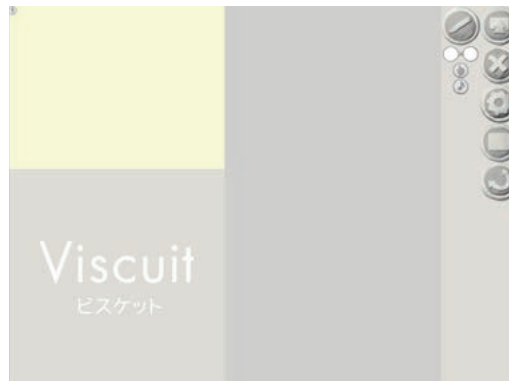




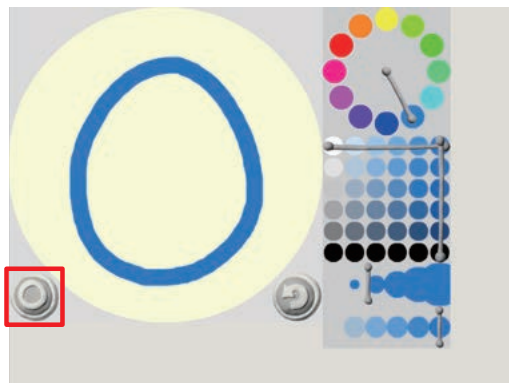
# ワークショップ進行手順 ▶ ゲーム入門 たまごが割れたら

## ① 部品をつくる

1 個人制作のページ画面



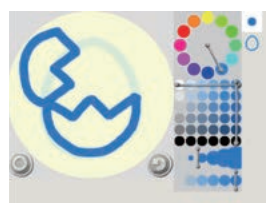
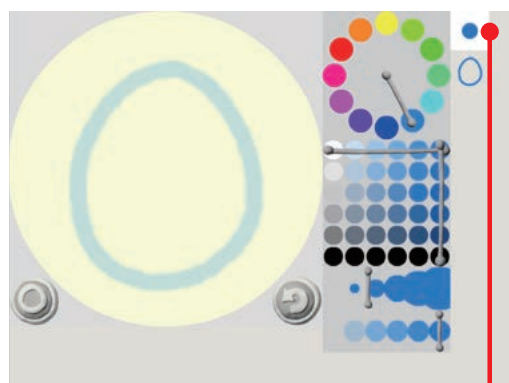
2 たまごを描く。



3 割れたたまごを描く。

右上に出てくる前に描いた絵をタッチすると、使ったペンの色と太さも右上に出てくる。このペンをタッチすると、同じ色や太さが選択され、描くことができる。

前の絵を下絵にして、少し変化させた絵を描く際に便利。



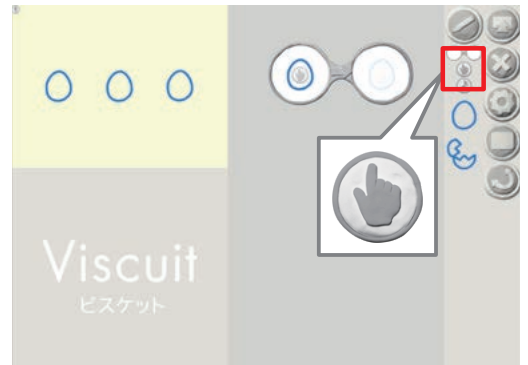
選んだ絵で使用しているペンの色と太さが表示される

## ② [さわると]の基本

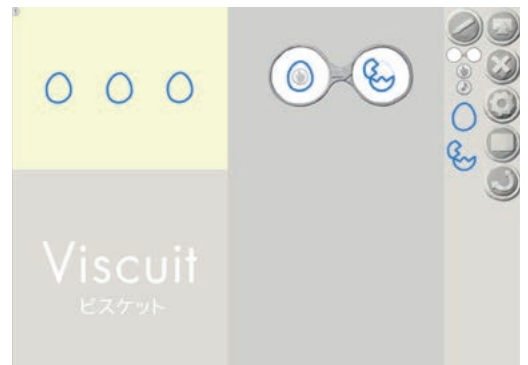
4 割れていないたまごをステージに並べる。



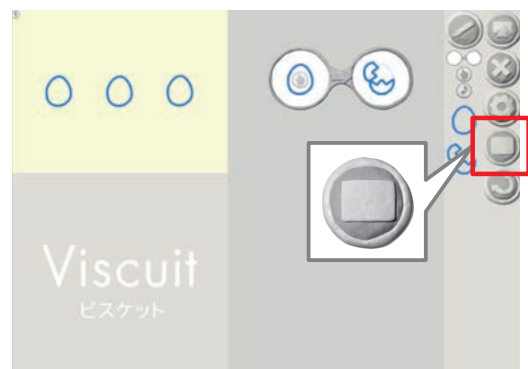
5 めがねの下にある[指マーク]は[さわると]という命令。  
めがねの左側に割れていないたまごを入れて、その上に[指マーク]を重ねると、『たまごをさわると』という意味になる。



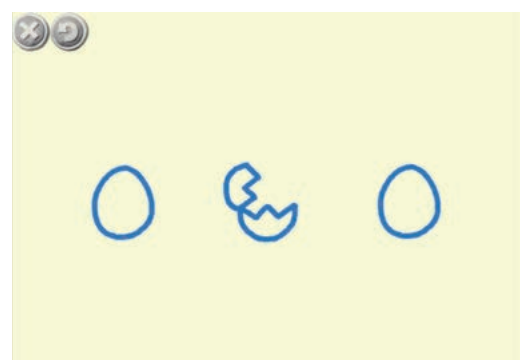
6 次に、めがねの右側に割れたたまごを入れる。  
これで「たまごを指でさわると(左側)、たまごが割れる(右側)」という命令になる。



7 作ったプログラムを試す。  
たまごを割るためには、四角い[遊ぶボタン]を押して遊ぶ画面に切り替える必要がある。  
ステージにあるたまごをさわっても割れない。

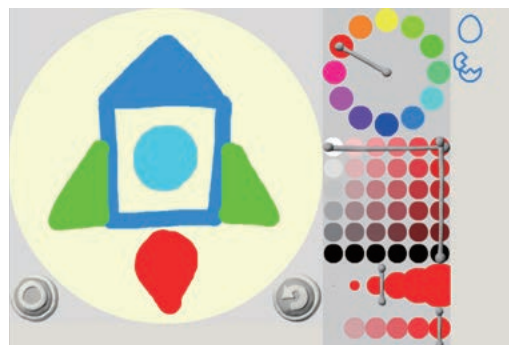


8 遊ぶ画面  
たまごをさわって割ってみる。  
左上の[戻る]ボタンを押すと、始めの画面に戻り、左の[×]ボタンを押すと、制作画面に戻る。

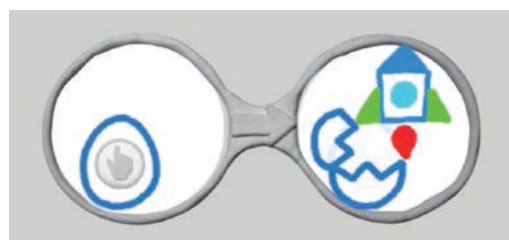
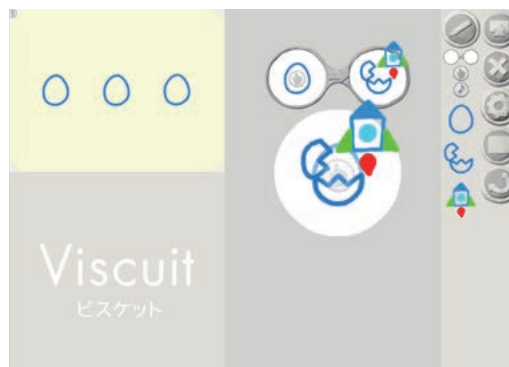


## ③ なにが生まれる？

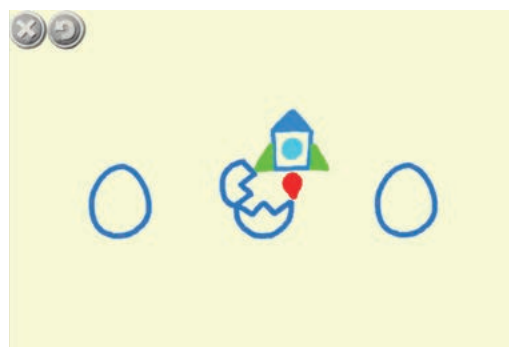
- 9 たまごから出てきて欲しいものの絵を描く。  
※ここではロケットの絵



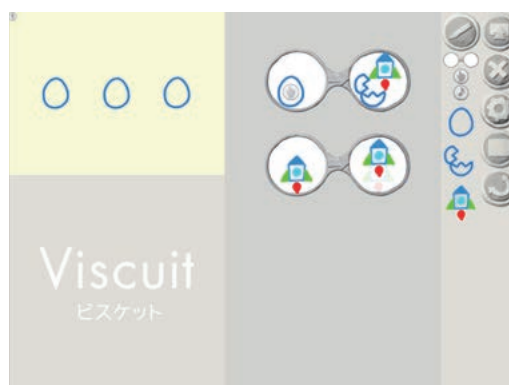
- 10 めがねの割れたたまごのところに、描いた絵を入れる。  
これで『たまごをさわると、たまごが割れてロケットが出てくる』という意味になる。



- 11 遊ぶ画面に切り替えてたまごを割り、ロケットが出てくることを確認する。



- 12 出てきた絵を動かすためのめがねをつくる。



## ④ 新しい技

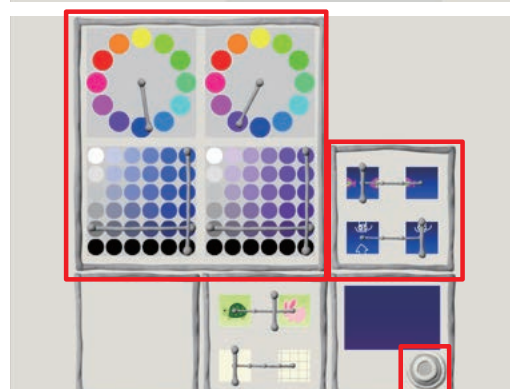
- 13** 『ロケットとUFOがぶつかったら爆発する』プログラムをつくる。  
まず、UFOを描きステージ上に1つ置く。



- 14** 次に、爆発の絵を描く。  
めがねの左側には、UFOとロケットを1つずつ入れて、めがねの右側には爆発の絵を入れる。  
これで『ロケットとUFOがぶつかったら、ばくはつする』という意味になる。



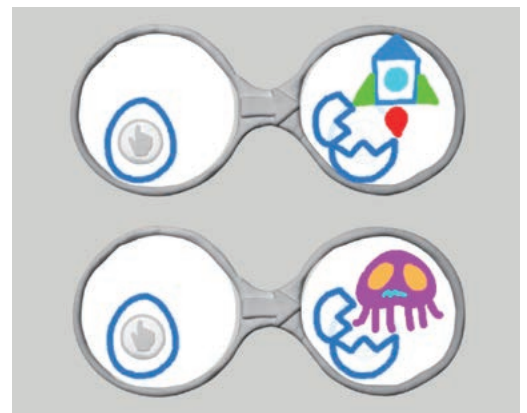
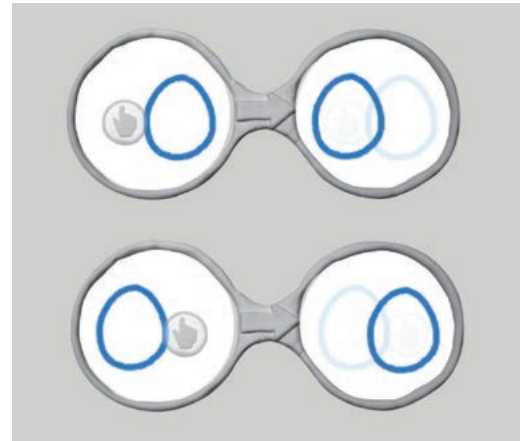
- 15** [設定] ボタンで背景の色を変えることができる。  
パレットで選んだ色が、左下に表示される。左のパレットと右のパレットで異なる色を選択することで、グラデーションになる。  
ロケットが上に飛んで下から出てこないようにしたければ、繋がる・繋がらない設定のところを調整する。  
※設定ページの詳細は、画面ボタン説明書のP.2を参照。



## ⑤ 応用

16 ここからは、応用で使える技を紹介します。

- [指マーク]は、置く場所によって命令を変えることができる。  
上のめがねは「たまごの左をさわると、たまごは左に移動する」  
下のめがねは「たまごの右をさわると、たまごは右に移動する」
- 「割れたたまごをさわると、たまごが元に戻る」  
何度もロケットを出すことができるたまごになる。
- 「爆発がでたら、消える」  
消えるめがねは、右側に何も入れない。
- めがねの左側が両方とも「たまごをさわると」(同じ位置)  
この場合、ランダムな命令になるため、ロケットが生まれるか  
宇宙人が生まれるかわからないたまごになる。



17 このゲーム入門で出てきた新しい機能は[さわると]のみ。それ以外は今までにやってきた内容なので、工夫次第でいろいろなものをつくることができる。  
たまごの他に「びっくり箱」などのバリエーションもあり、様々なものを簡単につくることができる。

