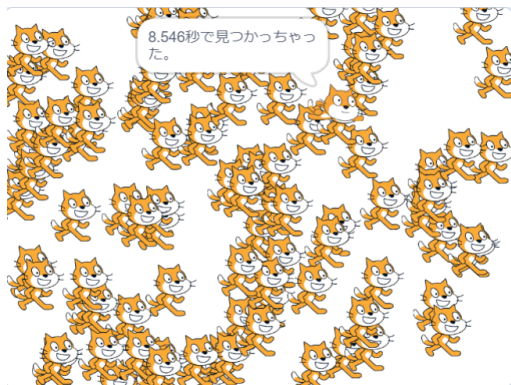


SA36 フライングキャットを探せ

—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)—

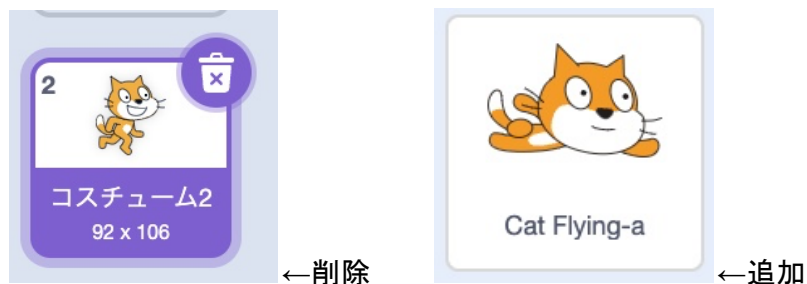
1. 【よむ】今回は、クローンを使って、ウォーリーを探せのようなゲームを作ります。



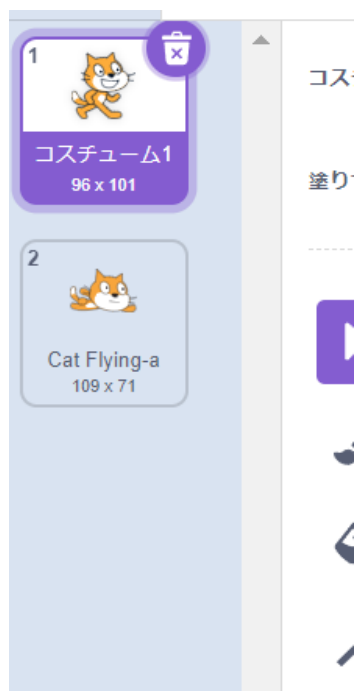
2. 【やる】まず、「SA36 フライングキャットを探せ」というプロジェクトを作りましょう。

3. 【やる】スプライトは最初のネコのままで大丈夫です。

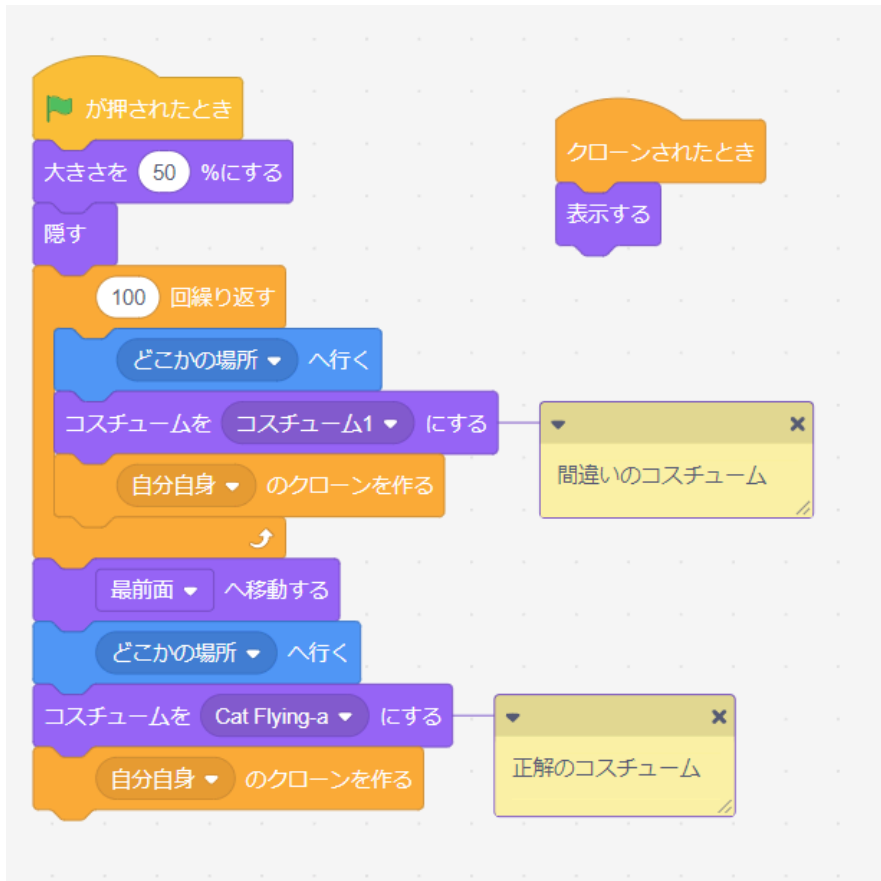
「コスチューム2」を削除し、「Cat Flying-a」を追加しましょう。「コスチューム1」はそのまま。



↓のようになる。



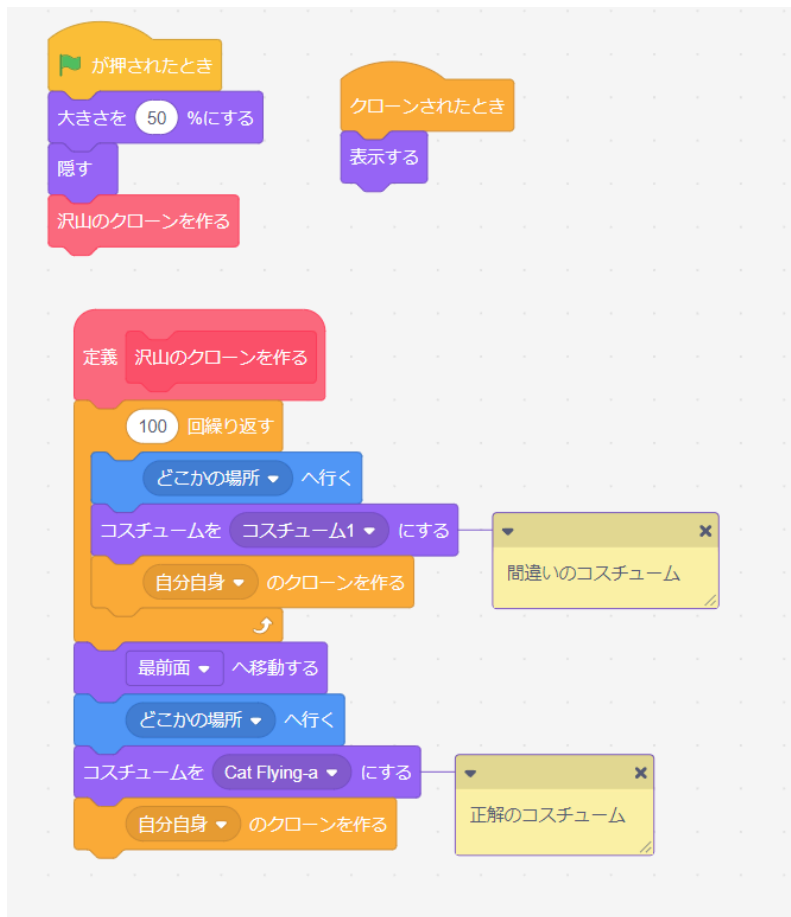
4. 【やる】次のようにプログラムを作って実行してみよう。



5. 【やる】全部のクローンが一瞬で表示されずに、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ふことを確認しよう。
6. 【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。



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。



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。



◁少しずつ移動する(複数フレームに自動で分割される)



◁一瞬で移動する(1フレーム)