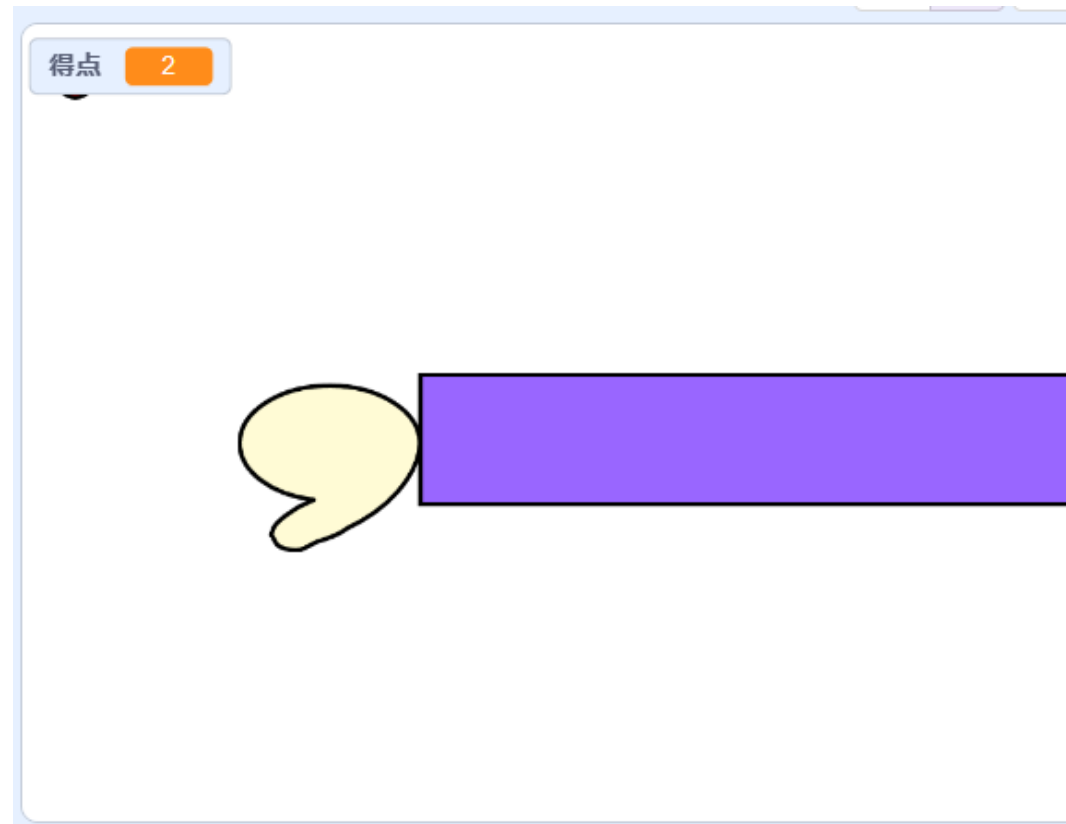


# キャッチングゲーム



# このきょうざいでできること

- らんすうのがいねん
- マウスでプレイヤーをそうさ
- じゅうりょく、ほうぶつせんのがいねん

## どんなさくひん？

キャッチするものしないものはんだんしてとくてんをだ  
すゲーム

# もくじ

①そざいをよういしよう

②ものがでるようになしよう

③ものをキャッチできるようになしよう

# もくじ

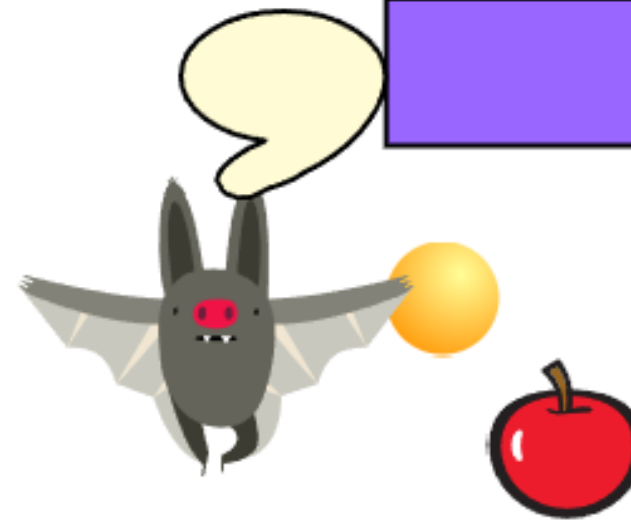
①そざいをよういしよう

②ものがでるようになしよう

③ものをキャッチできるようになしよう

# ①そざいをよういしよう

このページではひつようなそざいをよういするよ



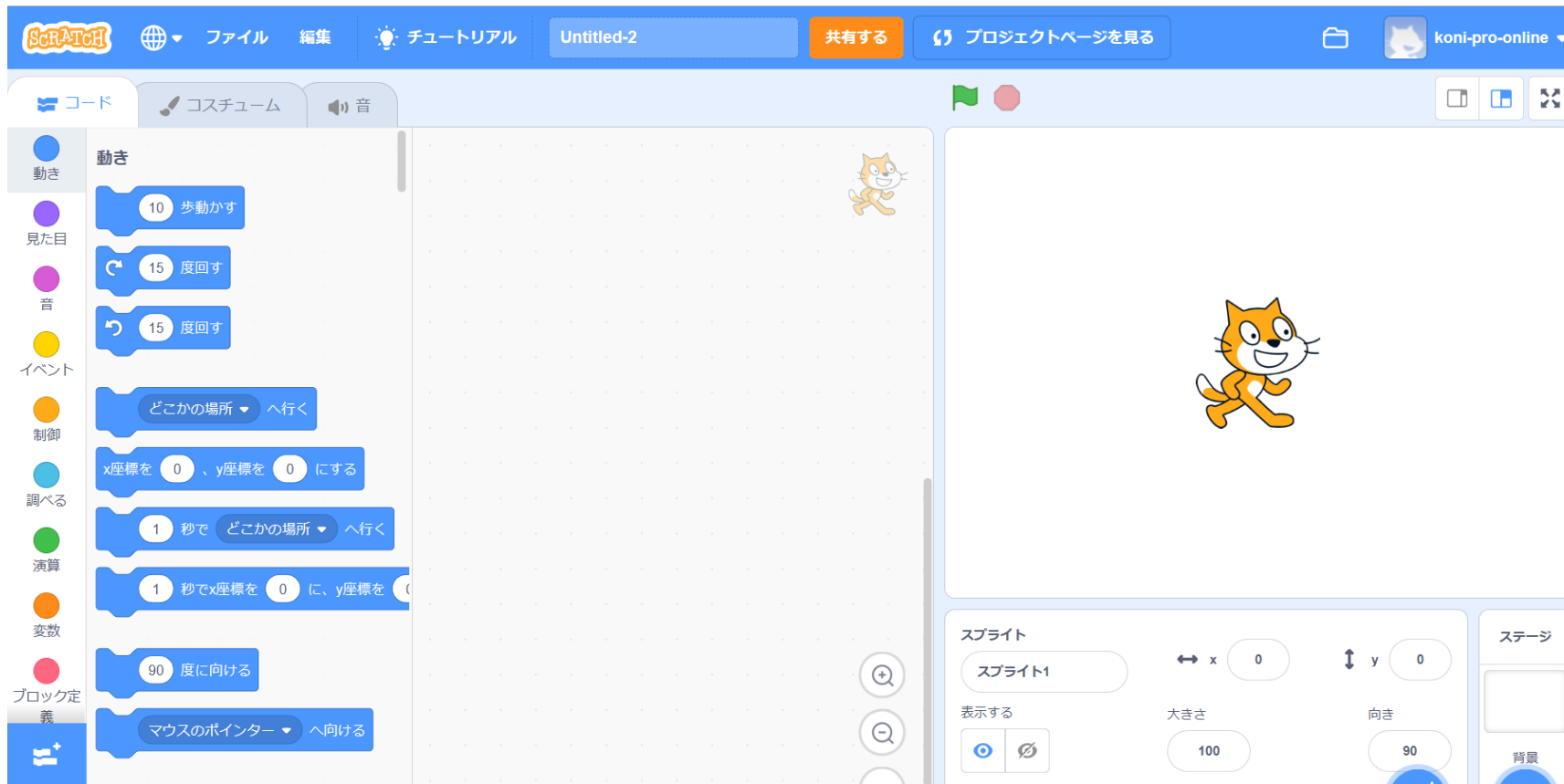
# ①そざいをよういしよう

あたらしいせいさくページを開いてみよう



# ①そざいをよういしよう

このページがでてきたらつぎのページにすすもう



# ①そざいをよういしよう

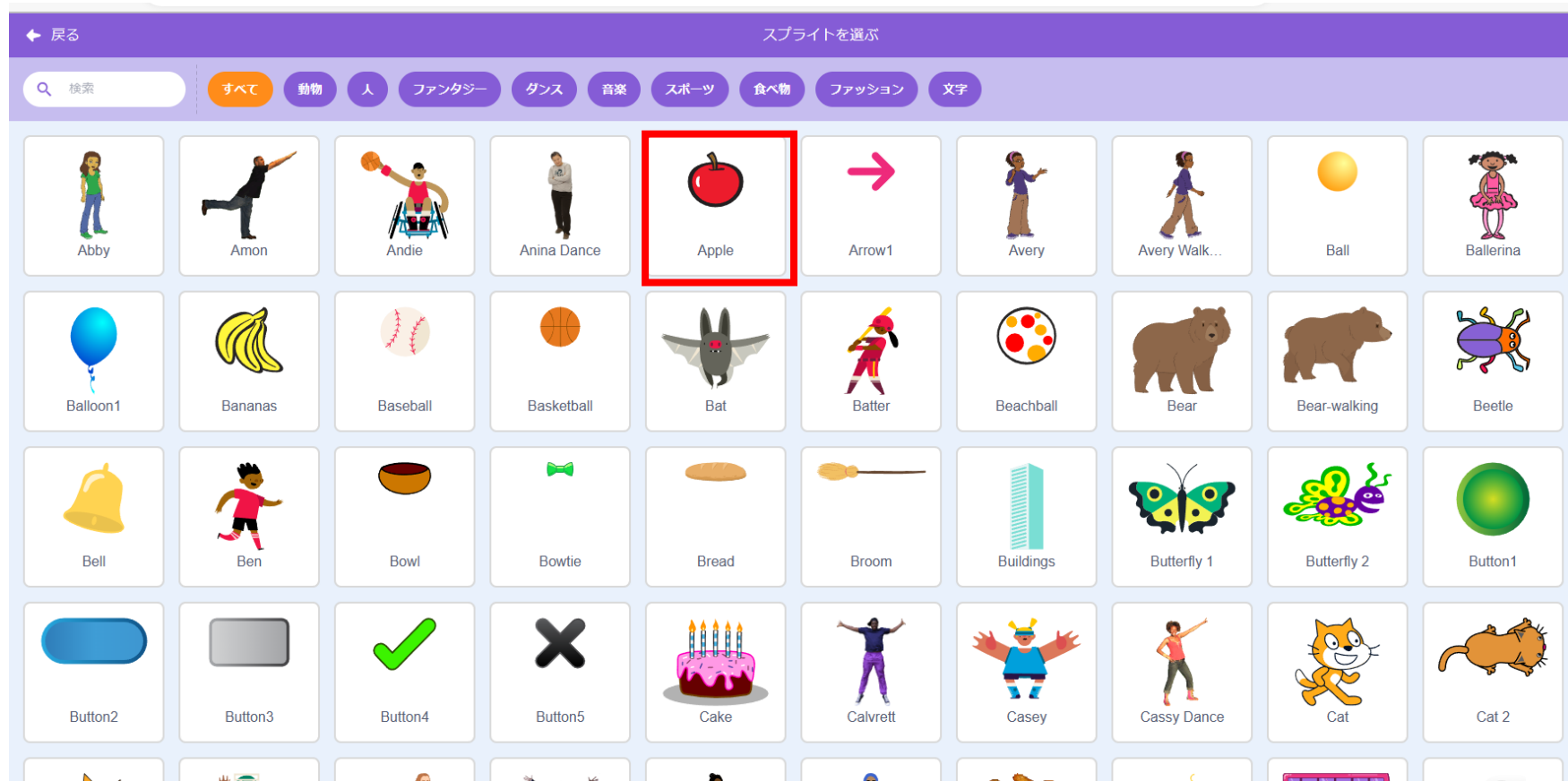
ネコのSpriteをけしてじぶんがつかいたいSpriteをあたらし  
くえらぼう





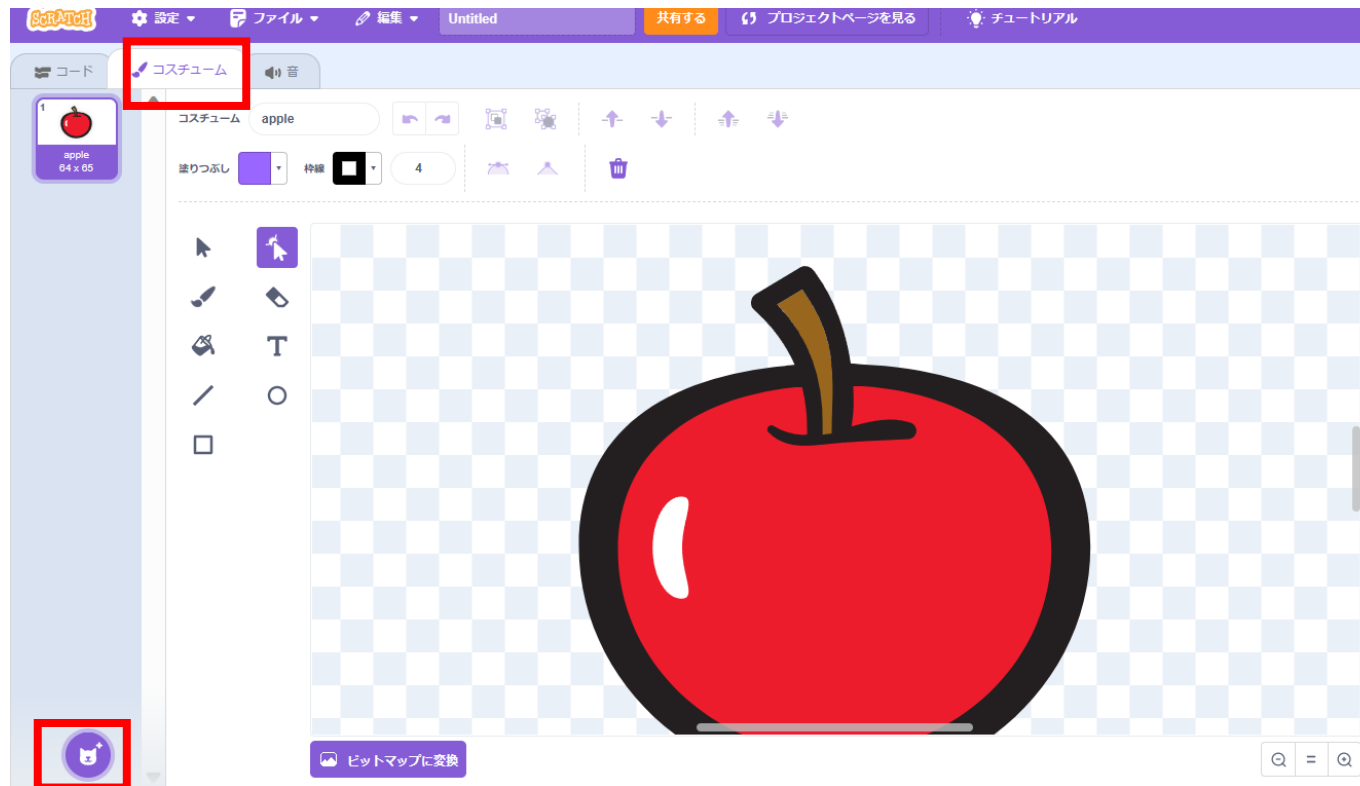
# ①そざいをよういしよう

まずはそざいを1つえらぼう！



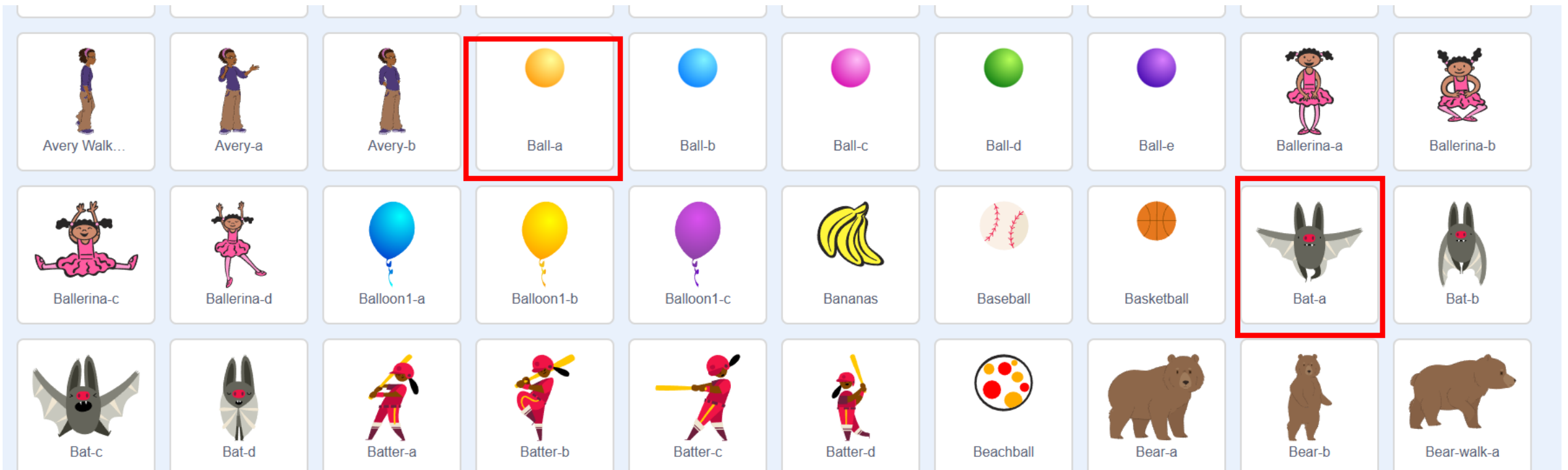
# ①そざいをよういしよう

コスチュームをクリックして、べつのコスチュームをせんたくしよう



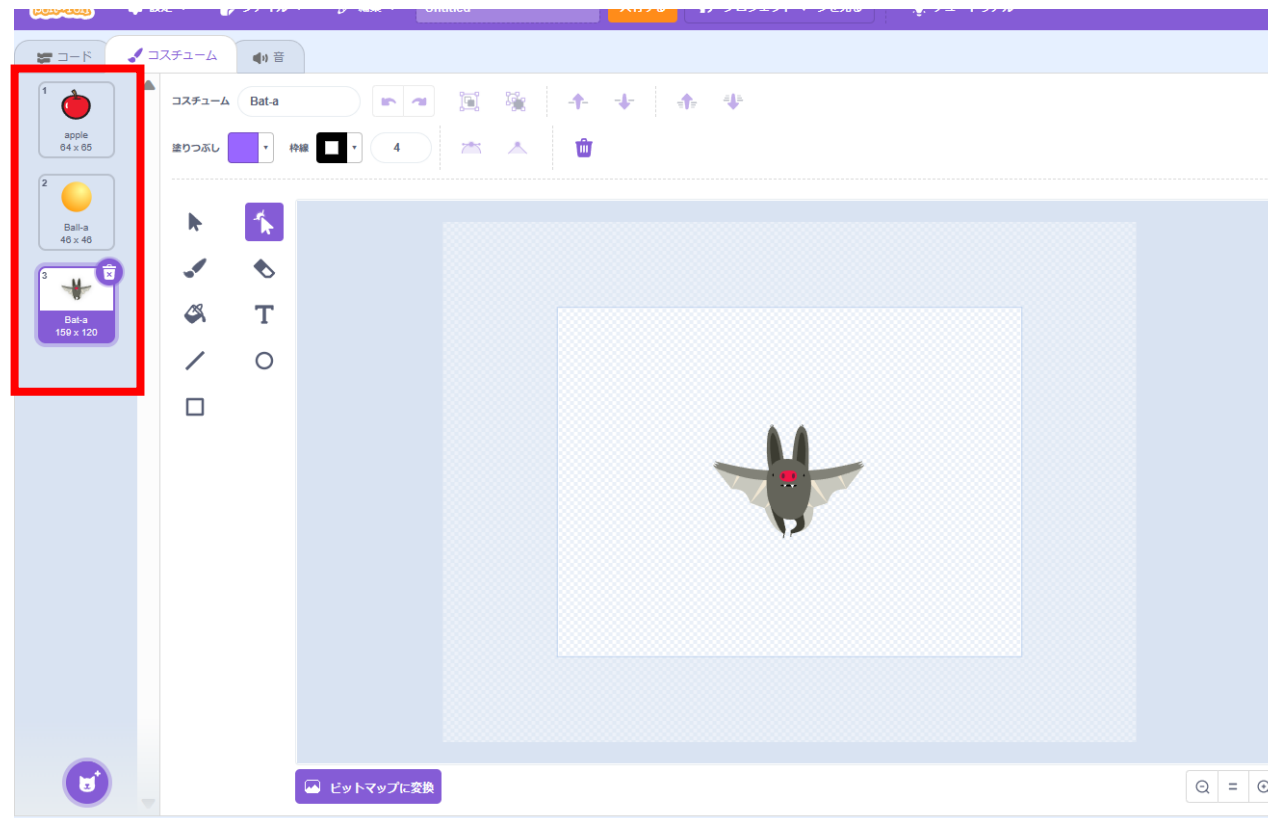
# ①そざいをよういしよう

テキストではこの2つのアイテムもつかってすすめるよ



# ①そざいをよういしよう

コスチュームいちらんにせんたくしたもののすべてでていたらOK

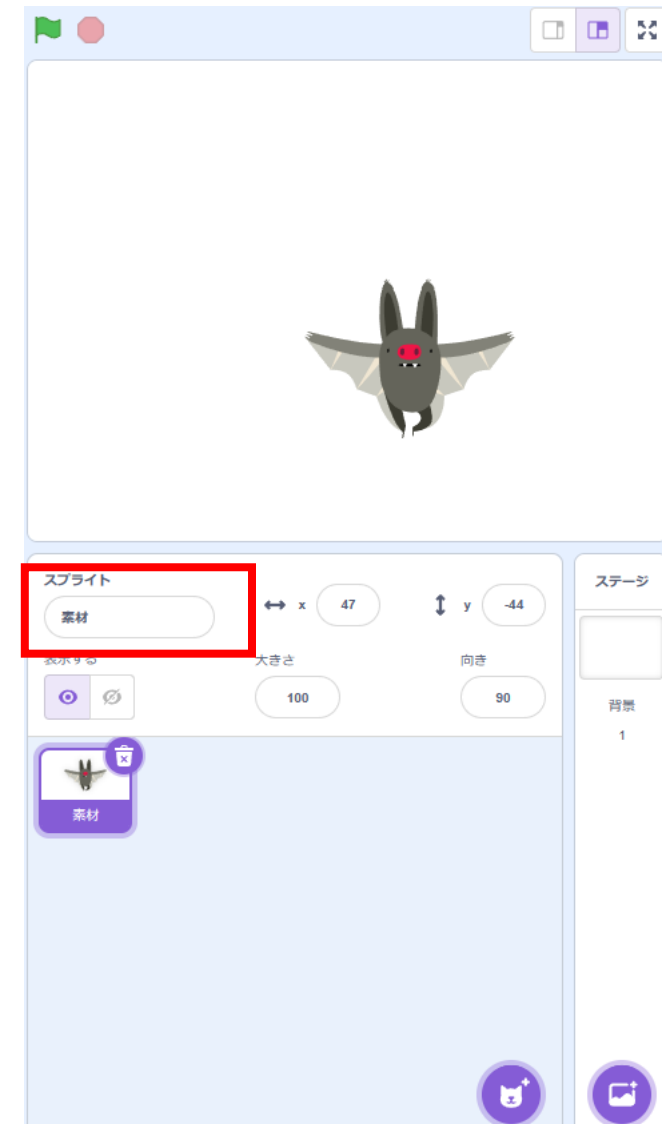


# ①そざいをよういしよう

なまえをかえておこう！

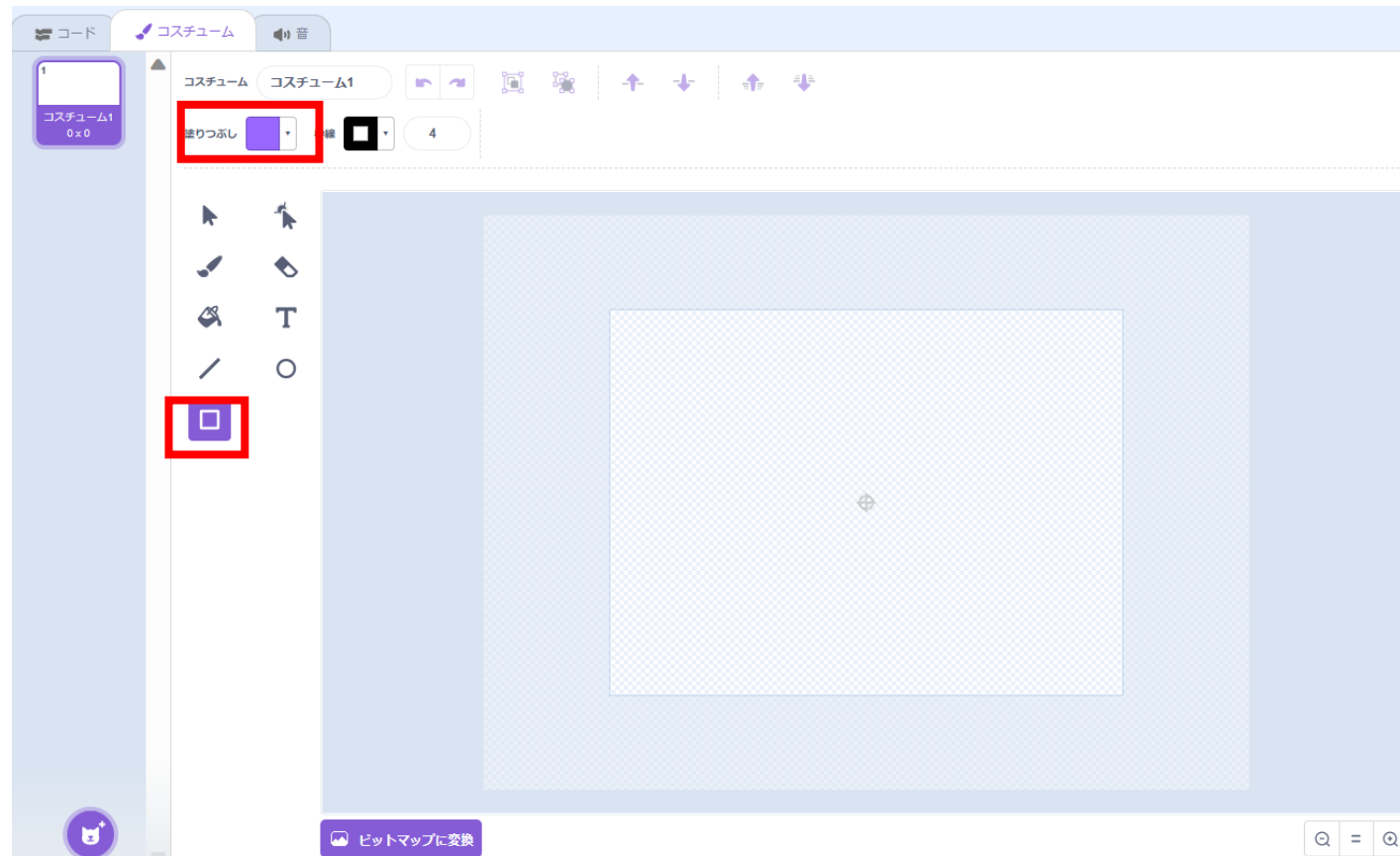
つぎはキャッチするてをかくよ！

「かく」からてをかいてみよう



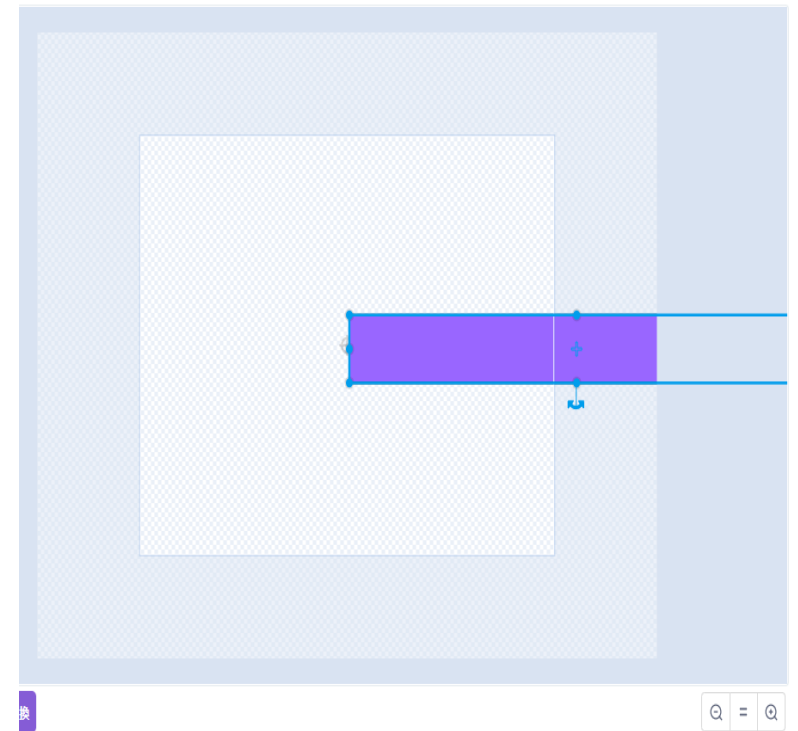
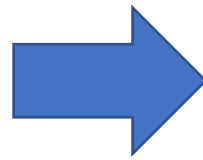
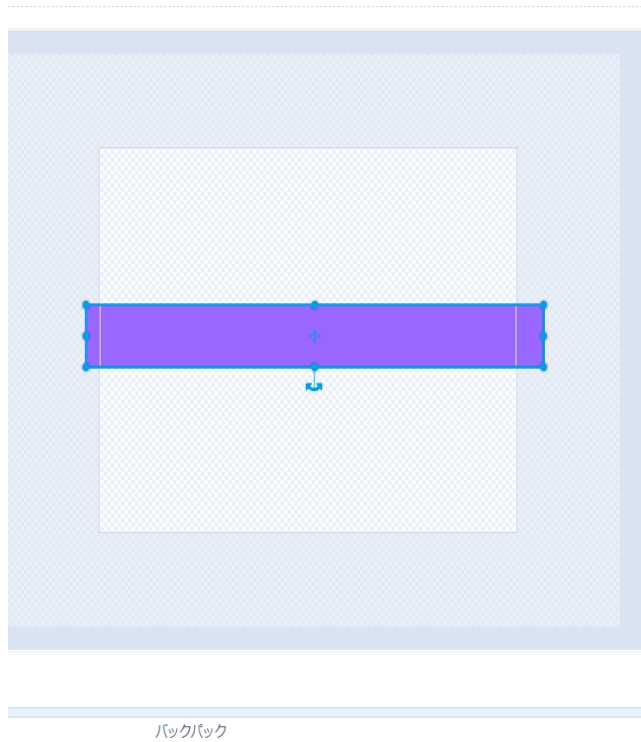
# ①そざいをよういしよう

まずはいろをえらんで、□をせんたくしよう



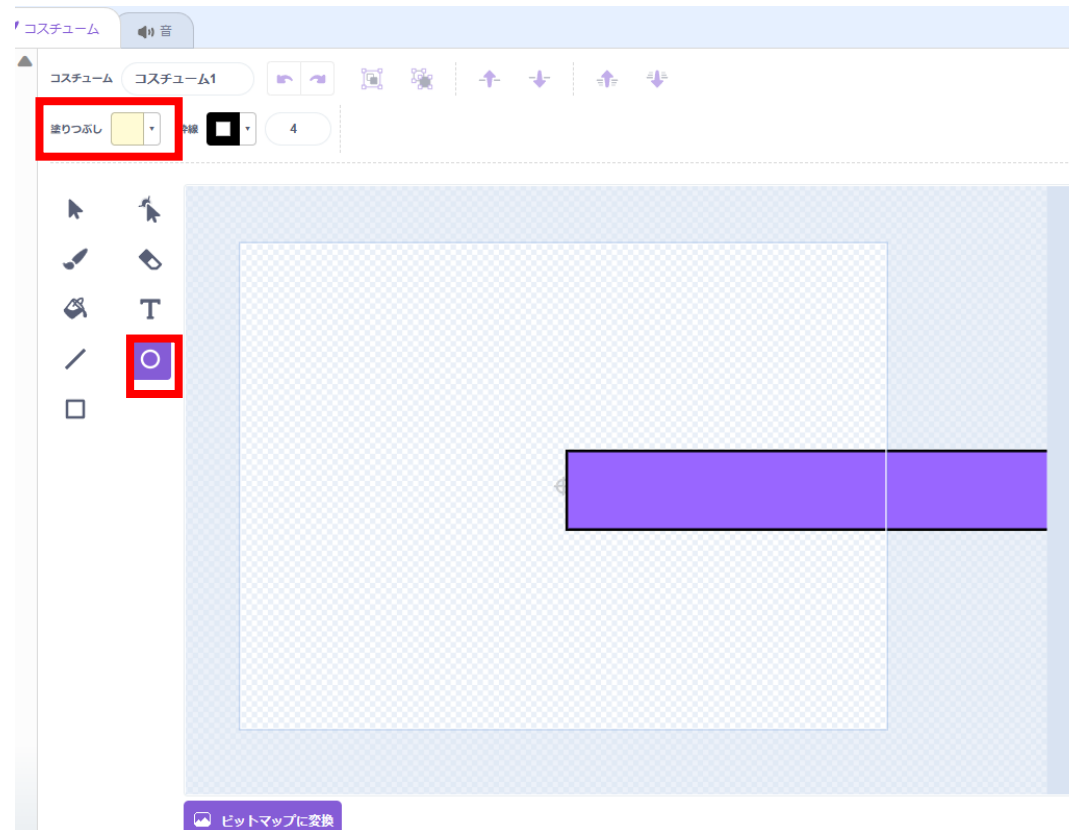
# ①そざいをよういしよう

まずはうでのぶぶんをつくっていくよ！ほそながい□をつくって  
てみよう



# ①そざいをよういしよう

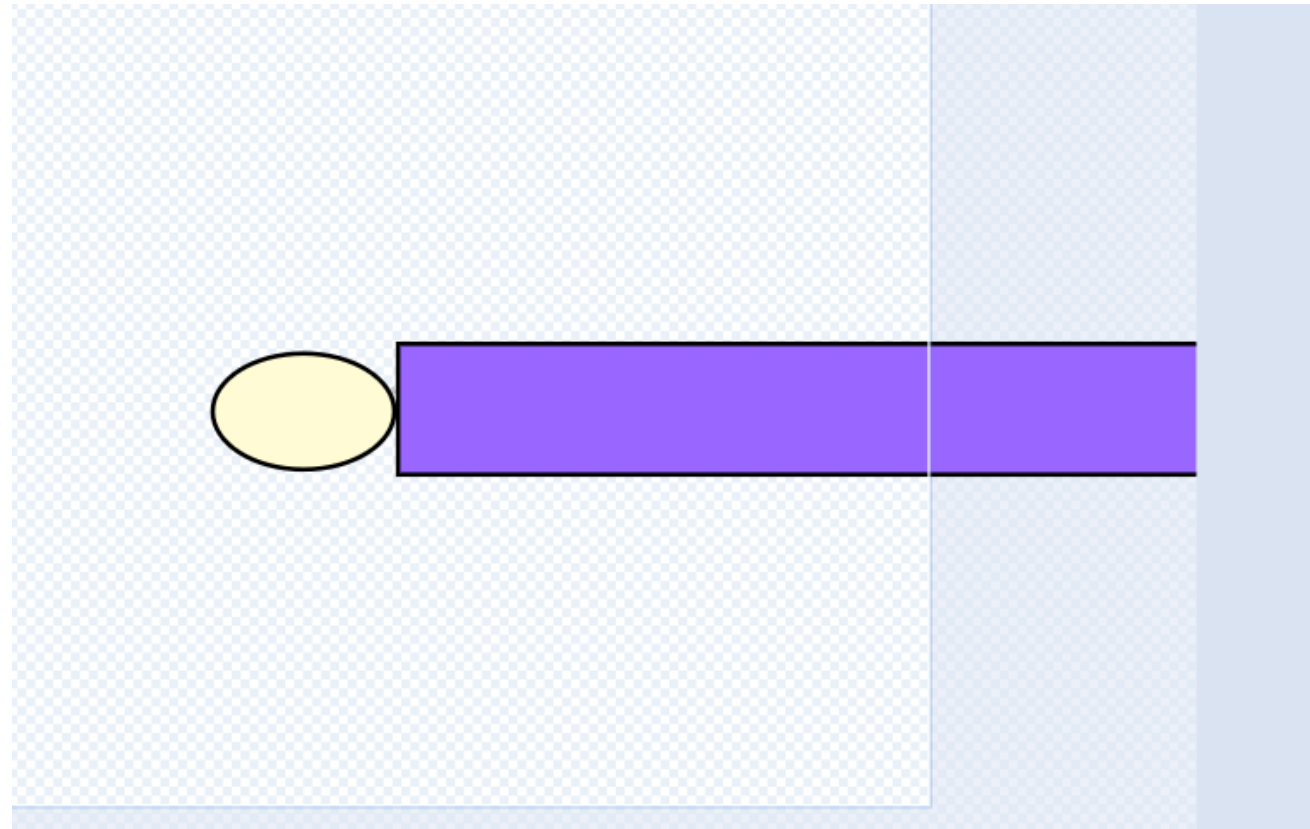
つぎにいろをはだいろにせっていして、○をせんたくしよう





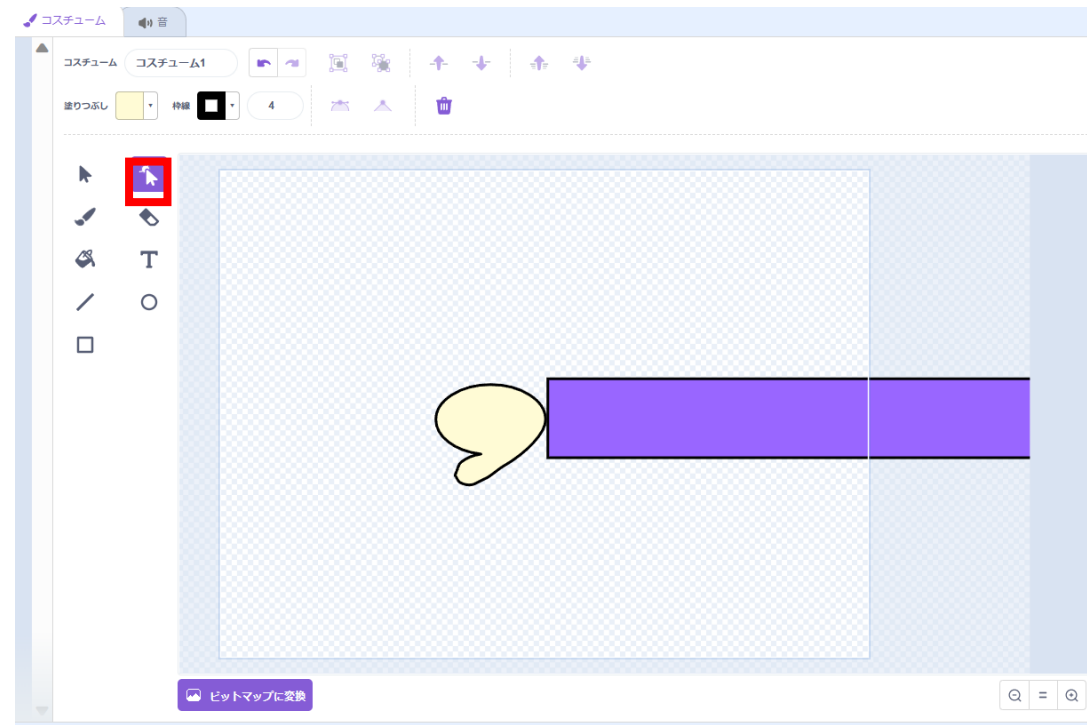
# ①そざいをよういしよう

すこしほそながくしててをつけよう！



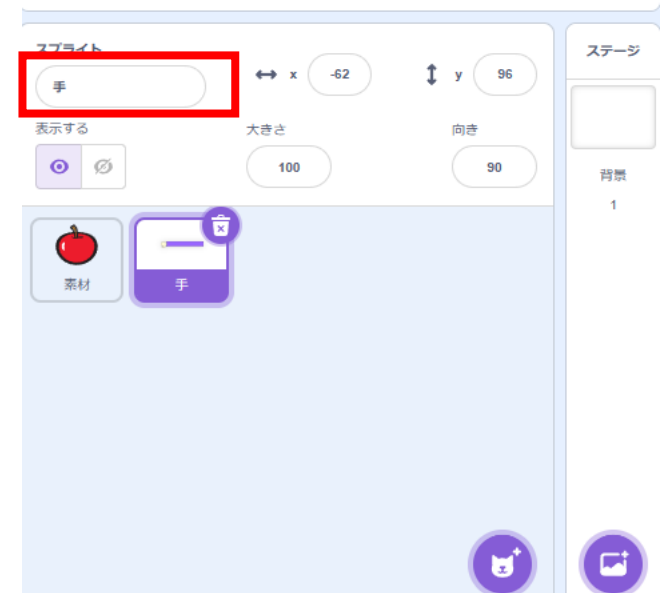
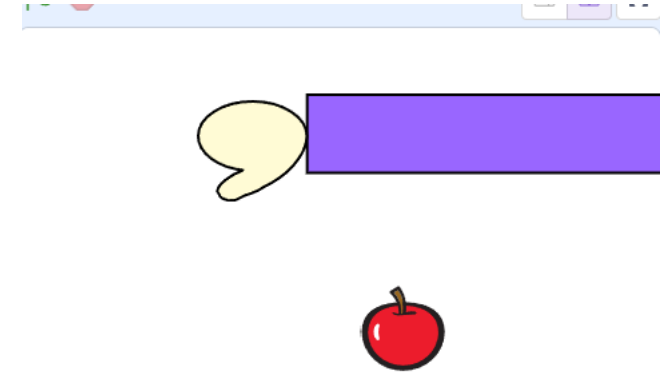
# ①そざいをよういしよう

かたちをかえるアイコンをせんとくして、よりてらしくしよう！



# ①そざいをよういしよう

なまえをかえたらかんせい！



# もくじ

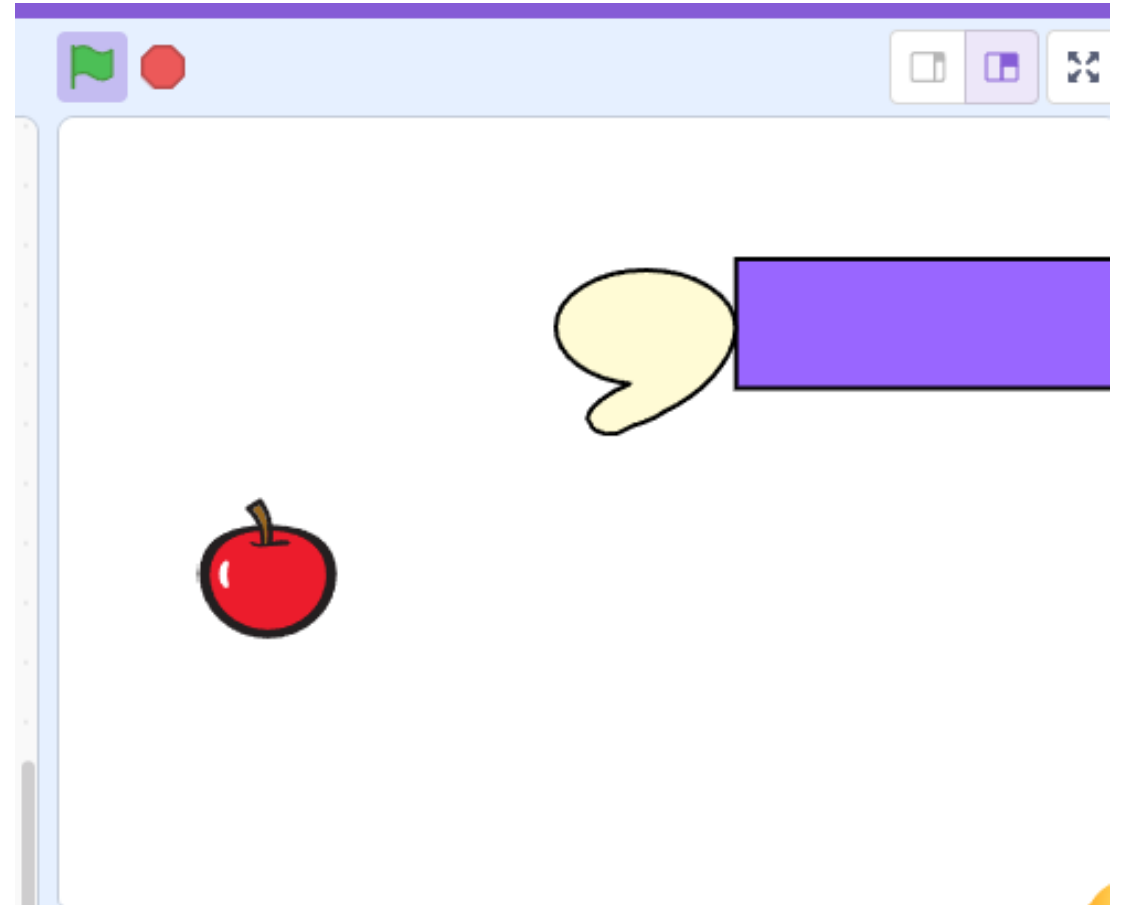
①そざいをよういしよう

②ものがでるようになしよう

③ものをキャッチできるようになしよう

## ②ものがでるようにしよう

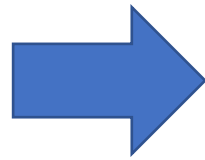
このページではアイテムをランダムで出すようにするよ





## ②ものがでるようにならう

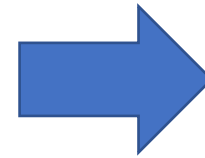
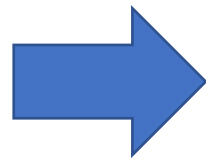
まずはそざいをかくそう！





## ②ものができるようにしよう

へんすうで「コスチュームえらび」をあたらしくつくろう  
つくったらチェックマークははずしておこう

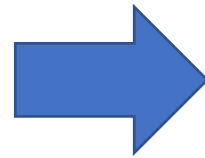




## ②ものがでるようにしよう

すうびょうごとにへんすうのあたいが1～3にかわるようにして、クローンをさくせいしよう

※そざいのかずによってさいだいのあたいはかわるよ！

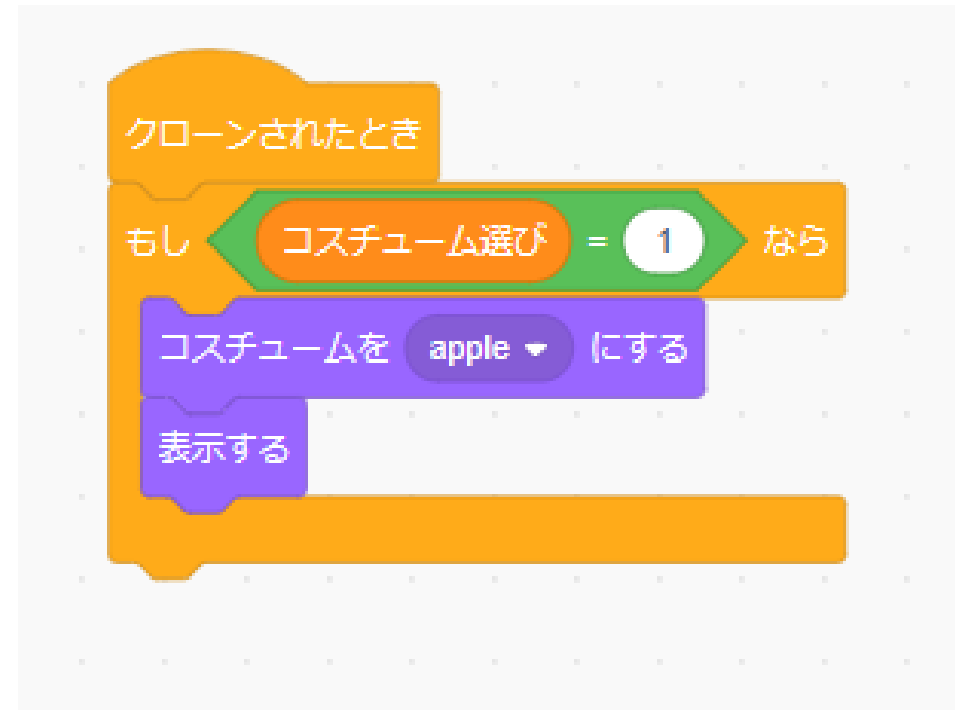
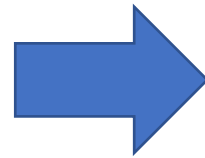






## ②ものがでるようにしよう

クローンしたものをひょうじするようになるよ！



# しつもん

おなじようにほかのそざいのアイテムもひょうじさせたい。コードをどのようにかいたらいいかな？

※かんがえてからつぎのスライドにすすんでみよう！

ヒント:さっきつくったコードをふくせいしてなかみをすこしかえたらいいかも？

# こたえ

しゃしんのようなコードにしたらうまくいくかも！

はたをおしてかくにんしてみよう！

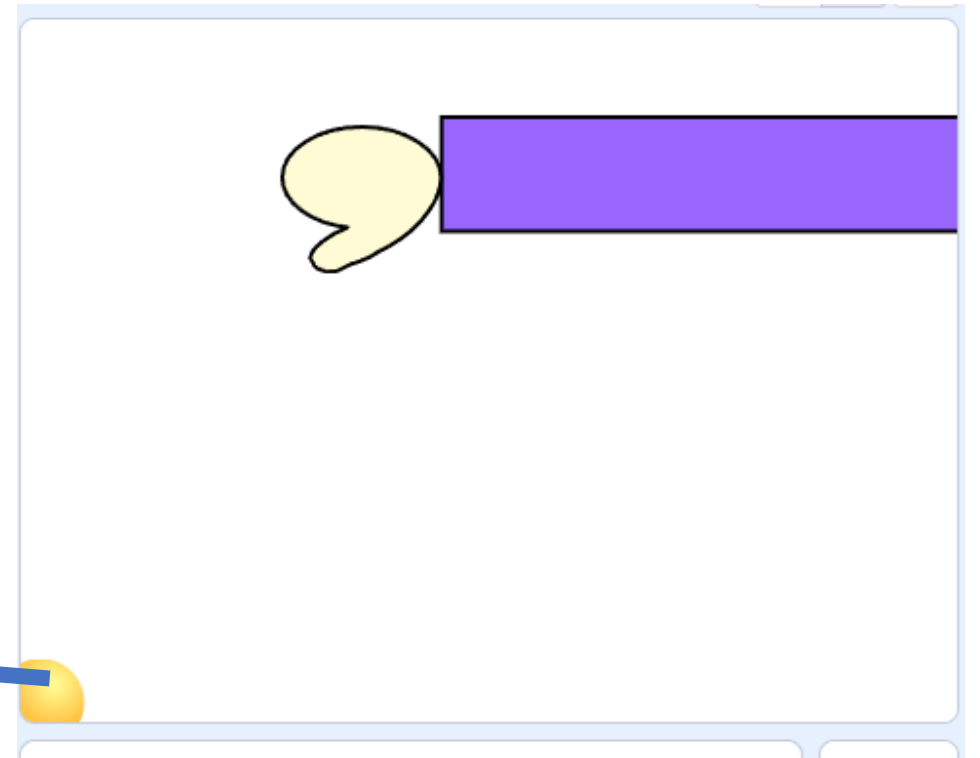




## ②ものがでるようにしよう

つぎにそざいがでてくるいちをきめるよ！ひだりしたからでてくるようにしよう

```
costume set to Ball-a and show
if costume selected = 3 then
  costume set to Bat-a and show
  x coordinate to -230 and y coordinate to -170
```





## ②ものができるようにしよう

「じゅうりょくY」のへんすうをつくってみよう

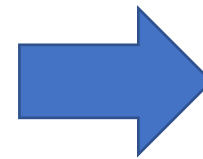
新しい変数

新しい変数名:

重力Y

すべてのスプライト用 このスプライトのみ

キャンセル OK



変数

変数を作る

- コスチューム選び
- 重力
- 変数

コスチューム選び を 0 にする

コスチューム選び を 1 ずつ変える

変数 コスチューム選び を表示する

変数 コスチューム選び を隠す

リストを作る

ブロック定義

ブロックを作る



## ②ものがでるようにしよう

おなじように「じゅうりょくX」のへんすうもつくろう

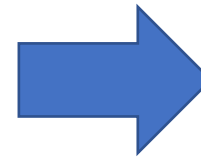
新しい変数

新しい変数名:

重力X

すべてのスプライト用 このスプライトのみ

キャンセル OK



変数

変数を作る

コスチューム選び

重力

変数

コスチューム選び を 0 にする

コスチューム選び を 1 ずつ変え

変数 コスチューム選び を表示する

変数 コスチューム選び を隠す

リストを作る

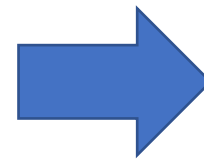
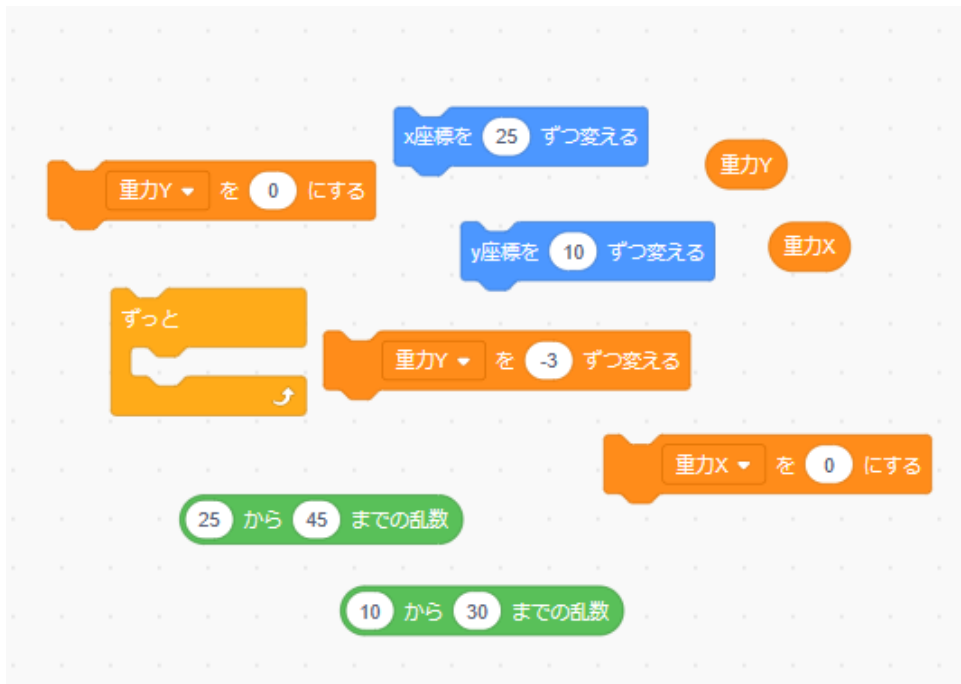
ブロック定義

ブロックを作る



## ②ものができるようにしよう

「じゅうりょく」のへんすうをつかってコードをかいてみよう

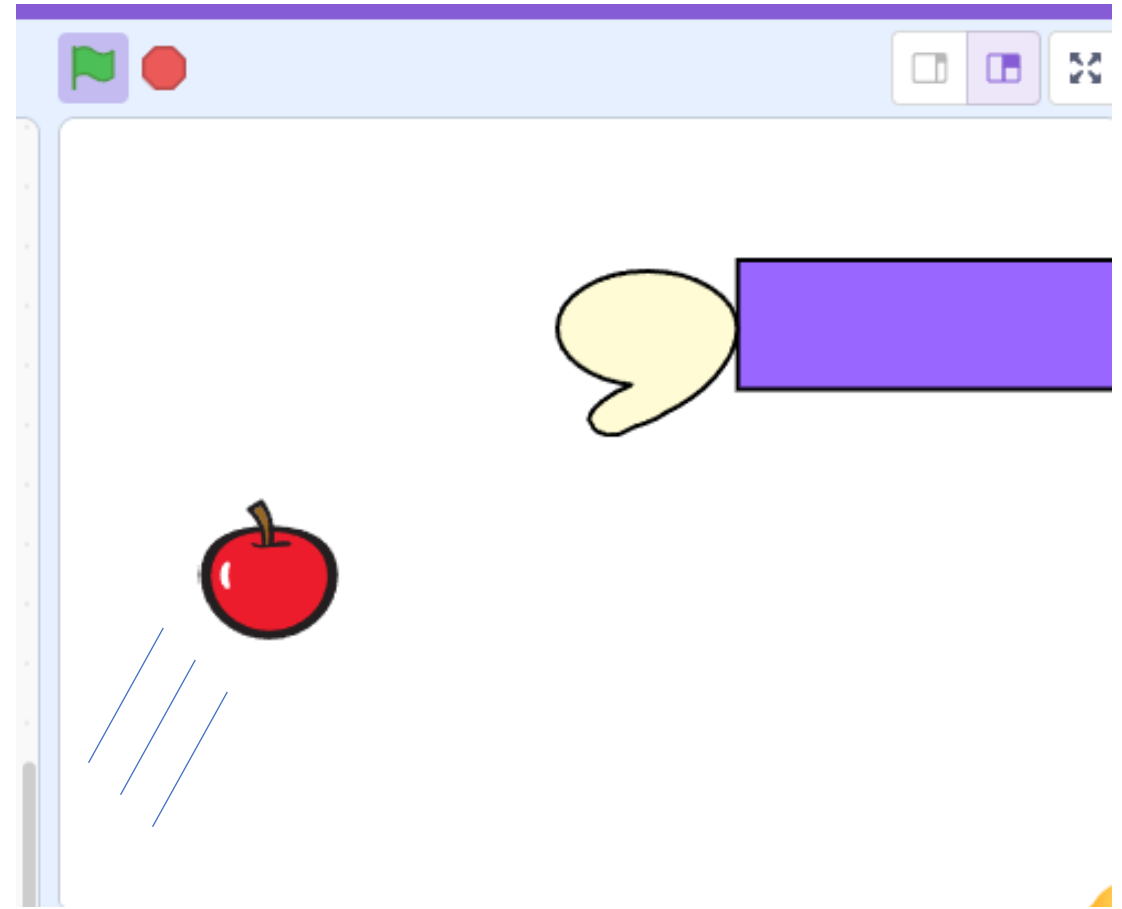




## ②ものができるようにしよう

はたをおしてどうさをかくにん  
してみよう！ほうぶつせんみた  
いなうごきになったらせいこう  
だよ！

つぎのページにすこしだけかい  
せつをいれてるよ！



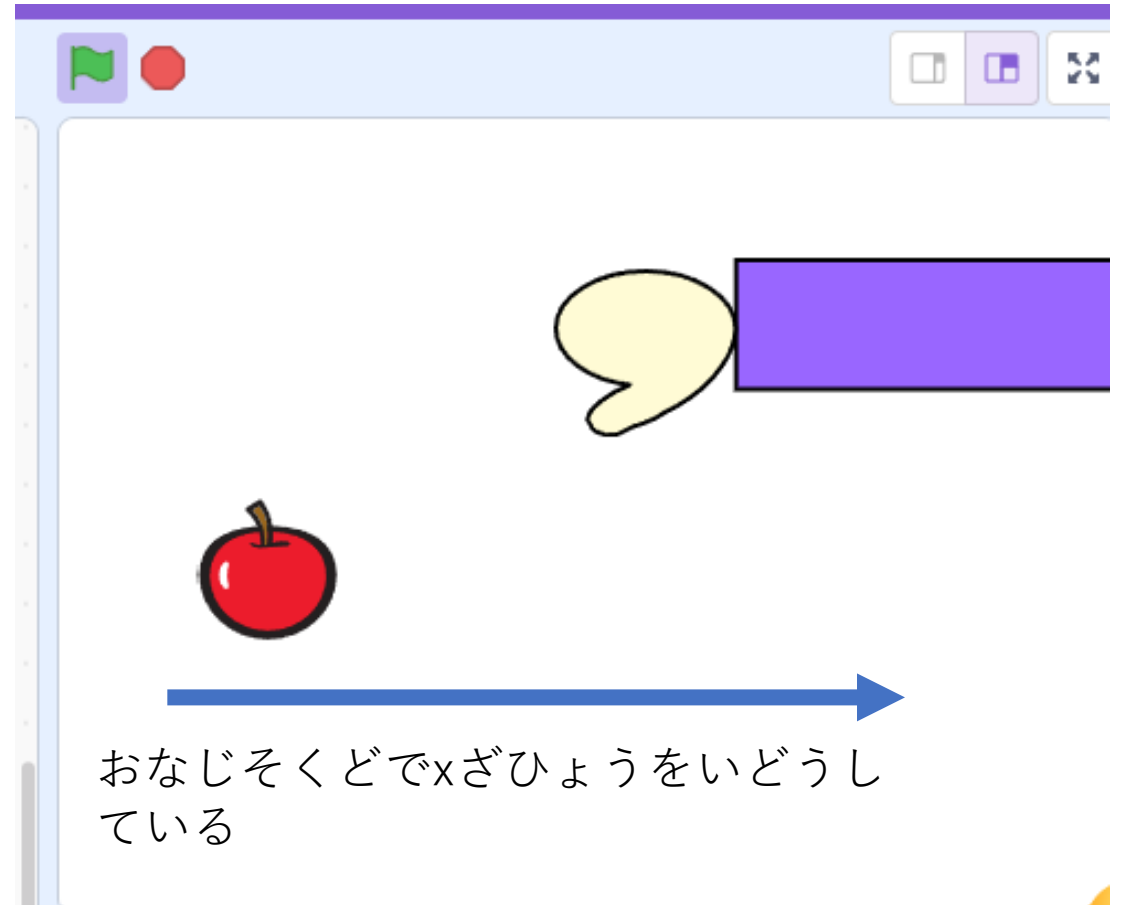


## ②ものができるようにしよう



```
Scratch Script:
1. x座標を -230 、 y座標を -170 にする
2. 重力Y を 25 から 45 までの乱数 にする
3. 重力X を 10 から 30 までの乱数 にする
4. ずっとループ:
   - x座標を 重力X ずつ変える
   - y座標を 重力Y ずつ変える
   - 重力Y を -3 ずつ変える
```

おなじそくど  
ずつかえてい  
る



おなじそくどでxざひょうをいどうし  
ている

# ②ものができるようにしよう

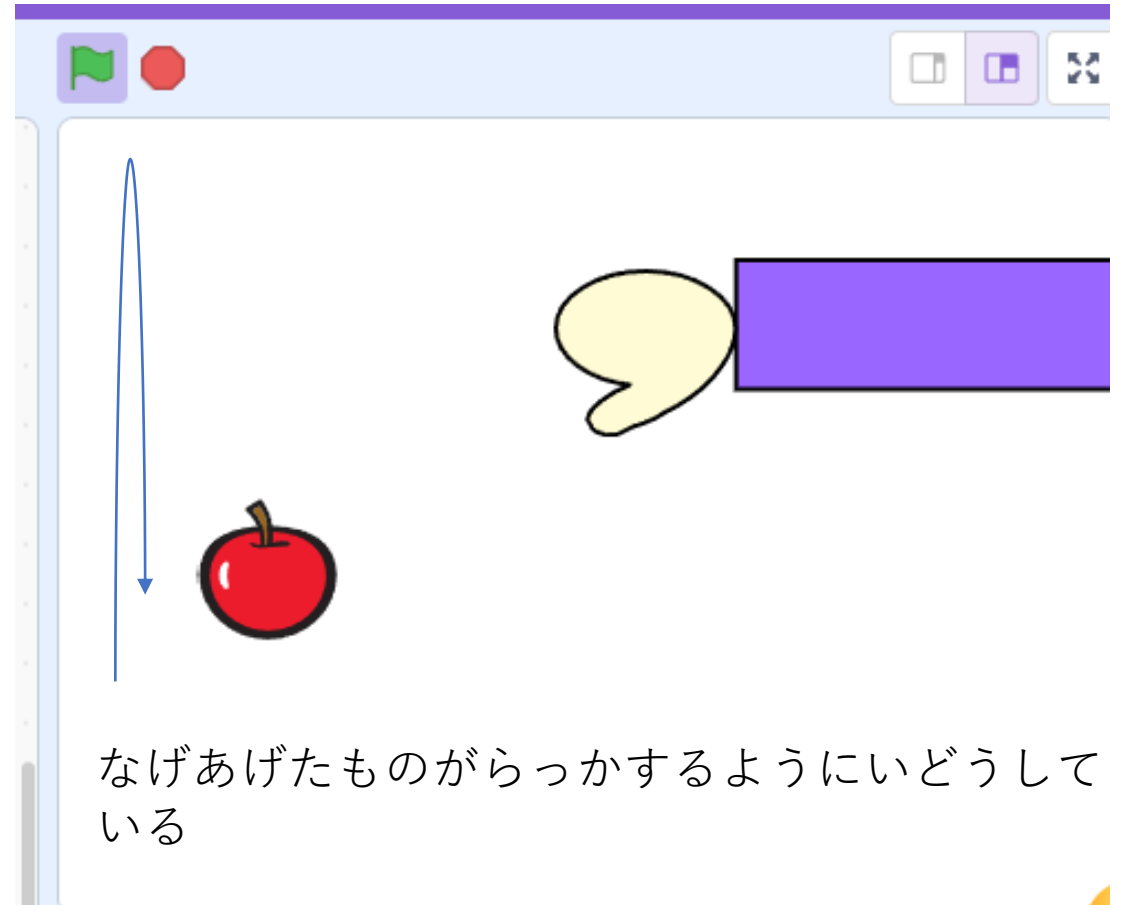


```

x座標を -230 、y座標を -170 にする
重力Y を 25 から 45 までの乱数 にする
重力X を 10 から 30 までの乱数 にする
ずっと
  x座標を 重力X ずつ変える
  y座標を 重力Y ずつ変える
  重力Y を -3 ずつ変える

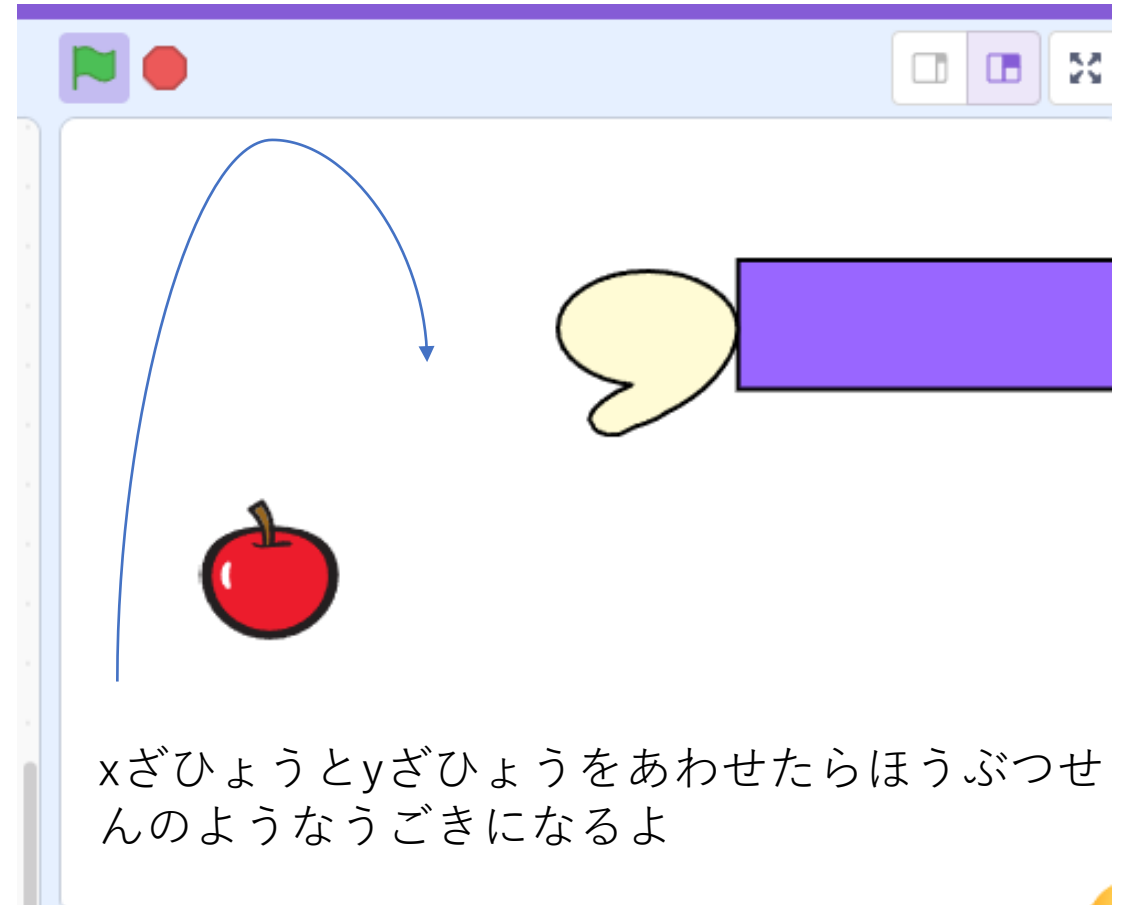
```

そくどをした  
むきにすこし  
ずつつよくし  
ているよ！



なげあげたものがらっかするようにいっている

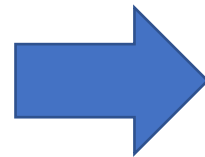
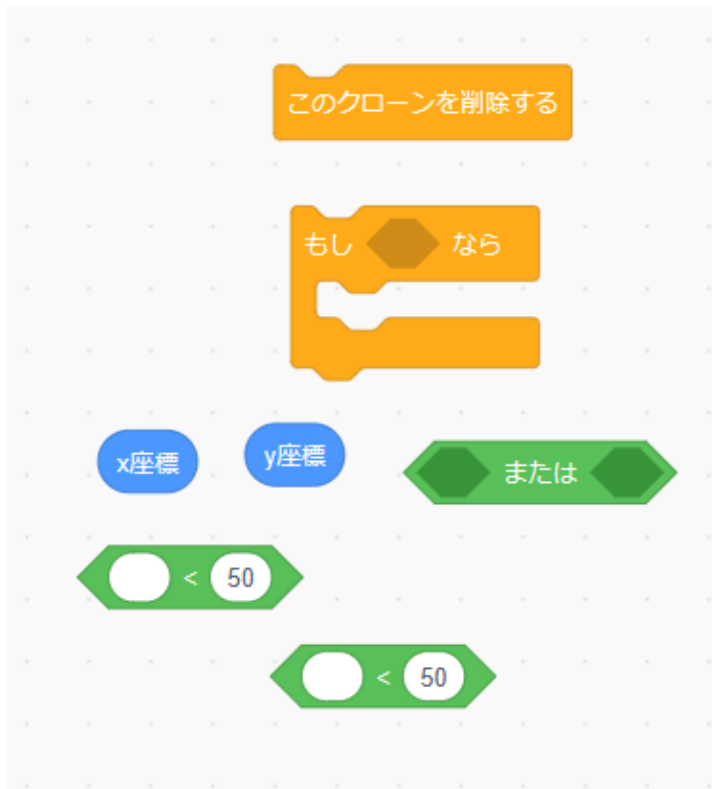
## ②ものができるようにしよう





## ②ものがでるようにしよう

さいごにしたにいったものをけそう





## ②ものがでるようにしよう

はたをおしてクローンがきえるかかくにんを試してみよう！  
ちゃんときえたらもののうごきはおわりだよ！

# もくじ

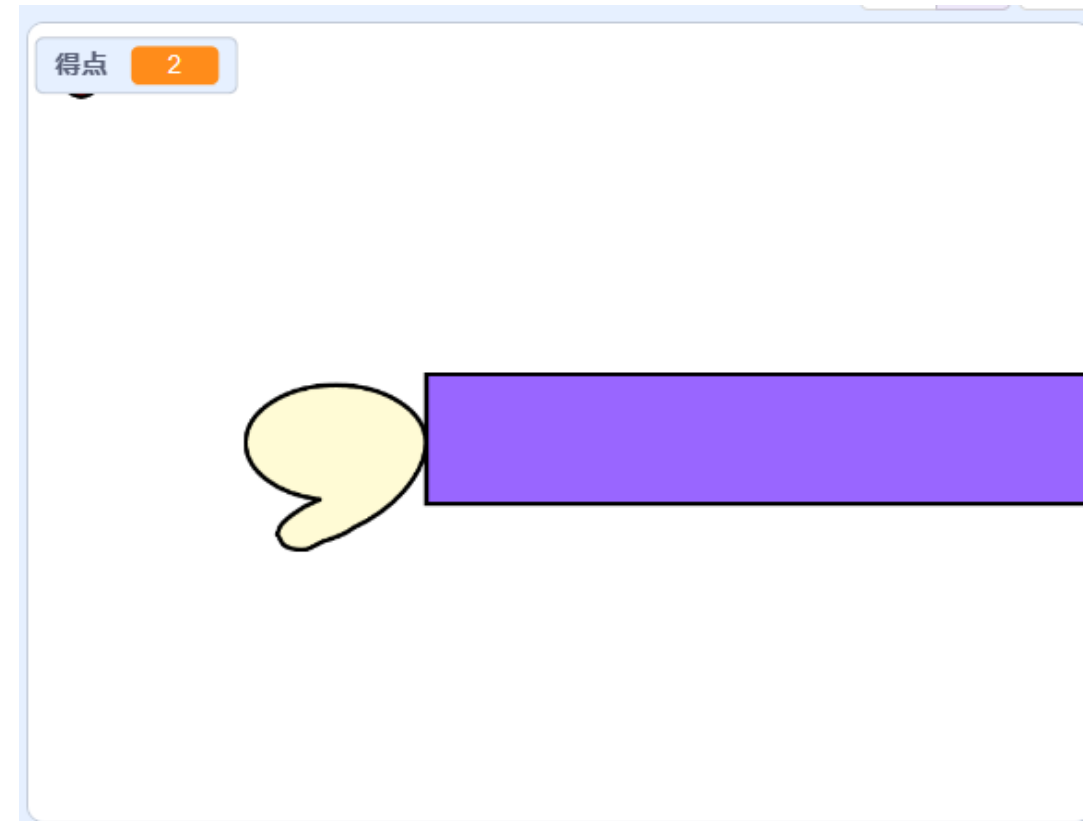
①そざいをよういしよう

②ものがでるようになしよう

③ものをキャッチできるようになしよう

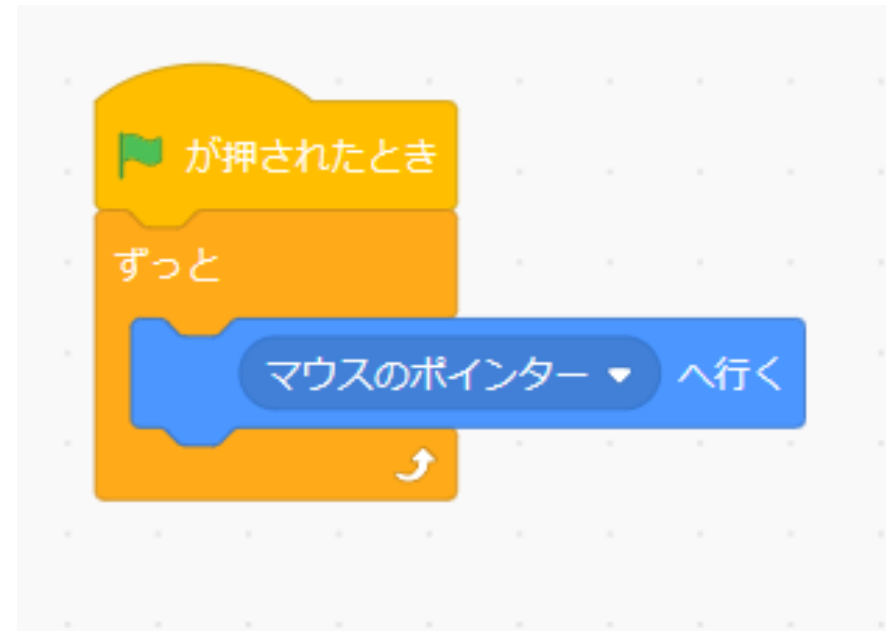
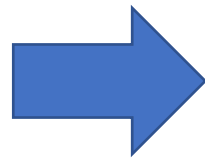
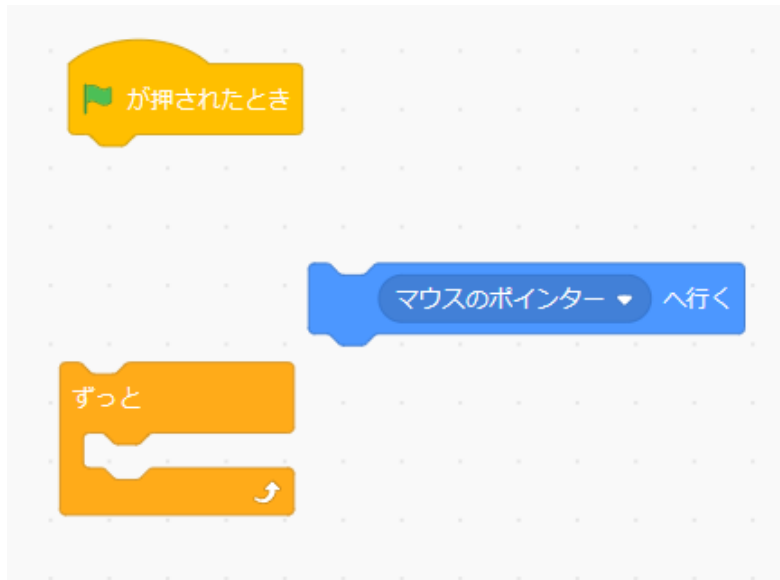
# ③ものをキャッチできるようにしよう

このページではものをキャッチできるようにするよ



# ③ものをキャッチできるようにしよう

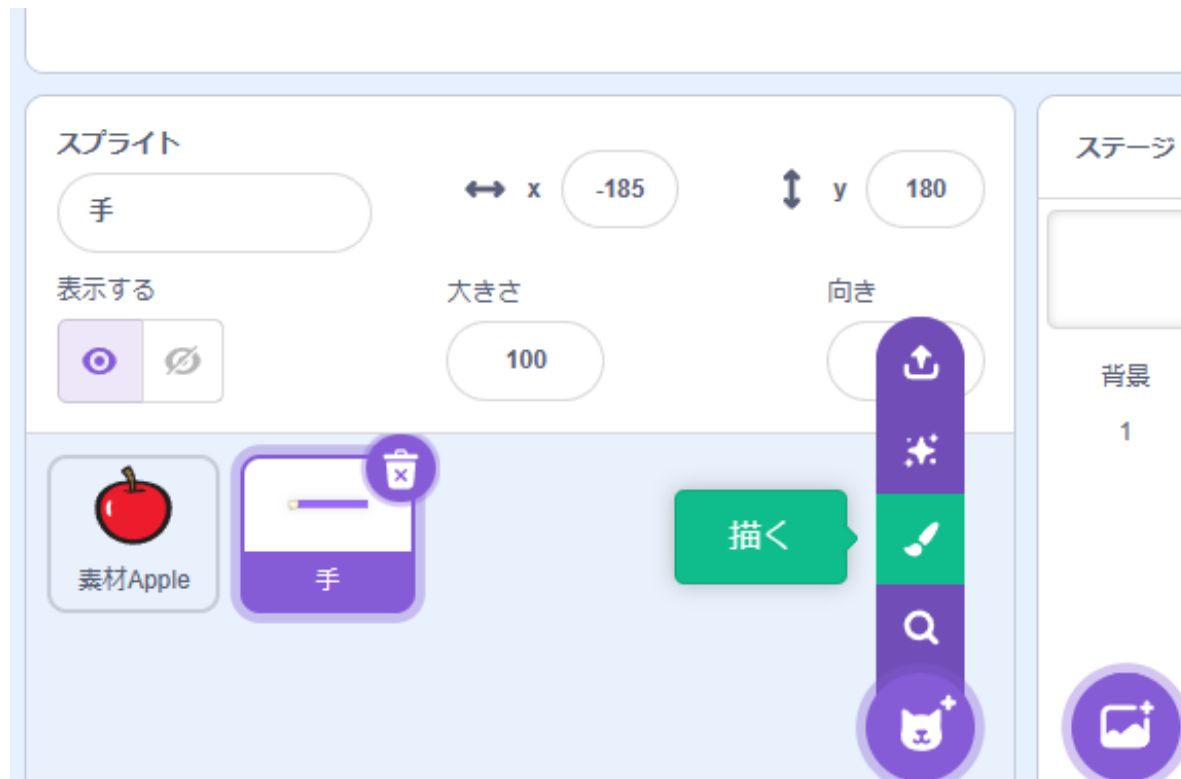
さいごにしたにいったものをけそう





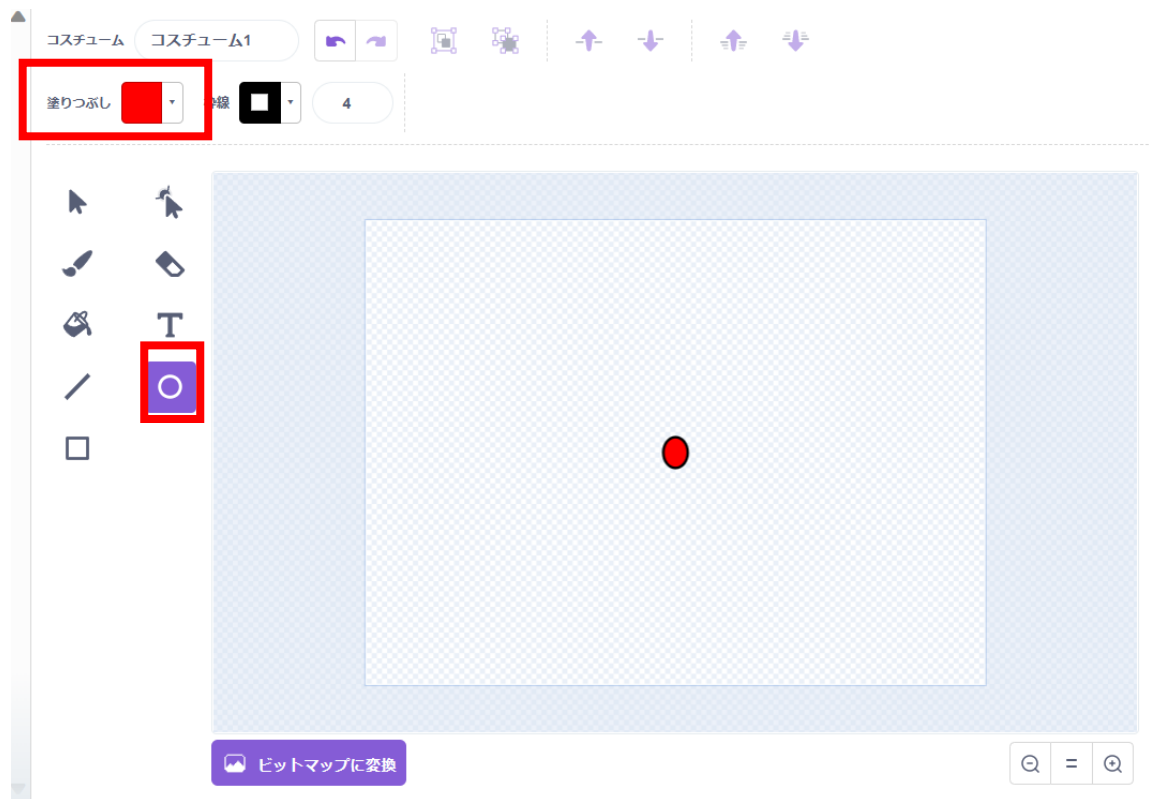
# ③ものをキャッチできるようにしよう

あたりはんていをつけたいけどこのままではうでもあたりはんていになるね！あたらしくあたりはんていのようなスプライトをかこう！



# ③ものをキャッチできるようにしよう

まんなかに○をかこう。いろはなんでもいいよ！



# ③ものをキャッチできるようにしよう

なまえもかえておこう

コストューム 当たり判定

塗りつぶし 枠線 4

スプライト

当たり判定

表示する

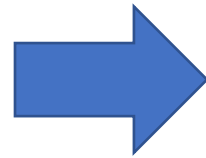
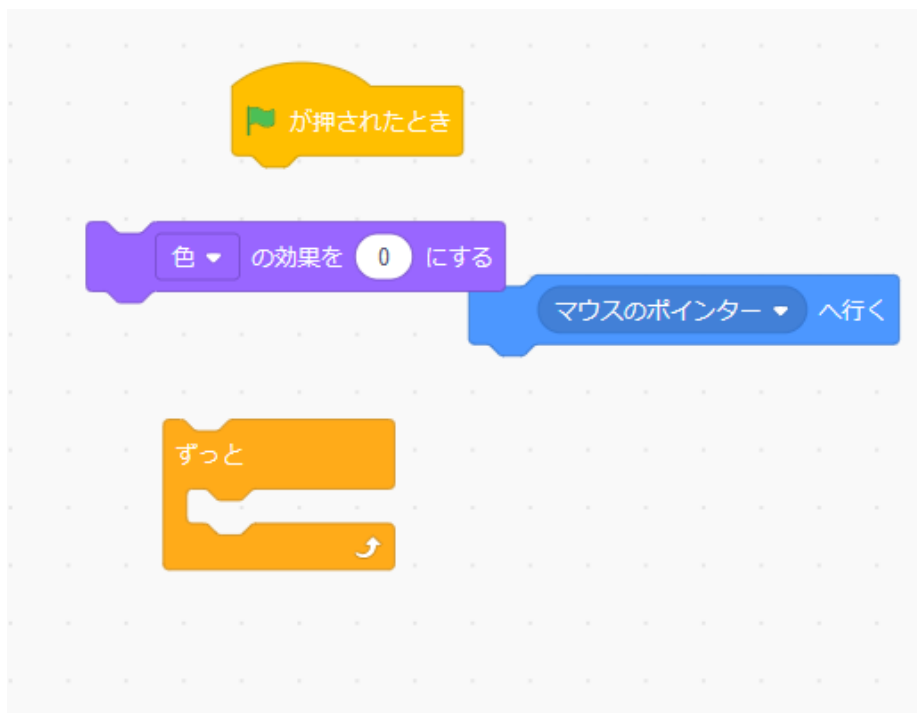
大きさ 100

向き 90

素材Apple 手 当たり判定

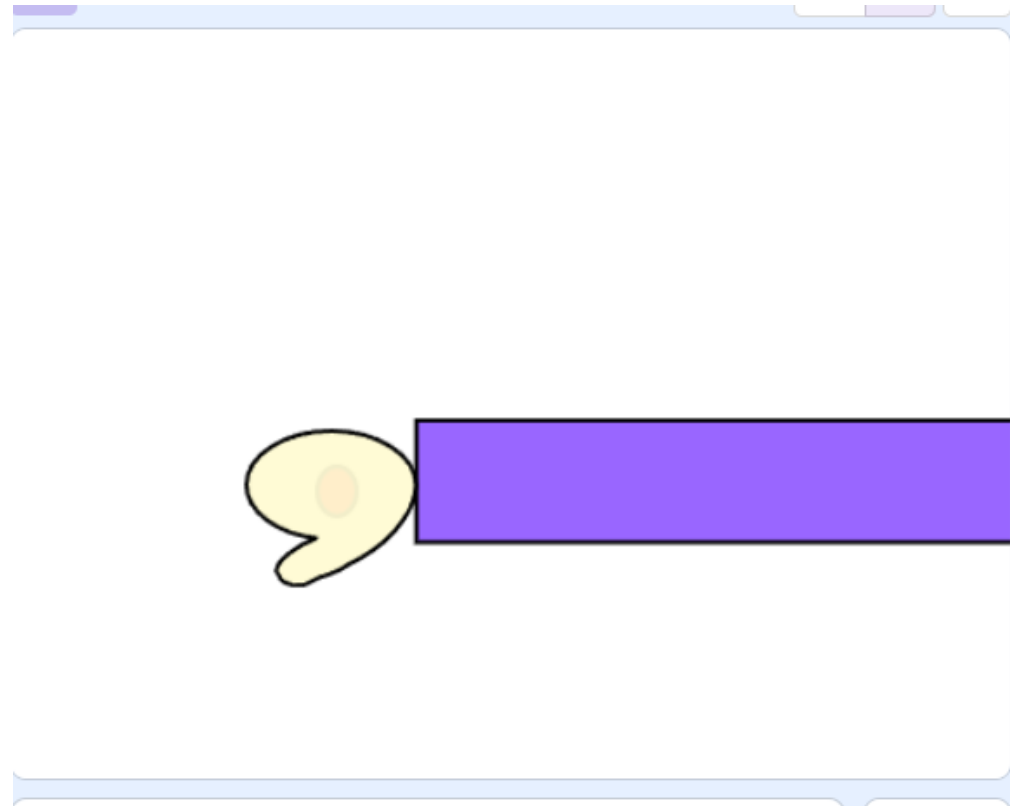
# ③ものをキャッチできるようにしよう

あたりはんていのコードもいかのとおりになよう



# ③ものをキャッチできるようにしよう

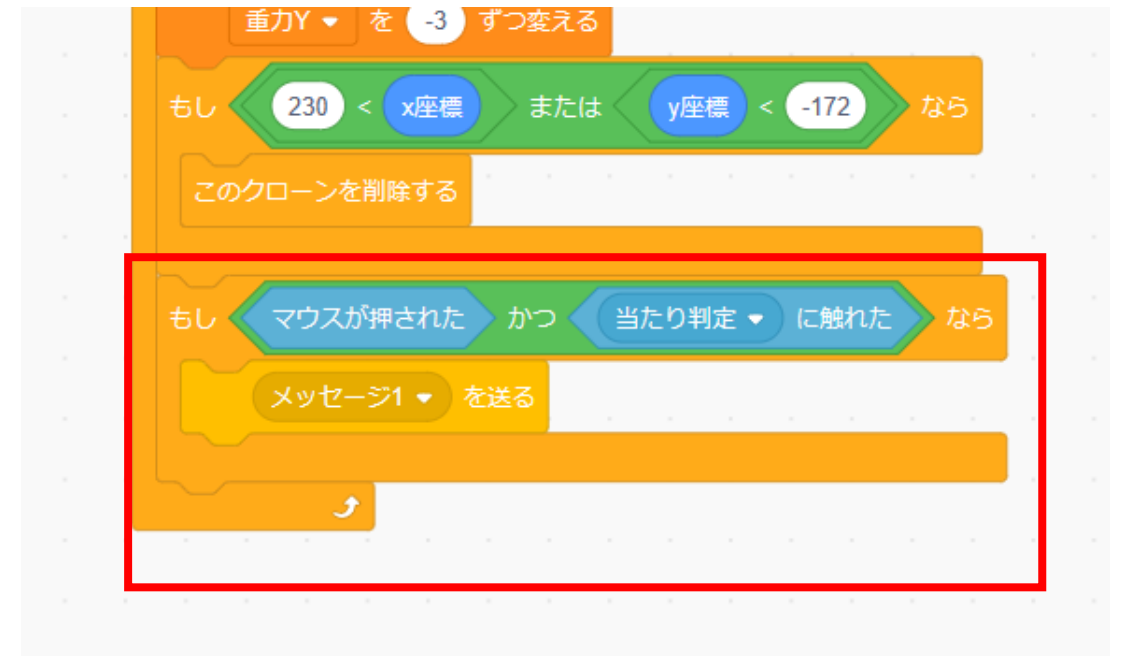
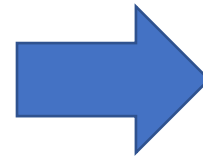
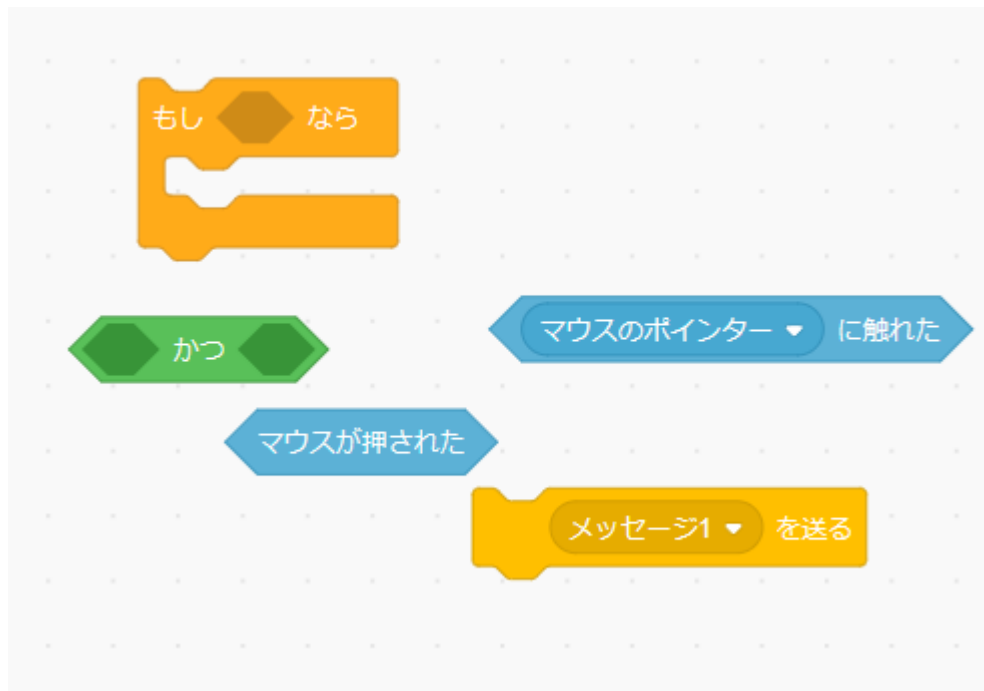
あたりはんていがうっすらみえるレベルになったらOK





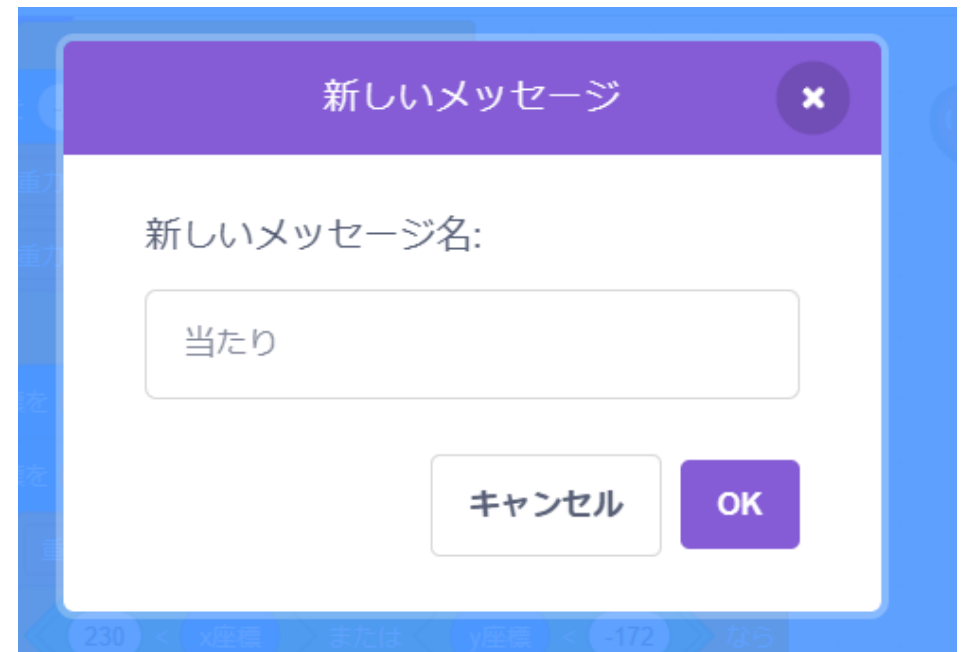
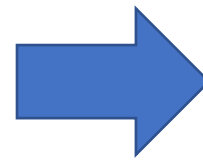
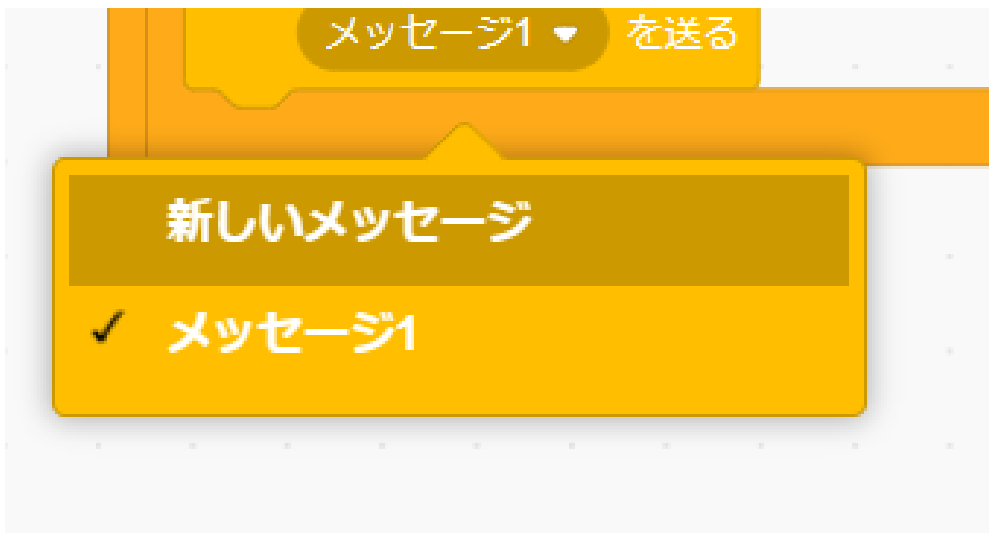
# ③ものをキャッチできるようにしよう

あたりはんていのコードもいかのとおりになよう



# ③ものをキャッチできるようにしよう

メッセージのなまえをかえよう



# ③ものをキャッチできるようにしよう

あたらしく「とくてん」のへんすうをつくろう



The image shows a dialog box titled "新しい変数" (New Variable) with a close button (X) in the top right corner. The dialog box has a white background and a blue border. Inside, there is a label "新しい変数名:" (New Variable Name:) followed by a text input field containing the text "得点" (Score). Below the input field, there are two radio button options: "●すべてのスプライト用" (For all sprites) and "○このスプライトのみ" (Only for this sprite). At the bottom of the dialog box, there are two buttons: "キャンセル" (Cancel) and "OK".

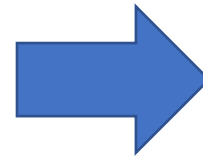




# ③ものをキャッチできるようにしよう

へんすうがついかができたらつぎはとくてんがふえるようなコードをかこう

```
whenClicked [when clicked]
if (costumeName = apple) then
  score + 1
  deleteThisClone
```

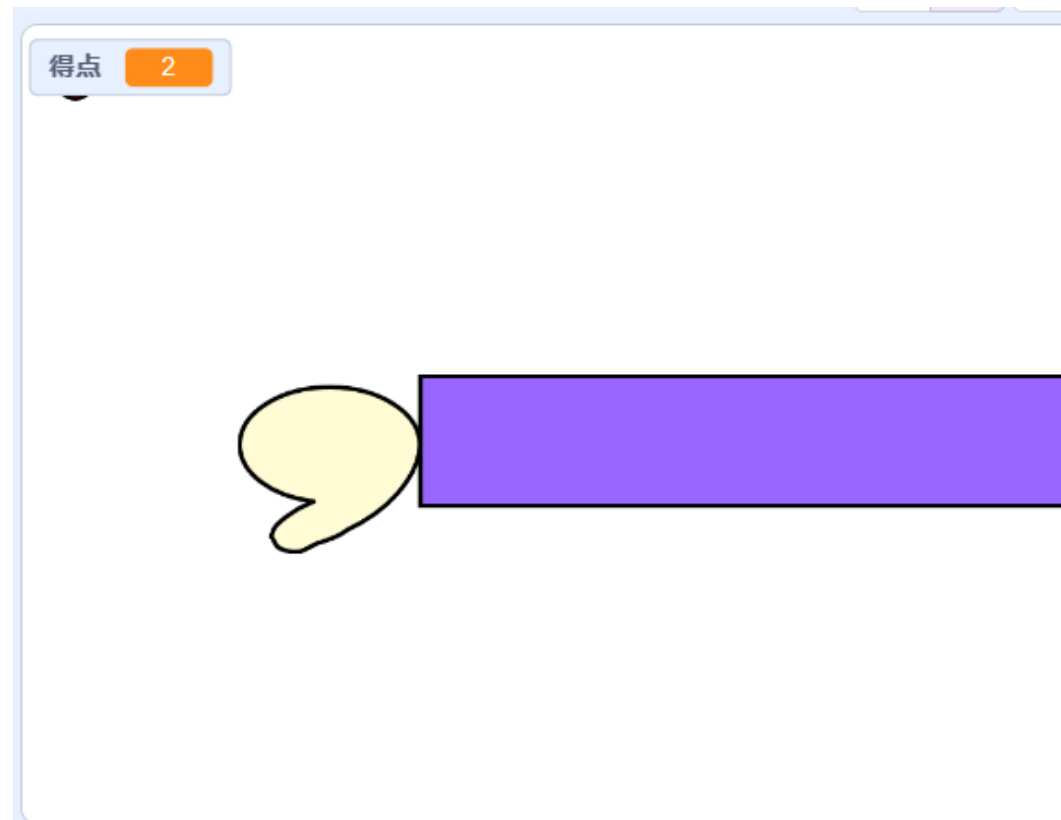


```
whenClicked [when clicked]
if (costumeName = apple) then
  score + 1
  deleteThisClone
```

## ③ものをキャッチできるようにしよう

りんごをクリックしたらとくてんがあがるようになったかな？

※ほかのそざいはまだとくてんがへんかしないよ

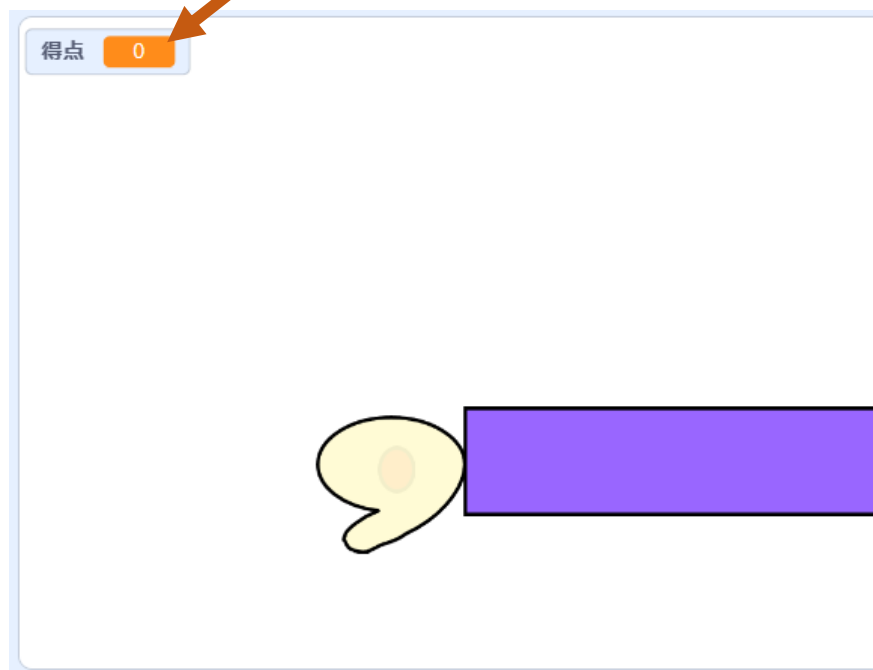


# しつもん

はたをおしたらとくてんを0にもどしたい！！

どのようにコードをくんだら0にできるかかんがえてみよう

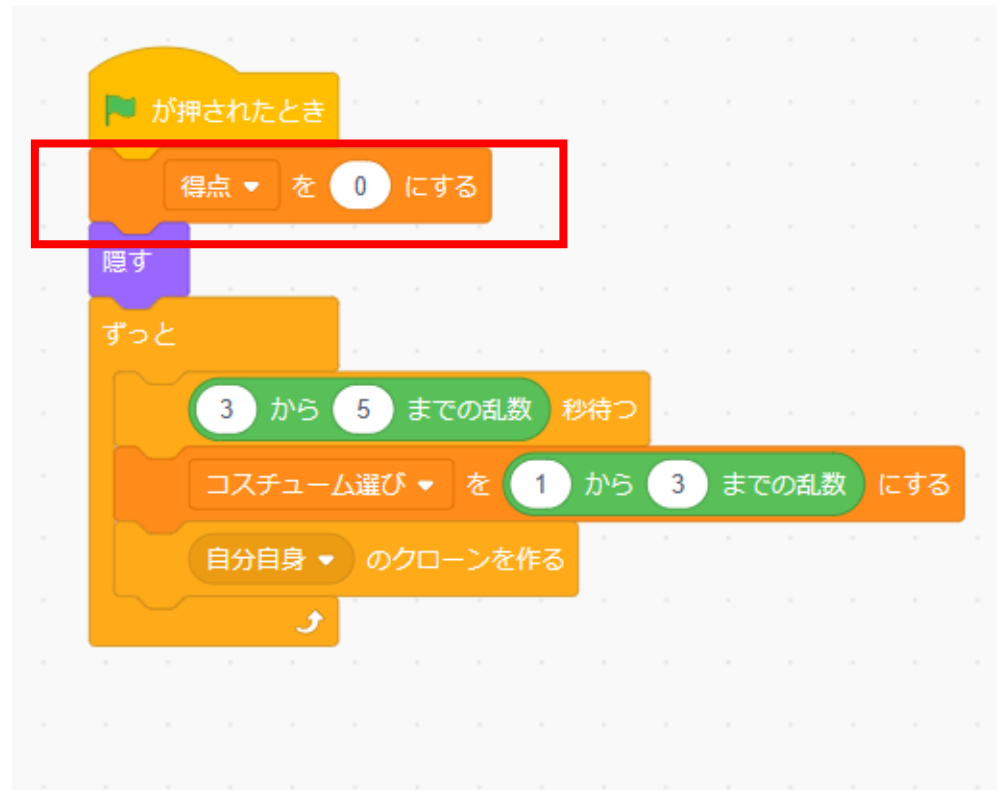
※かんがえてからつぎのスライドにすすんでみよう！





# こたえ

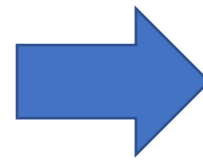
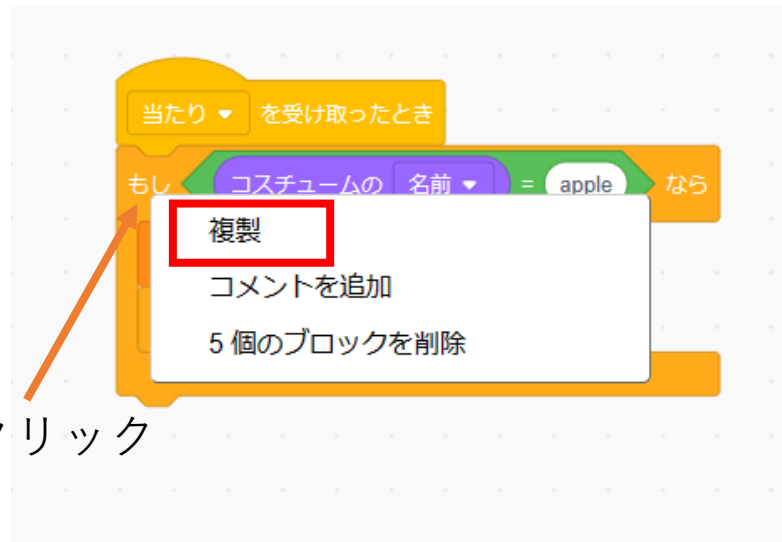
はたをおしたときにブロックを1つついかしたらいいよ





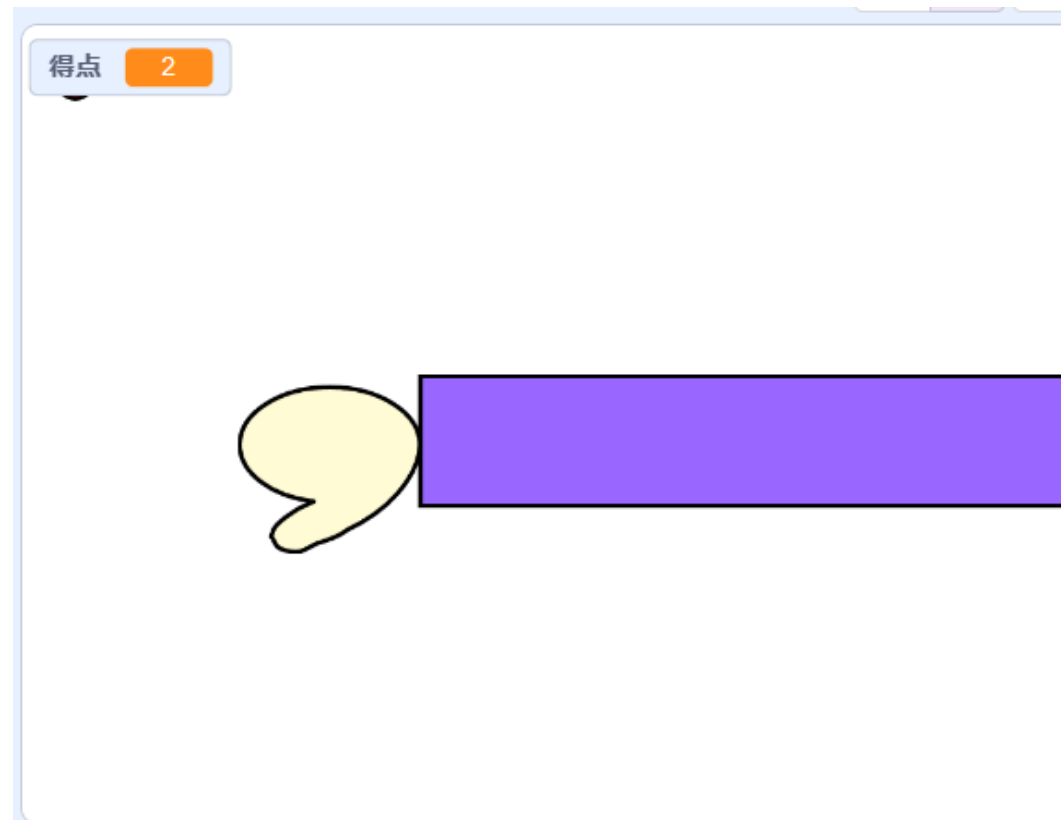
# ③ものをキャッチできるようにしよう

ぜんぶのそざいでとくてんがへんかするようなコードをつけくわえてみよう



## ③ものをキャッチできるようにしよう

いろんなそざいでクリックしたらうまくいくかかくにんしてみよう



# おつかれさまでした

テキストはしゅりょうです。  
あとはじぶんなりにアレンジをつけくわえていこう！

# お疲れさまでした

アレンジがおもいうかばないばあいは、いかのようなことにチャレンジをしてみよう。

- **せいげんじかんをつける**
- **なんいどをつける**
- **そざいをふやしてみる**