

プログラミング講習

第2回目



名前：

1. Scratch にアクセス

- ① 「GoogleChrome」を起動し、検索キーワード「Scratch」で画面検索してみよう
- ② Scratch にサインイン
- ③ 「作る」を選択しよう

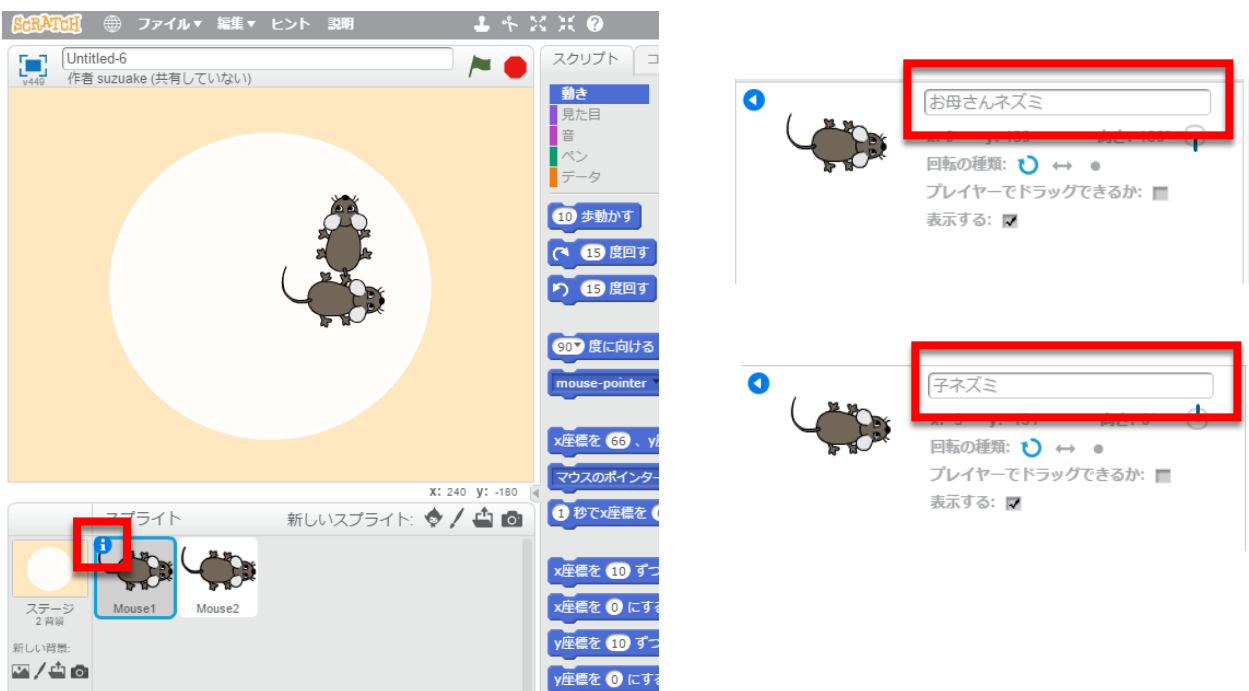
2. 障害物ゲームをつくってみよう！

お母さんネズミが子ネズミを助けに行くゲームをつくろう（先生にお手本を見せてもらおう）

●お母さんネズミのスク립ト

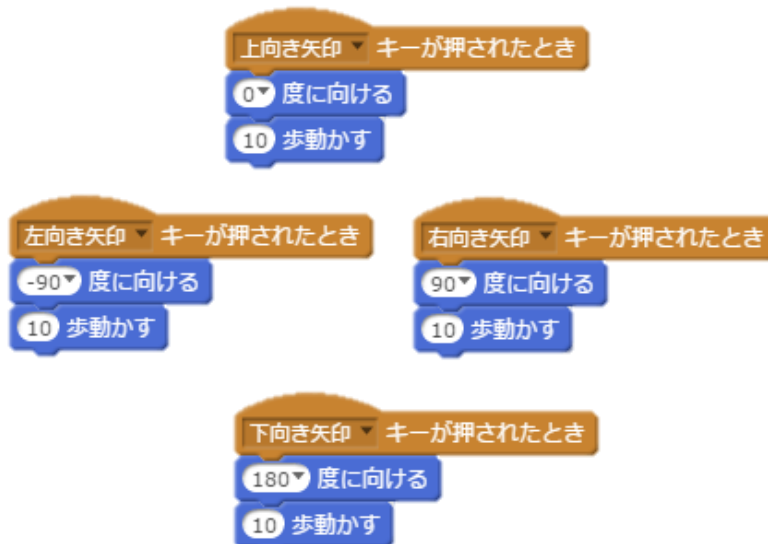
① 背景とスプライトの準備

Scratch cat を削除して、背景（light）とスプライト（Mouse1）2 個をステージに準備しよう

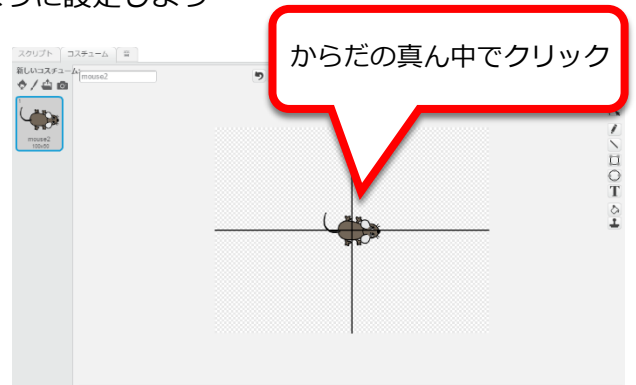
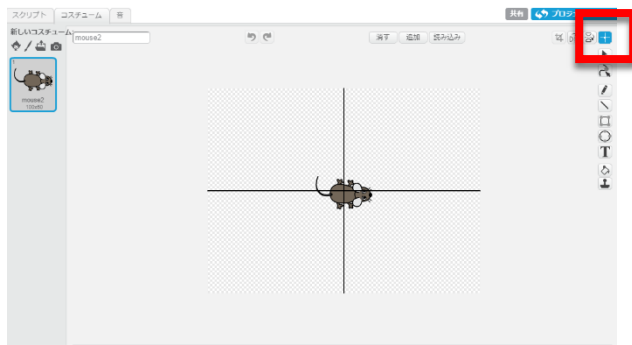


② お母さんネズミをキーボードで操作できるようにしよう

イベントのブロックを使って、矢印キーが押された時に矢印の方向へ 10 歩移動するようにしよう



③ スプライトの中心がネズミのからだの真ん中になるように設定しよう

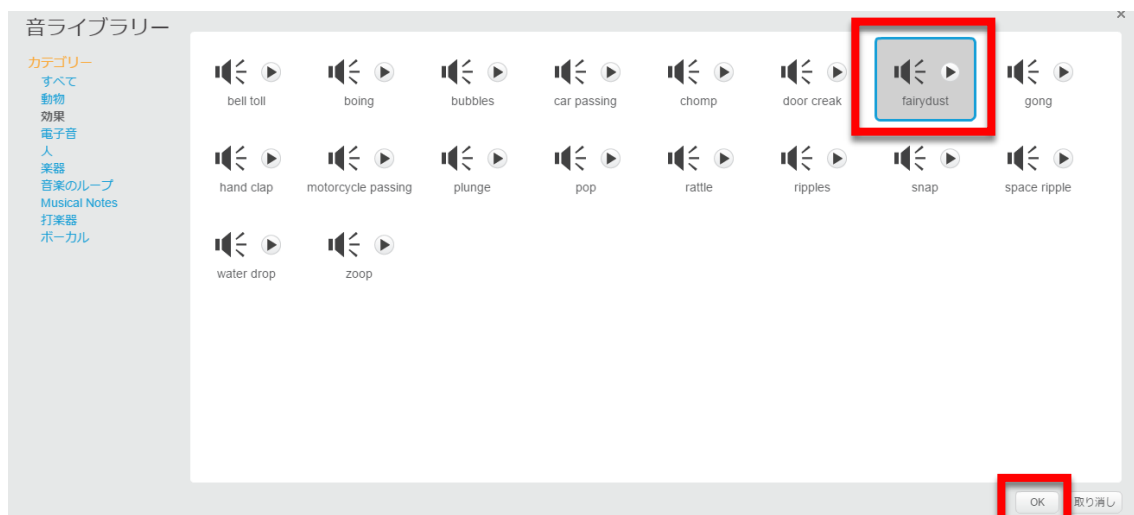
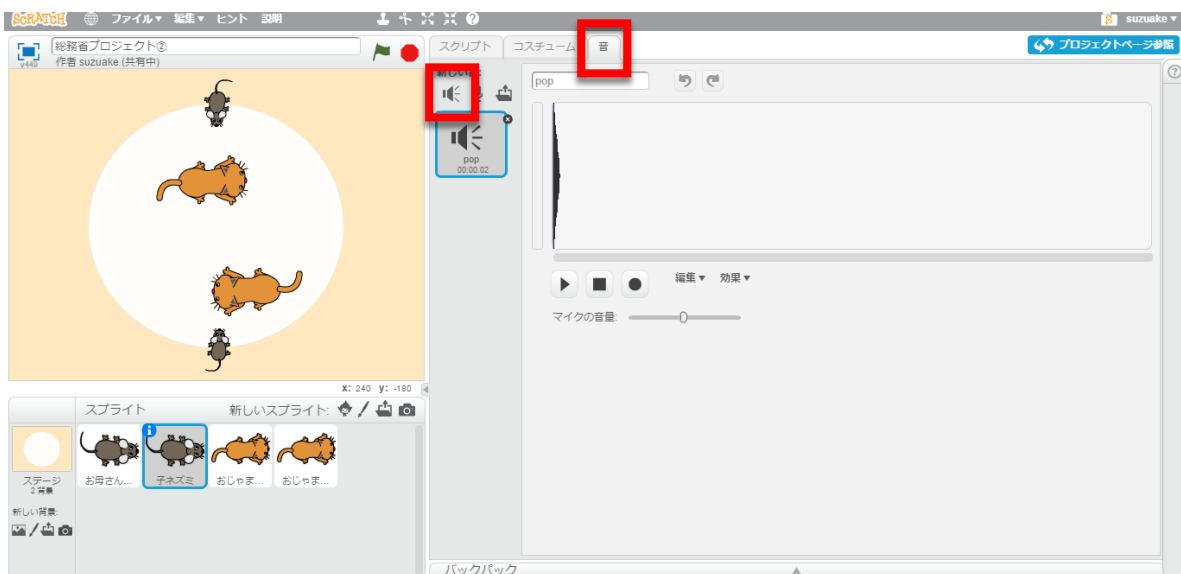


●子ネズミのスク립ト

① 子ネズミがお母さんネズミに触れたら、ゲームクリアするプログラムを作ろう。

「もし～なら」という条件のブロックを使うよ。このブロックは条件に合っている時だけ囲まれたスク립トを実行することになる。ここでは、子ネズミが「やったー！」と言って、音がながれるようなプログラムにしよう。

② どんな音を流すか決めよう





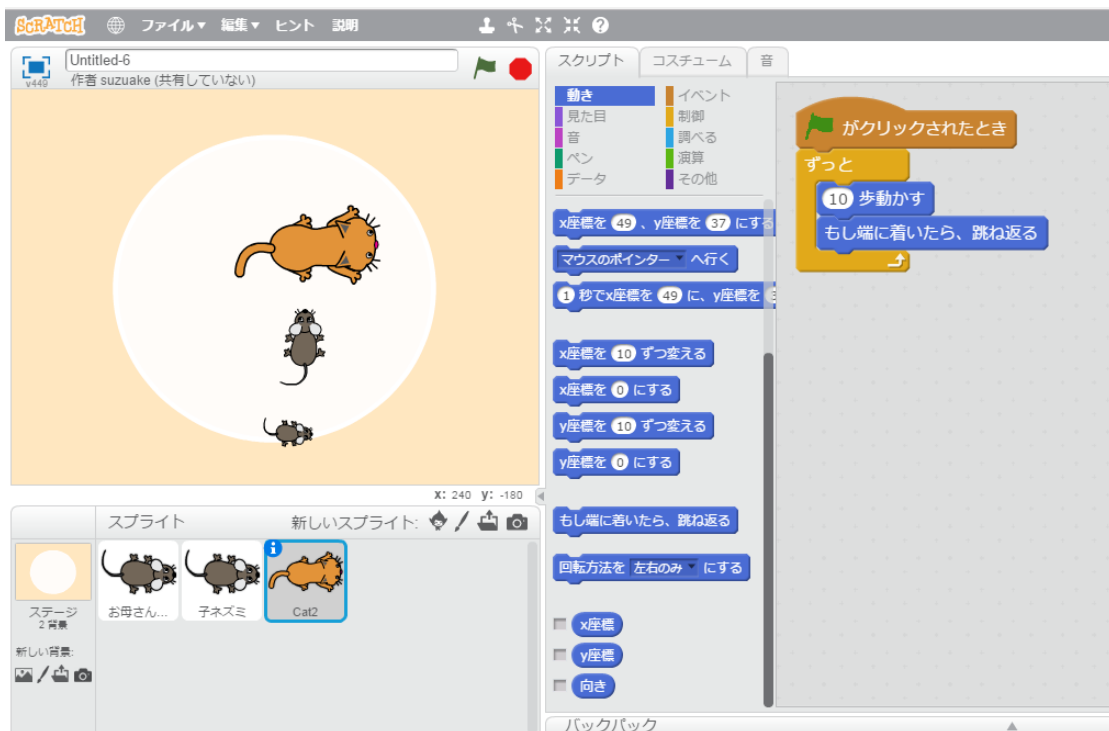
お母さんネズミに触れた時だけ
行う処理

この後、「リセット」の処理をつ
くっていくよ

●障害物のスクリプト

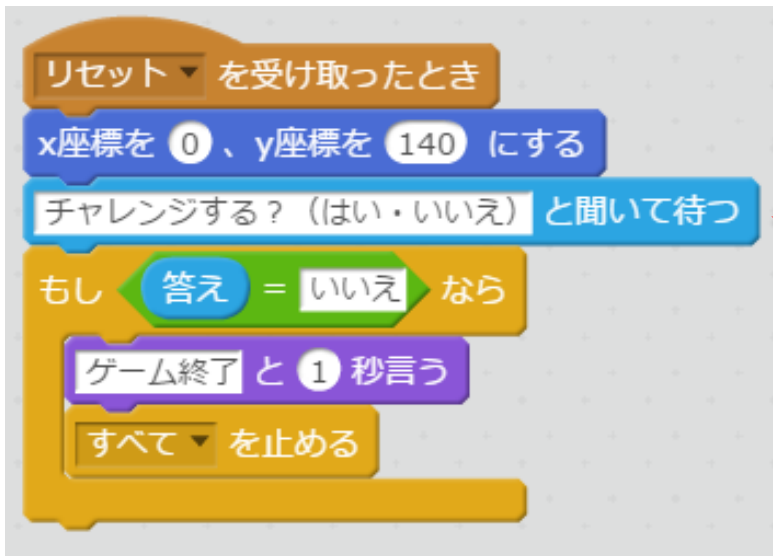
- ① ネコのスプライト（Cat2）を追加しよう。名前は「おじゃまネコ」にしよう。

左右に動き回るようにスクリプトを作ろう



●ゲームのリセットの処理をつくろう

① お母さんネズミのリセット処理



リセットのときは、スタート地点にもどってくるようにするよ

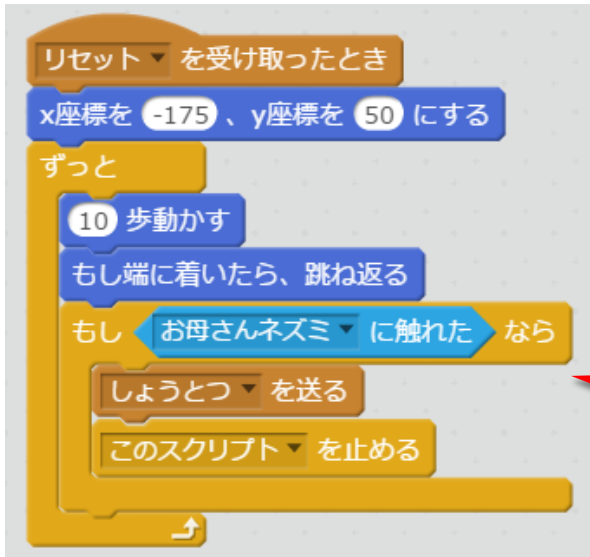
ゲームにチャレンジするかどうかユーザーに聞いて、「いいえ」と答えたらゲームを終わらせるよ

② 子ネズミのリセット処理



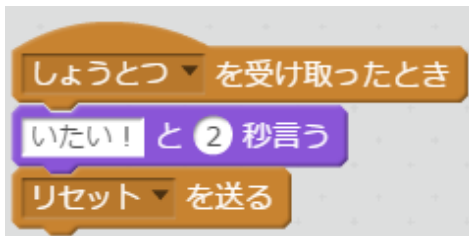
先頭のイベントブロックは「リセットを受け取ったとき」に変えるよ

③ おじゃまネコのリセット処理



この後、「しょうとつ」の処理をお母さんネズミにつくっていくよ

- お母さんネズミがおじゃまネコにぶつかったとき、「しょうとつ」処理をおこなうようにしましょう。
「いたい！」と言って、リセット処理に進むよ。



- おじゃまネコを増やして、ゲームをむずかしくしよう。

スプライトリストのおじゃまネコの上でマウスを右クリックするとメニューが出てくるので、そこから「複製」を選択し、おじゃまネコをふやそう。



追加したおじまネコが最初に出てくる場所を変更しよう。



3. 習ったことを使ってゲームをつくってみよう！