SA36 フライングキャットを探せ

ーシングルフレームでの実行(繰り返しがある場合でも一瞬で実行)ー

1. 【よむ】今回は、クローンを使って、ウォーリーを探せのようなゲームを作ります。



- 2. 【やる】まず、「SA36 フライングキャットを探せ」というプロジェクトを作りましょう。
- 3. 【やる】スプライトは最初のネコのままで大丈夫です。

「コスチューム2」を削除し、「Cat Flying-a」を追加しましょう。「コスチューム1」はそのまま。







遊テックプログラミング教室

4. 【やる】次のようにプログラムを作って実行してみよう。

▶ が押されたとき								
大きさを 50 %にする			クロ・	ーンさ	きれた	とき		
隠 す			表示	する				
100 回繰り返す 100 回繰り返す								
どこかの場所 へ行く								
コスチュームを コスチューム1 • に	する		•				×	
自分自身 のクローンを作る			間違い	いのコ	スチョ	1-4		
3			,		,			
最前面▼へ移動する								
どこかの場所 🗸 へ行く								
コスチュームを Cat Flying-a 🔹 にする		•			3	×		
		正解	のコス	チュ	-1			
日ガ日身・のクローンを作る						1		

- 5. 【やる】全部のクローンが一瞬で表示されぜに、じょじょに表示されていくため、正解が分かりやすくなってし まうことを確認しよう。
- 【よむ】繰り返しを使って表示する箇所をブロック定義に書き、「画面を再描画せずに実行する」にチェックを すると一瞬で(1フレームで)ブロック定義で作ったスクリプトの全部を実行することが出来るようになります。
- 7. 【やる】ブロック定義から、「画面を再描画せずに実行する」にチェックし、たくさんのクローンを作る」というブロックを作りましょう。



8. 【やる】次のように書き換えましょう。

▶ が押されたとき									
大きさを 50 %にする	クローン	/ant							
隠す	表示する	5							
沢山のクローンを作る									
定義 沢山のクローンを作る									
100 回繰り返す									
どこかの場所 🔹 へ行	ī<								
コスチュームを、コスチューム	لما 🔹 اد	する		,				×	
自分自身 のクロー	ンを作る			間違い	いのコ	スチョ	1–L		
ا				1				- 11	
最前面 ▼ へ移動する									
どこかの場所 ・ へ行く									
コスチュームを Cat Flying-a •) にする		•				×		
自分自身 のクローン	を作る		正解	のコス	チュ	-77			
							11		

- 9. 【やる】実行して一瞬で表示されるようになったことを確認しよう。
- 10. 【やる】正解までにかかる時間を計る機能を追加します。タイマーをリセットしよう。



11. 【やる】結果が表示されるスクリプトを追加しよう。

	•			×
このスプライトが押されたとき	正解の)コスチ:	ュームなり	5
もし コスチュームの 番号 - 2 なら			• •	11
タイマー と 秒で見つかっちゃった。 と言う				
でなければ				
ブッブー と 2 秒言う				

- 12. 【やる】完成です。音を自由に付けたりして改造しよう。
- 13.【参考】次の2つは実行結果が異なります、繰り返しを使うと少しずつ移動し、繰り返しを使わないと一瞬で移動します。このようにスクラッチでは、繰り返しを使うと、実行のタイミングに遅れが生じる場合があります。この遅れを無くす方法が、先程やったブロック定義を使って、「画面を再描画せずに実行する」にチェックすることです。

