

色の明暗が見やすいものにする

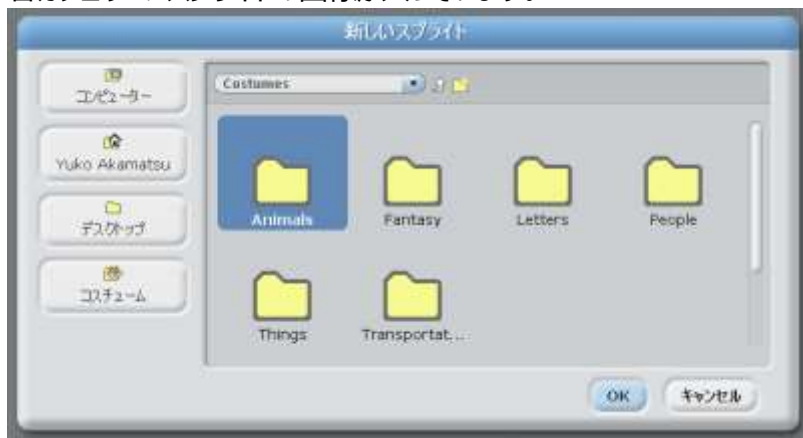
① 空から降ってくるものを変える

ー背景の色や模様とのバランスを考えて、見やすくする

ステージ下にある[新しいスプライトをファイルから選ぶ]のボタンをクリック。



各カテゴリーにスプライトの画像が入っています。



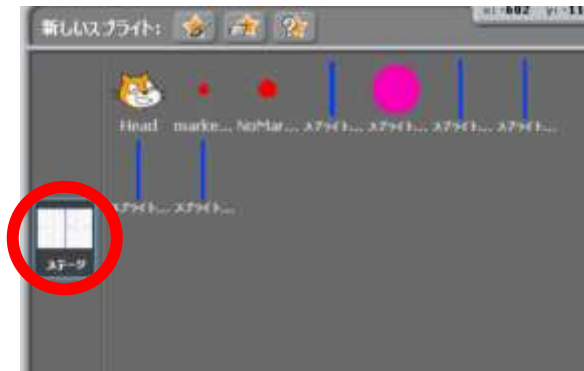
背景の色や模様とのバランスを考えながら、
見やすいものを選んでみましょう。



② 背景を変える

— 空から降ってくるものの色とのバランスを考えて、見やすくする

ステージ下のステージを選択します。



プログラミングエリアの上にあるタブの「背景」をクリックして選択し「読み込み」ボタンを押します。



各フォルダーに背景画像が入っています。



空から降ってくるものの色とのバランスを考えながら、
見やすいものを選んでみましょう。

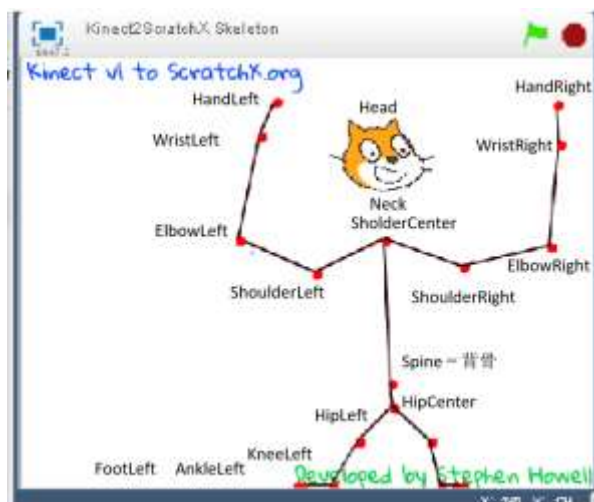
より直感的な操作ができるようにする

③ 空から降ってくるものを捕まえる身体の部位を変える

—遊ぶ人が操作しやすいようにする

スプライト2 のプログラム

「x 座標を (HandRight_x) センサーの値、y 座標を (HandRight_y) センサーの値にする」
の青字の部分のを別の部位に変えると捕まえる場所を変えることができます。



遊ぶ人が操作しやすいように、操作する体の部位を変えてみよう。

④ ゴールをつくる

ー目的をわかりやすくする

(例：10点になったら「おめでとう」と表示する)

猫の顔・Head のスプライトにプログラムします。

「点数」が10点以上になったら、「おめでとう！」と言って、プログラムをとめる



ゲームの目的をわかりやすくしてみよう。

⑤ 空から降ってくるものによって点数を変える

ー楽しくなる要素を加える

(例：バナナに触れたら 3 点、サメに触れたら - 1 点)

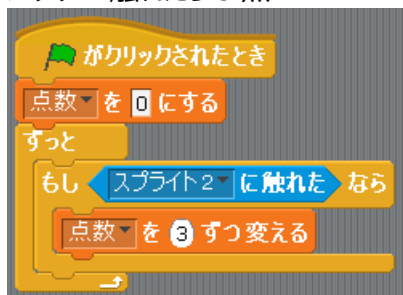
* ①の方法で新しいスプライトを出現させます。

ステージ下に表示されている新しく登場させたスプライトをクリックして選択します。



下記のように、右手のピンクのスプライトに触れたら点数が変わるようにプログラムを作る。

バナナ：触れたら 3 点



サメ：触れたら -1 点



ゲームがより楽しいものになるように、工夫してみよう。