





## スクラッチ 初級レッスン2


### ～ライオンよけゲーム2回目 ライオンの移動～

1. 【よむ】前回の続きを作っていきます。
2. 前回作った、「ライオン」のプロジェクトを開いてください。
- 3.
4.  のスプライトを追加(つか)して、スプライトの名前を「ライオン」に変更してください。
5. ライオンの大きさを70に変更してください(プログラムからではなくコントロールパネルから)。
6.  が押されたら、ライオンが画面右上に移動し、左ななめ下を向くようにしてください。

ただし、 を変更して使うこと。



7. ずっと、コスチュームを変えながら、2歩ずつ動いて、端(はし)に着いたら跳ね返るようにしてください。ただ

し、次のブロックを使い  6で作ったプログラムの下にプログラムを書くこと。

8. ゲームスタート後、ねずみがライオンにぶつかったら、ゲームオーバーとします。ねずみがライオンにぶつかったら、ねずみが「やられた」と2秒言って、すべてを止めるようにします。次のブロックを使って、その処理(しやり)を作ってみましょう。プログラムは「ねずみ」に書きます。



9. 【よむ】2つのスプライト同士が当たっているかどうかを判定する処理を「当たり判定(はんてい)」と呼びます。当たり判定はどちらのスプライトに書いてもよいのですが、両方に書かずに片方のスプライトだけに書きましょう。(当たり判定をかかないほうのスプライトに当たり判定時に何か処理をさせたい場合は、「メッセージ」という機能を使います。)
10. ネズミが動く速さを10歩から20歩に変更しましょう。
11. ネズミの大きさを小さくしてみましょう。(大きさの変更は、コントロールパネル、プログラムの両方から出来ることを確認する)

12. 全部終わったら先生に確認してもらってください。

### 用語(ようご)の説明(せつめい)

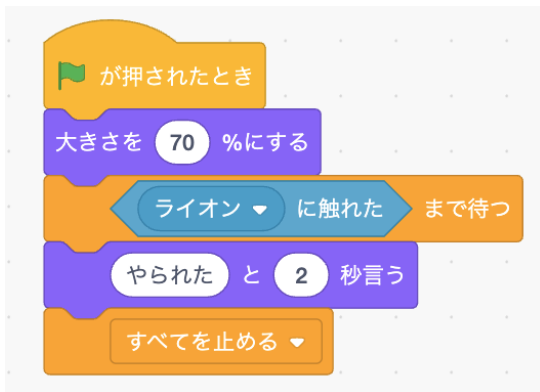
・当たり判定: スプライト同士が当たっている(重なり、しょうとつ等)かどうかを判定する処理

### <今回のプログラム>

#### ライオン



#### ねずみに追加



### このレッスンで学んだこと

- ・スプライトごとにプログラムを書くということ ■
- ・「ずっと」を使って、移動し続ける ■
- ・「触れたまで待つ」を使った当たり判定 ■
- ・当たり判定は片方(かたほう)のスプライトだけに書くこと。(両方に書くと動作が不安定になる) ■
- ・「すべてを止める」を使って、プログラムの実行を終了 ■