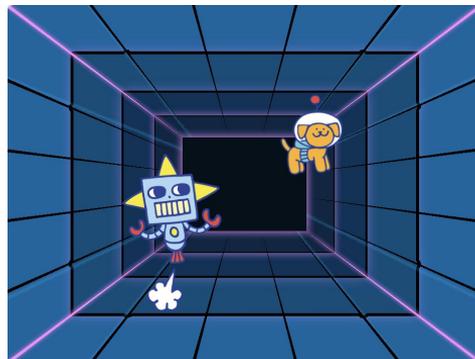


# おいかけっこゲーム

おにからにげるゲームをつくろう！



# つくるもの

このコースではおいかけっこゲームをつくるよ  
おにからタッチされないようににげよう！



# もくじ

1. じぶんをうごかそう
2. おにをうごかそう
3. タッチされたらとまる

※ Scratch は、MITメディア・ラボのライフロンゲ・キンダーガーデン・グループの協力によりScratch財団が進めているプロジェクトです。

<https://scratch.mit.edu> から自由に入手できます。

※ そのほか記載されている会社名、製品名はそれぞれ各社の商標および登録商標です。



メクルン

© 2020 Mekurun All Rights reserved.

# 1. じぶんをうごかそう

- ① キャラクターをきめよう
- ② マウスでうごかせるようにしよう
- ③ うごかしてみよう



# 1. じぶんをうごかさう

## ① キャラクターをきめよう

画面の右下にある  をクリックしよう

すきなスプライトをクリックしてつかしよう

大きさは  の数字でかえられるよ

はいけいも右の  をクリックしてえらんでみよう



メクルン

# 1. じぶんをうごかさう

## ② マウスでうごかせるようにしよう

さっきつかしたスプライトをプログラムするよ  
右のようなコードをくみだててみよう

どこかのぼしょへいく は マウスのポインターへいく に  
へんこうしよう

できたら  をおしてうごかしみよう  
マウスポインターについてくるようになったかな？



## 2. おにをうごかそう

- ① おにをきめよう
- ② おいかけるようにしよう
- ③ うごかしてみよう



## 2. おにをうごかそう

### ① おにをきめよう

画面の右下にある  をクリックして、  
好きなスプライトをクリックしてつかしよう

ここでえらんだスプライトがおにになるよ



## 2. おにをうごかそう

### ② おいかけるようにしよう

えらんだおにの sprites にプログラムするよ  
おにの sprites が青くなってるかチェックしよう



おにかけるコードには右のブロックをつかうよ  
ブロックの下矢印からおいかける相手をえらぼう



## 2. おにをうごかそう

### ② おいかけようにしよう

右のようなブロックをくみだててみよう

10ほうごかす の数字をかえると、おいかけるはやさをへんこうできるよ



できたら  をおしてうごかしてみよう  
おいかけてくるようになっていたらせいこうだよ



### 3. タッチされたらとまる

- ① タッチされたらとめる
- ② 音をならしてみよう
- ③ うごかしてみよう



# 3. タッチされたらとまる

## ① タッチされたらとまる

タッチされたらゲームをとめるコードをついかさるよおにのSpriteのコードを右のようにしてみよう

マウスポインターにふれた を おいかける相手にふれた にへんこうしよう



# 3. タッチされたらとまる

## ② 音をならしてみよう

タッチされたら音をならすプログラムをついかしよう

音をならすにはこのブロックをつかうよ



### 3. タッチされたらとまる

#### ② 音をならしてみよう

ほかの音をえらぶには音をついかしないといけないよ

音をついかするには左上の音をクリックして  
左下にある  からすきな音をえらんでついかしよう

ついかしたらあたらしい音がえらべるようになるよ



# やってみよう

---

- おにをふやしてみる
- カウントダウンをつけてみる
- ゲームオーバー画面を作ってみる
- ステージをふやしてみる

