

Scratch でゲームプログラミング

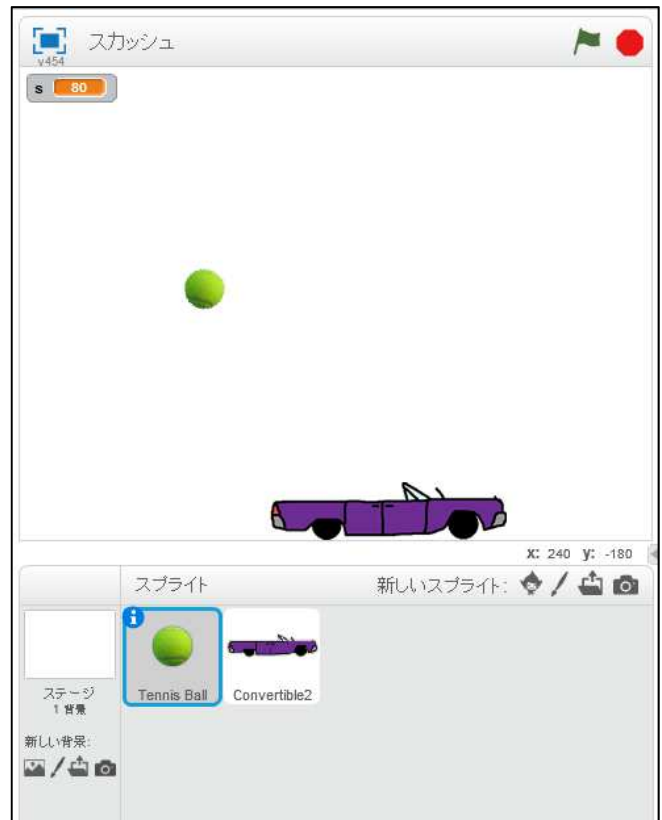
スカッシュゲーム



マウスを動かすと車（ラケットの代わり）が動きます。
飛んでくるボールを車で打ち返しましょう。

スプライトを作る

- 1) 猫を消す
- 2) ボール (Tennis Ball) を作る
- 3) 車 (Convertible2) を作る



変数を作る

- 1) 変数「s」を作る



ボールのプログラム



The image shows a Scratch script for a tennis ball. The script starts with a 'when clicked' event block. It then sets a variable 's' to 0 and sets the rotation to 60 degrees. A 'forever' loop follows, containing a 'move 10 steps' block, a 'bounce off edges' block, and a 'when touched by Convertible2' block. Inside this 'when touched' block, there are three actions: 'play pop sound', 'change s by 10', and 'rotate x position by (x position of Convertible2) degrees'. After the 'when touched' block, there is a 'when y coordinate is less than -160' block, which triggers a 'say game over for 2 seconds' block and a 'stop all' block.

がクリックされたとき

s を 0 にする

60 度に向ける

ずっと

10 歩動かす

もし端に着いたら、跳ね返る

もし Convertible2 に触れた なら

pop の音を鳴らす

s を 10 ずつ変える

x座標 - x座標 (Convertible2) 度に向ける

もし y座標 < -160 なら

game over と 2 秒言う

すべて を止める

Tennis Ball

車のプログラム



The image shows a Scratch script for a car. The script starts with a 'when clicked' event block. It then has a 'forever' loop containing a 'set x position to mouse's x position' block.

がクリックされたとき

ずっと

x座標を マウスのx座標 にする

Convertible?

改造してみよう

- ・ボールや車（ラケット）の形を変える
- ・ボールの数を増やす
- ・背景を変える
- ・BGMを鳴らす

いろんな改造をして皆に自慢しよう



CoderDojo Mito
<https://coderdojo-mito.com/>