

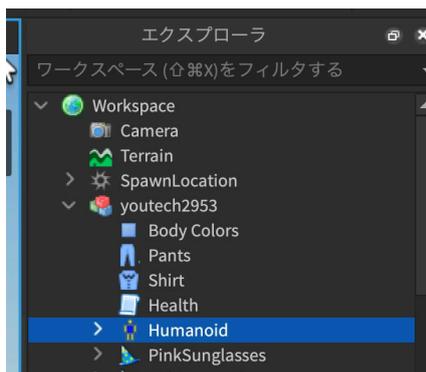
Roblox 05 触れると死ぬブロックと 速さが変わるブロック

1. プロジェクトの作成

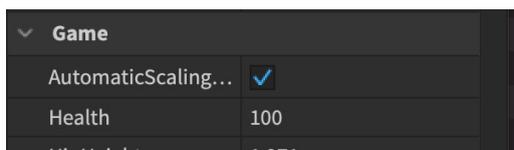
- 新規プロジェクトを作成し、開きます。テンプレートは「Baseplate」を選択しましょう。

2. 実験: Humanoid(ヒューマノイド)オブジェクトのプロパティを直接変更し、プレイヤーをキルする

- プレイする
- エクスプローラーのWorkspaceにある自分のキャラを開き、Humanoidを選択する

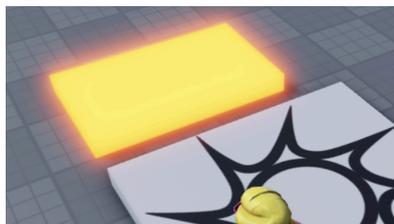


- プロパティウィンドウのGame -> Health の値を100から0に変更して、エンターを押してみよう。



- デスしたはず。
- 【よむ】ヒューマノイドは、モデルにキャラクターの機能を与える特別なオブジェクトです。
- プレイヤーの歩く速さ等も変更出来る。試しに、WalkSpeedを100にしてみよう。Healthの下にあるぞ。

3. 触れると死ぬブロック(溶岩岩)の作成



- ブロックパーツを追加し、名前を「Youganiwa」に変更する。
- 大きさを適当に調節し、スポーンエリアの隣に移動する。
- Neon Orange(ネオンオレンジ)に色を変更する
- Neon の素材を適用する。

4. 溶岩岩にスクリプトを付ける

-

```

local youganiwa = script.Parent

local function killPlayer(otherPart)
    local partParent = otherPart.Parent
    local humanoid = partParent:FindFirstChild("Humanoid")
    if humanoid then
        humanoid.Health = 0
    end
end

youganiwa.Touched:Connect(killPlayer)

```

<コメント解説>

```

local youganiwa = script.Parent--このスクリプトが付いている溶岩岩を変数に入れる。

local function killPlayer(otherPart)--otherPartに触れた部分が入っている
    local partParent = otherPart.Parent--触れた部分の親（キャラクターモデル）を変数に入れる
    local humanoid = partParent:FindFirstChild("Humanoid")--Humanoidというオブジェクトを探し、humanoidに入れる
    if humanoid then--もしヒューマノイドが変数に入っていたら
        humanoid.Health = 0--ヒューマノイドのHealthプロパティを0にする。=デス。
    end
end

youganiwa.Touched:Connect(killPlayer)--溶岩岩に触れたらkillPlayer関数を実行する

```

- b. 【よむ】プレイヤーが溶岩に触れたことを検知するために、イベントを使用する必要があります。すべてのパーツにはTouchedイベントがあり、何かに触れたときに発生します。このイベントに接続することで、イベントが発生したときに関数を実行することができます。
- Connect()関数は、イベントが発生するたびに指定した関数を実行する場合に使用します。

```

youganiwa.Touched:Connect(killPlayer)-溶岩岩に触れたらkillPlayer関数を実行する

```

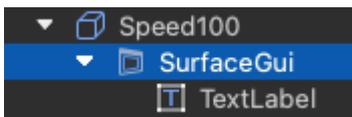
5. 歩く速さが変わるブロックを作る

- 触れると死ぬブロックを作ってきましたね。今度は触れると「歩く速さが100になる」ブロックを作っていきましょう。
- ブロックを追加。名前を「Speed100」に変更しましょう。色と大きさは自由。

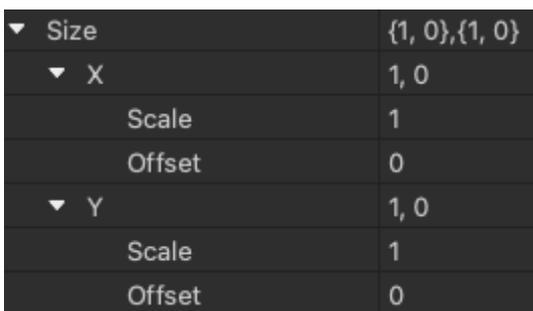
6. ラベルを貼る



- Speed100にSurfaceGuiを追加し、さらにSurfaceGuiにTextLabelを追加する。



- SurfaceGui -> Face を Topに変更
- TextLabel -> Text を Speed100 に変更
- TextLabel -> Size を以下に変更



- TextLabel -> TextSizeで文字の大きさを変えられるので適当な大きさに変更
- TextLabel -> BackgroundTransparency を1にしてラベルを透明にする
- 必要であれば、TextLabel ->Rotation の値を変更して回転させる

7. スクリプトを追加する

- 溶岩岩に付けたスクリプトをコピーし、必要な箇所を修正すれば良いでしょう。
- humanoid.Health = 0 を humanoid.WalkSpeed = 100 に修正します。
- 変数の名前や、関数の名前を修正したい人は修正しましょう。例えば以下のように。

```
1 local speed100 =script.Parent
2
3 ▶ local function changeSpeed(otherPart)
4     local partParent=otherPart.Parent
5     local humanoid = partParent:FindFirstChild("Humanoid")
6 ▶     if humanoid then
7         humanoid.WalkSpeed=100
8     end
9 end
10
11 speed100.Touched:Connect(changeSpeed)
```

8. 初期値について

- a. WalkSpeed(歩く速度):16
- b. JumpHeight(ジャンプの高さ):7.2