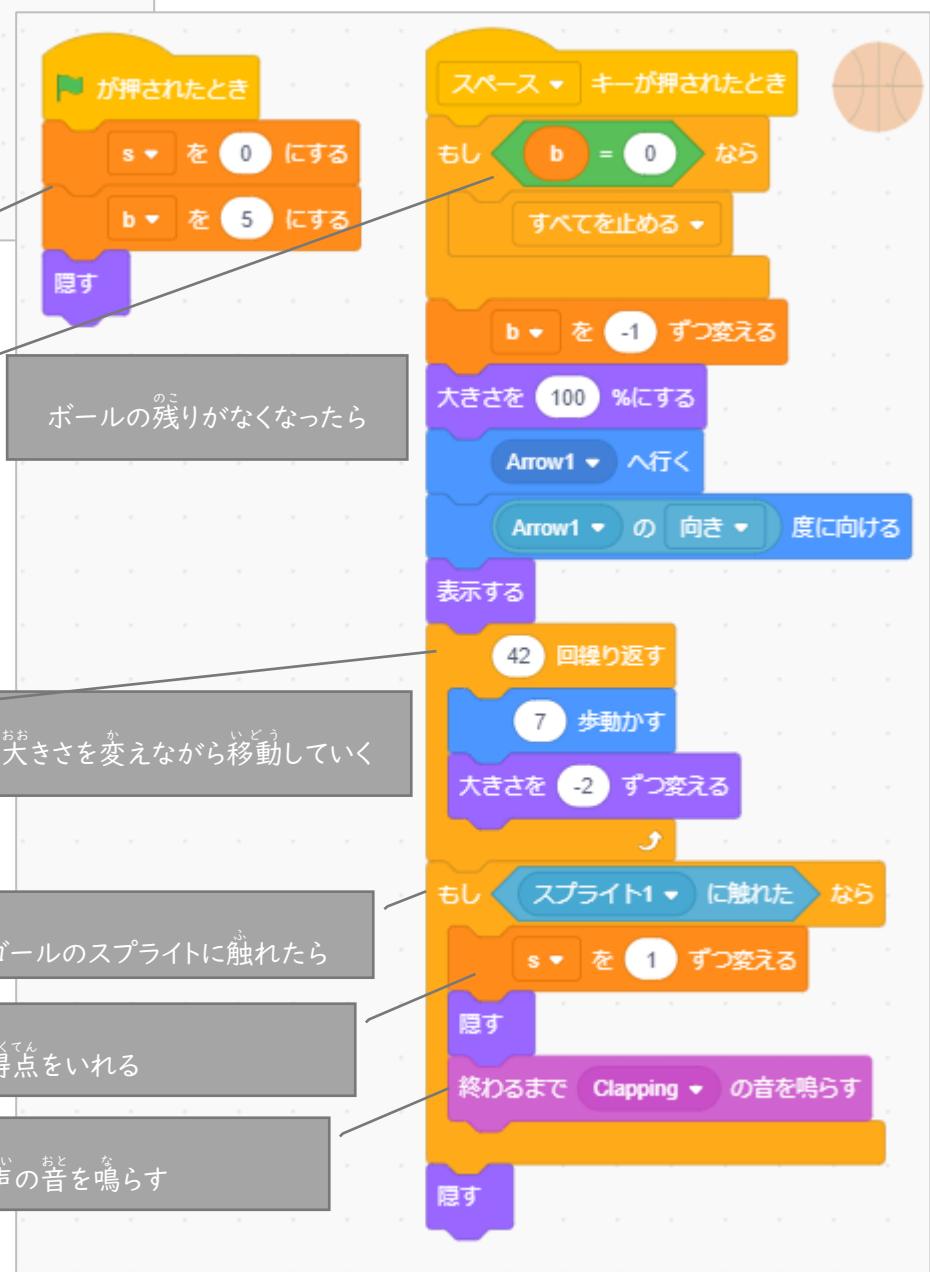
じ 次ページからのコードは、漢字バージョンとひらがなバージョンが表裏になります。
かんじ おもてうら

つか ほう らん
使いやすい方をご覧になってください。

Arrow1 (矢印) のプログラム



Basketball のプログラム



変数の初期化

ボールの残りがなくなったら

大きさを変えながら移動していく

ゴールのスプライトに触れたら

得点をいれる

歓声の音を鳴らす

ひらがな

Arrow1 (矢印) のプログラム



Basketball のプログラム



かいぞう 改造してみよう

・ボールの数を増やしてみよう

・矢印の動きを変えてみよう

・BGM を鳴らしてみよう

・違うスポーツにしてみよう

いろんな改造をして皆に自慢しよう

バスケットボールゲーム

著作・制作



CoderDojo Mito
<https://coderdojo-mito.com/>

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。