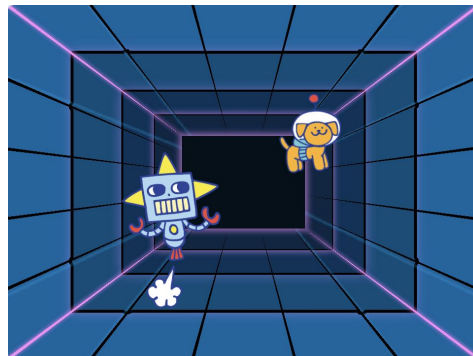


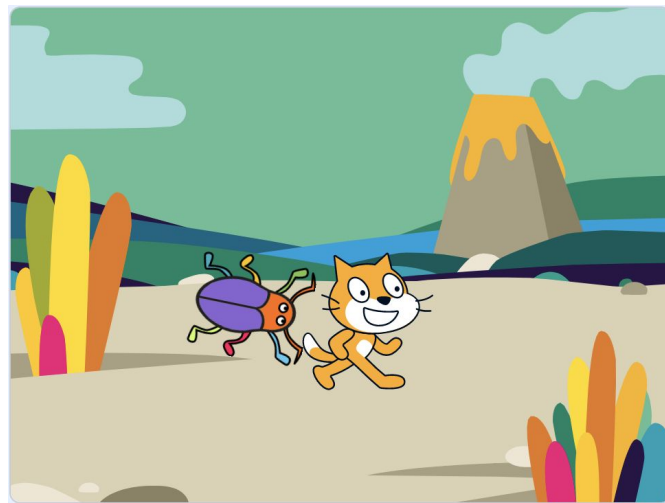
おいかけっこゲーム

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。

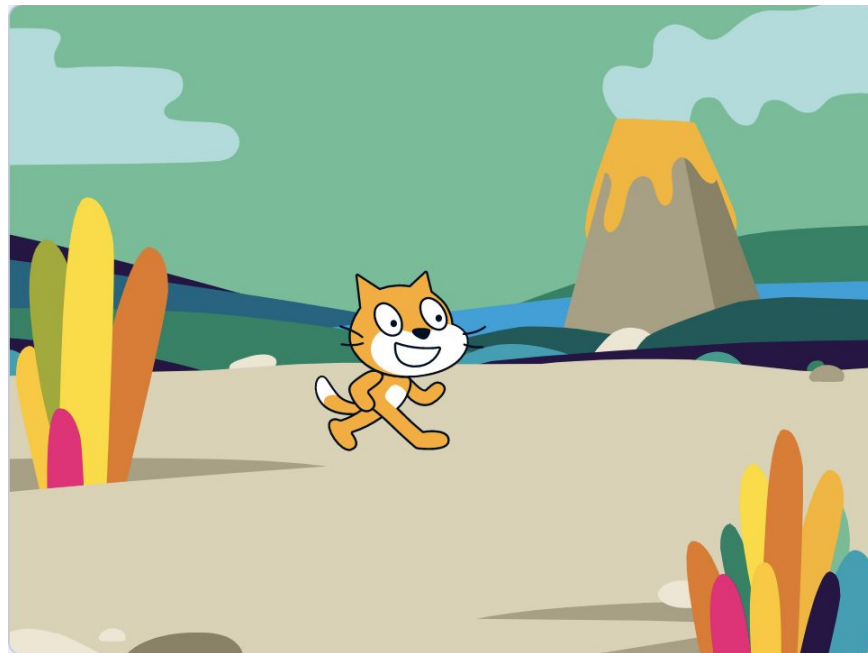


メクルン

© 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

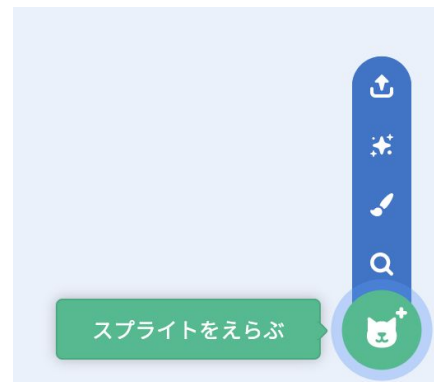
① キャラクターをきめよう

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




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

どこかのばしょへいく 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

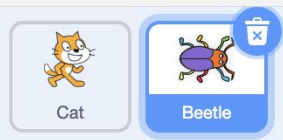
ここでえらんだスプライトがおにになるよ



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たててみよう

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



メクルン

© 2020 Mekurun All Rights reserved.

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

音をつिकास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つिकासしよう

つिकास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

