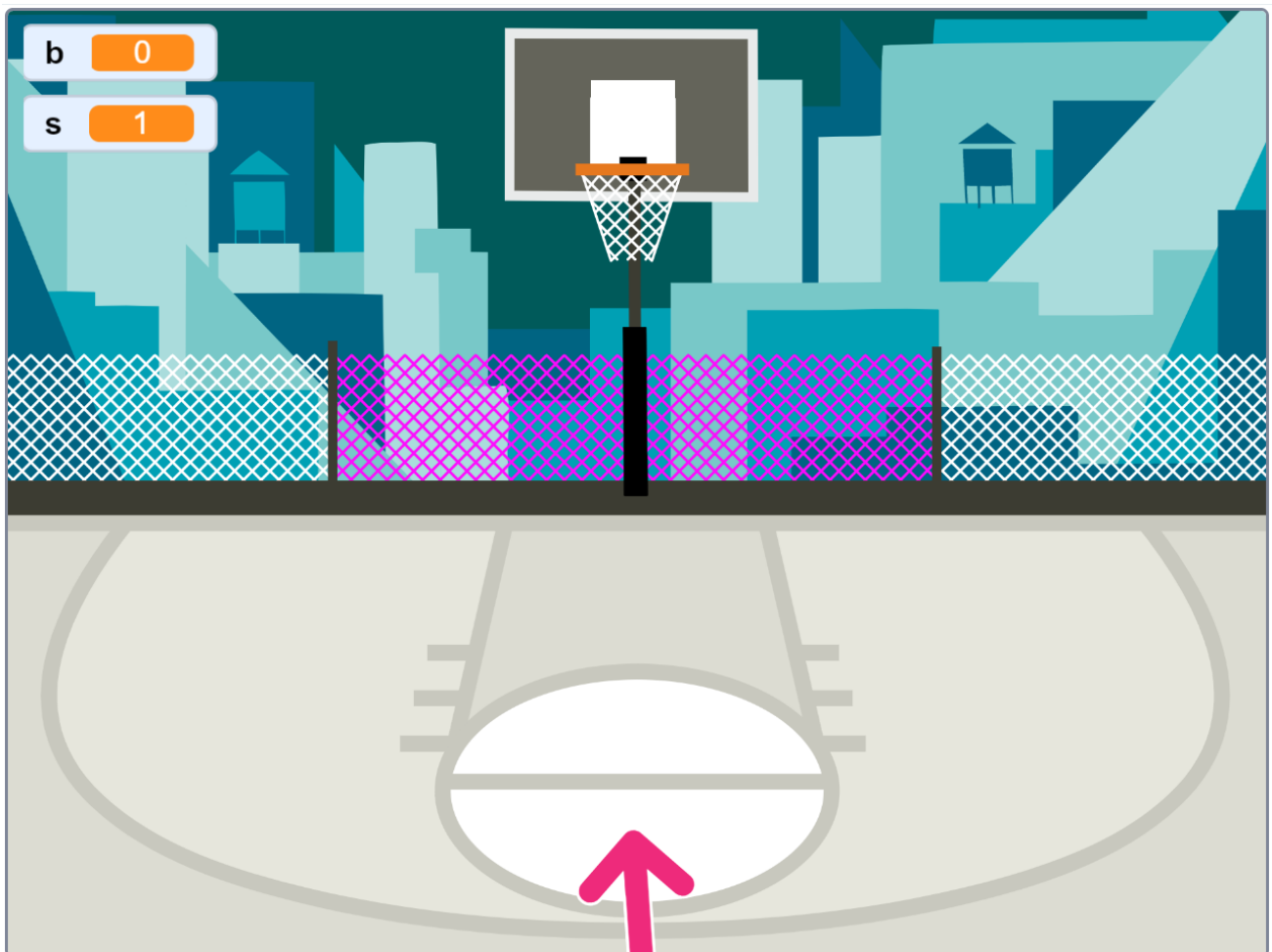


# Scratch3.0 で ゲームプログラミング バスケットボールゲーム

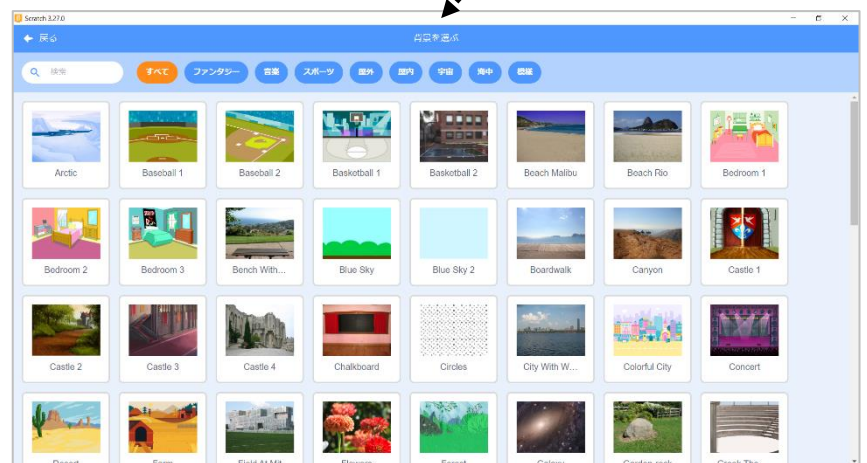
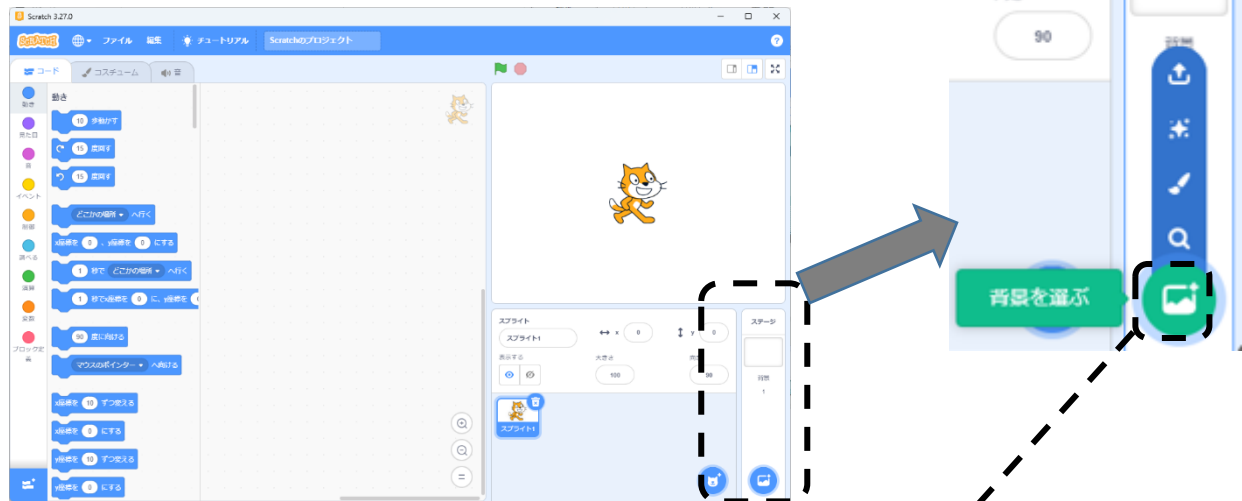


バスケットのゴールを決め<sup>き</sup>ましょう!

## はいけい えら 背景を選ぶ

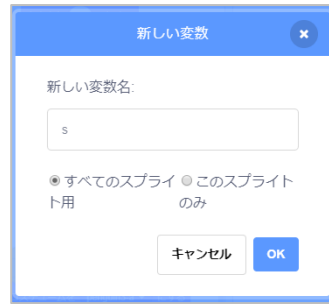
1) 「背景を選ぶ」を選択する

2) バスケットコートの背景を選ぶ



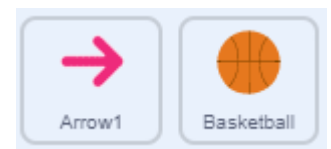
## 変数を作る

- 1) 「b」を作る  
変数「b」…ボールの数
- 2) 「s」を作る  
変数「s」…スコア

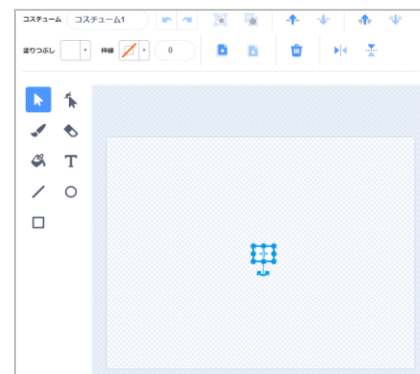
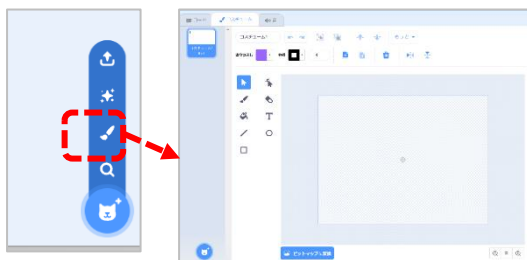


## スプライトを追加する

- 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

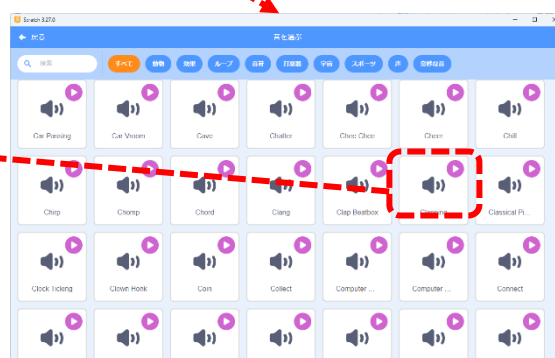
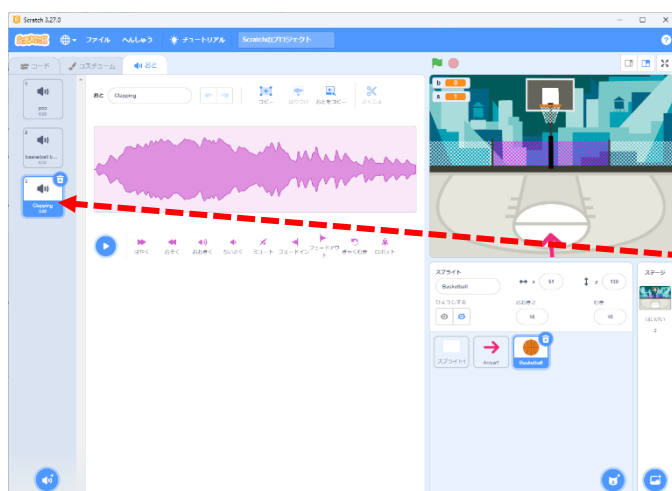
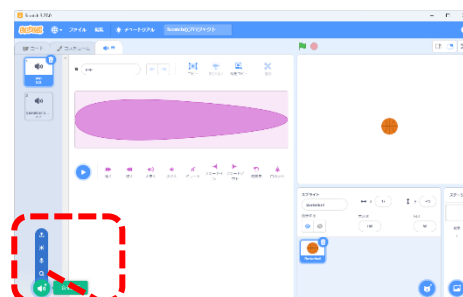
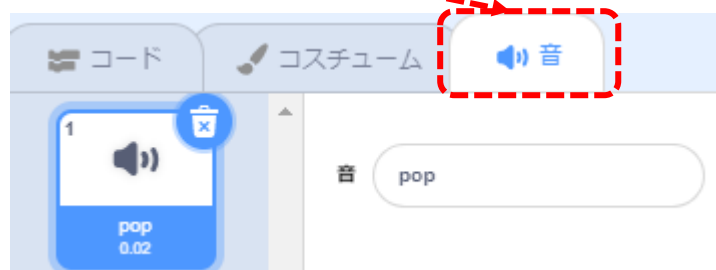
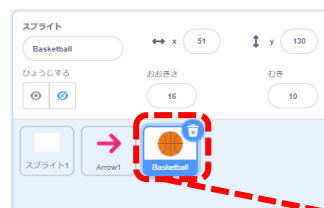
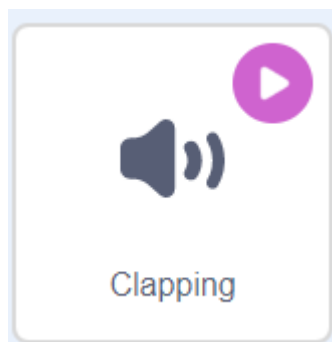


ゴールの白い枠のあたりに置く



おと つか  
音を追加する

- 1) バasketballを選ぶ
- 2) 音タブを選ぶ
- 3) 「音を選ぶ」から  
Clapping を選ぶ



ちゅうい  
【注意】

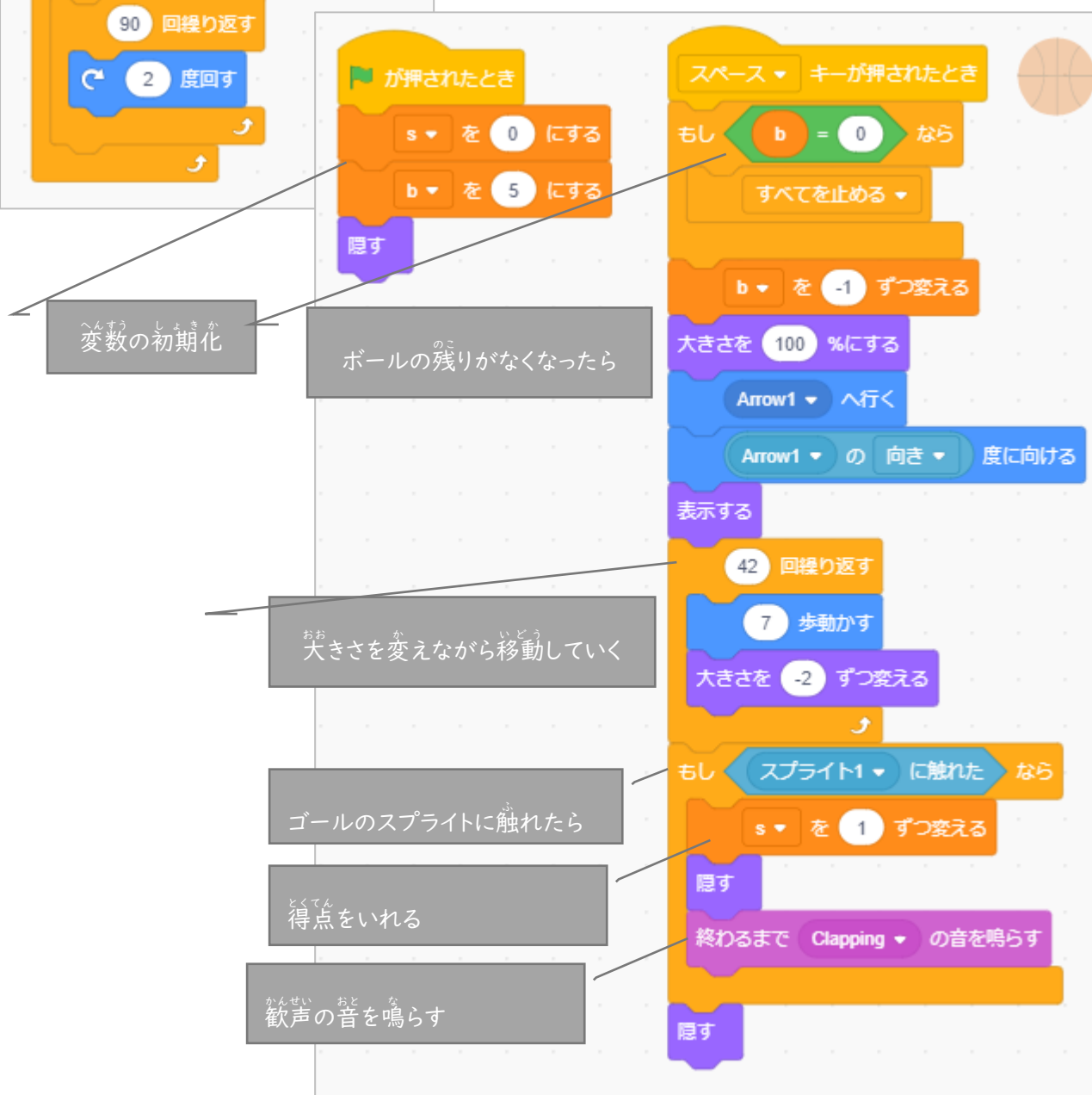
次ページからのコードは、漢字バージョンとひらがなバージョンが表裏になります。

使いやすい方をご覧ください。

# Arrow1 (矢印) のプログラム



## Basketball のプログラム



# Arrow I (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

おおきさをえながら移動していく

ゴールのSpriteに触れたら

とくてん 得点をいれる

かんせい おと な 歓声の音を鳴らす

かいぞう  
改造してみよう

・ボールの<sup>かず</sup>数を<sup>ふ</sup>増やしてみよう

・矢印の<sup>やじるし</sup>動きを<sup>うご</sup>変えて<sup>か</sup>みよう

・BGM を<sup>な</sup>鳴らしてみよう

・<sup>ちが</sup>違うスポーツにしてみよう

かいぞう      みな      じまん  
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。