

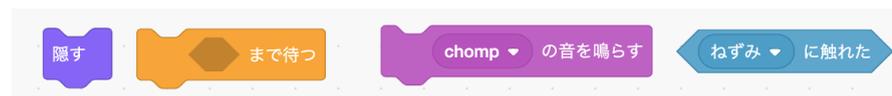
スクラッチ 初級レッスン3

～ライオンよけゲーム3回目 いちご追加(つか)～

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.  のスプライトを追加(つか)して、スプライトの名前を「いちご」に変更してください。
4.  が押されたら、いちごが、どこかランダムな場所に行くようにしてください。

ただし、  を使うこと。

5. いちごとねずみの当たり判定の処理を作っていきます。今回はいちごにプログラムを書きます。いちごがねずみに触れたら、「chomp」の音を鳴らしていちごが消えるようにしてください。ただし、次のブロックを使うこと。



6. 緑の旗(はた)をもう一度クリックしてもいちごは消えたままなので、 を適切な場所に追加しましょう。
7. 「スコア」という変数を作りましょう。
8. いちごを食べた時に、スコアが1増えるようにしましょう。

9. いちごを何回でも食べられるように、 で囲いましょう。
10. ゲームスタートの時に、スコアが0に戻(もど)るようにしましょう。
11. 【よむ】ゲームが難しくなるように、いちごを食べるたびに、ねずみが大きくなるようにしたいと思います。
12. 「たべられた」というメッセージを作って、いちごが食べられた時にいちごからメッセージを送ってください。
13. ねずみは食べられたのメッセージを受け取ったら、10大きくなるようにしてください。
14. 緑の旗が押されたら、大きさが70%に戻るようにしてください。
15. 好きな背景を選んで付けてください。

用語(ようご)の説明(せつめい)

- ・変数(へんすう): 数字を入れておく箱。スコアや残り時間に使われることが多い。
- ・メッセージ: 他のスプライトや背景に合図を送るもの。

<今回のプログラム>

いちご



ねずみに追加



ライオンは変更なし

このレッスンで学んだこと

- ・音を鳴らす
- ・「ずっと」によるループ(繰り返し)処理
- ・メッセージの利用。他のスプライトに処理を行わせたい時に使う
- ・スコアの初期化(緑の旗のクリック後に、スコアを0にする等)
- ・背景の選択