

キャラクターがぶつかったとき

キャラクター同士がぶつかったときのプログラムをつくるよ。
この2つのブロックを探して、したのうように
組み立ててみよう。

● ball1 に触れた

◆もし ならば



◆もし ● ball1 に触れた ならば

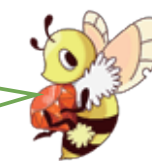
これを、ネコのプログラムの「ずっと～繰り返す」の中にいれてみよう
下のようになるよ。



cat1
●実行ボタンがクリックされたとき
◆ずっと
■ ball1 へ向ける
■ 10 歩動かす
◆もし ● ball1 に触れた ならば
を繰り返す

「もし～ならば」の中にこのブロックを
入れると、ネコがボールにぶつかったときに
「こんにちは!」って言うよ

★ “こんにちは!” と言う



cat1
●実行ボタンがクリックされたとき
◆ずっと
■ ball1 へ向ける
■ 10 歩動かす
◆もし ● ball1 に触れた ならば
★ “こんにちは!” と言う
を繰り返す



ハッチくん。わしにも、ゲームがつくれたぞ!!
もっともっと、勉強したくなったぞ!!

シューティングゲーム

アイテムを打ち落とす
シューティングゲームをつくります。