

ときょうそうゲーム



このきょうざいでできること

- ・ むき、ざひょうのがいねん
- ・ かんたんなアニメーション
- ・ へんすうをうまくつかいこなす

どんなさくひん？

くま（あいて）とスペースキーをれんだしてときょうそうするゲーム

もくじ

①はいけいをつくろう

②キャラクターをうごかさう

③しょうはいをきめよう

もくじ

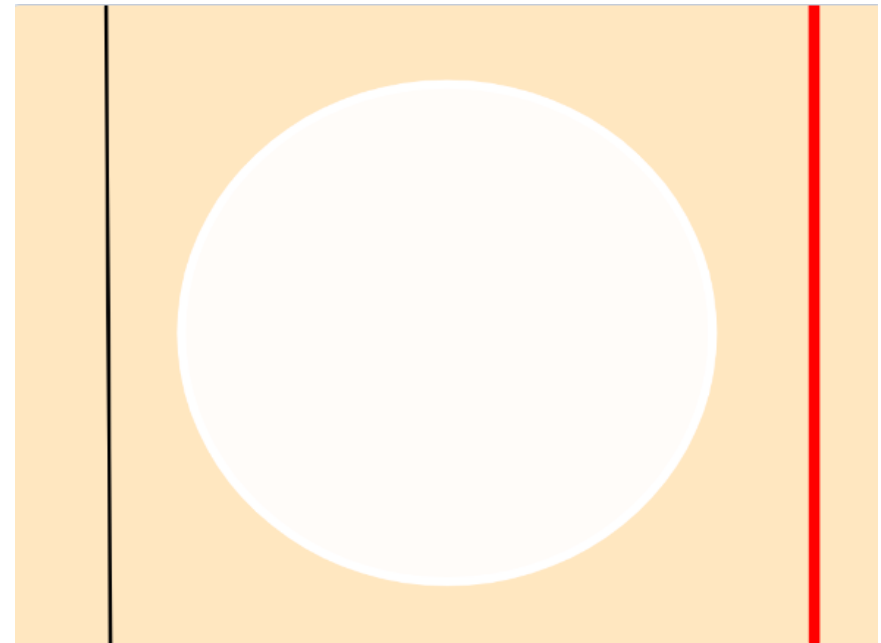
①はいけいをつくろう

②キャラクターをうごかそう

③しょうはいをきめよう

①はいけいをつくろう

このページでは
ときょうそうでつかうはいけいを
つくるよ



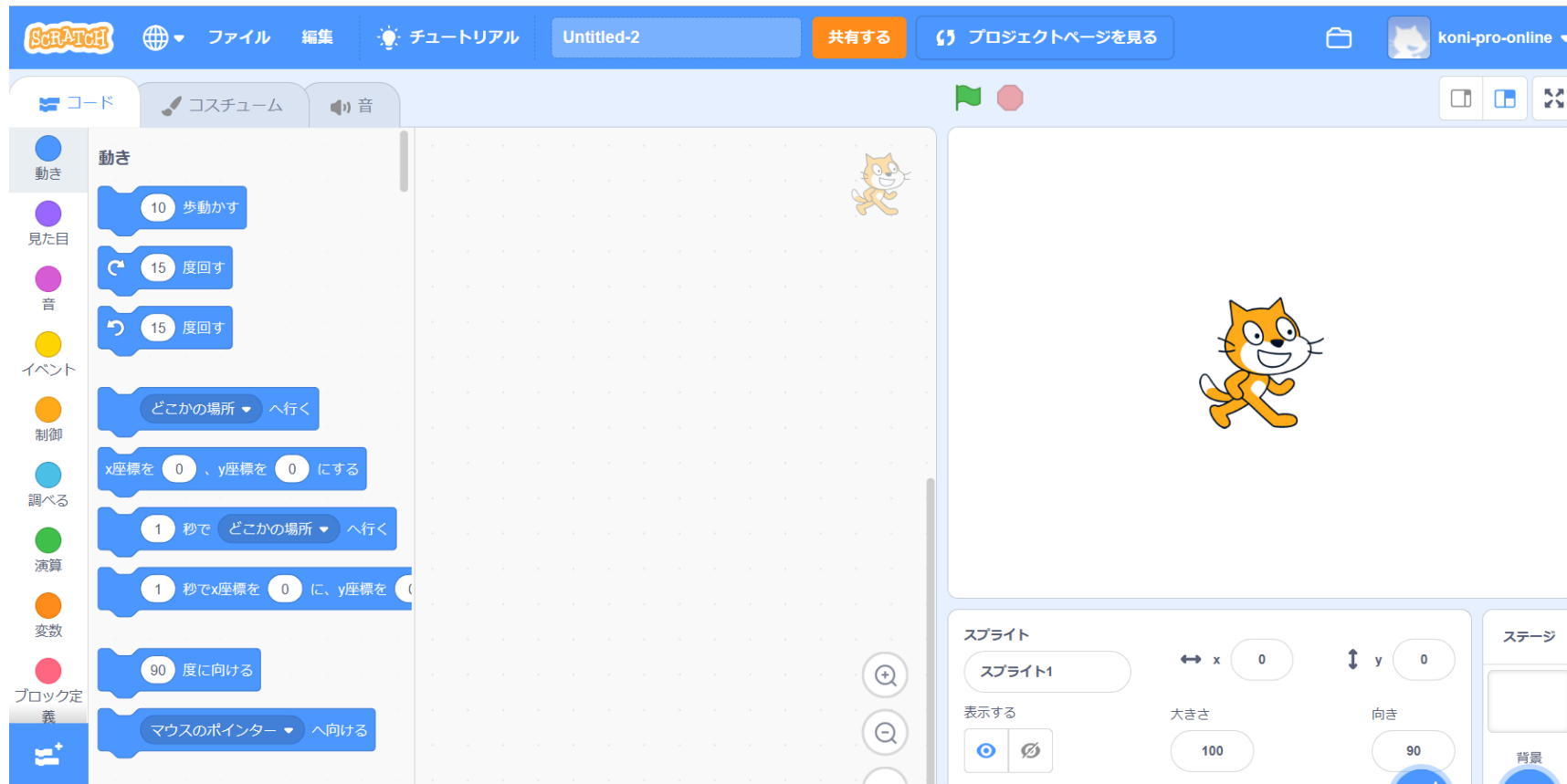
①はいけいをつくろう

あたらしいせいさくページをひらいてみよう



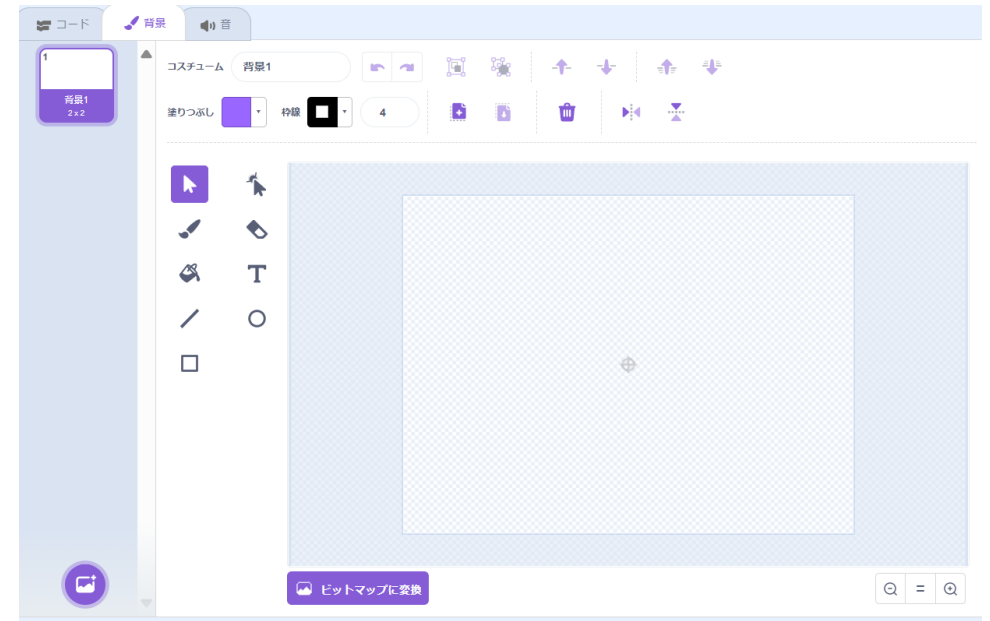
①はいけいをつくろう

このページがでてきたら、つぎのページにすすもう



①はいけいをつくろう

はいけいをかくボタンをおして、がめんをかえよう

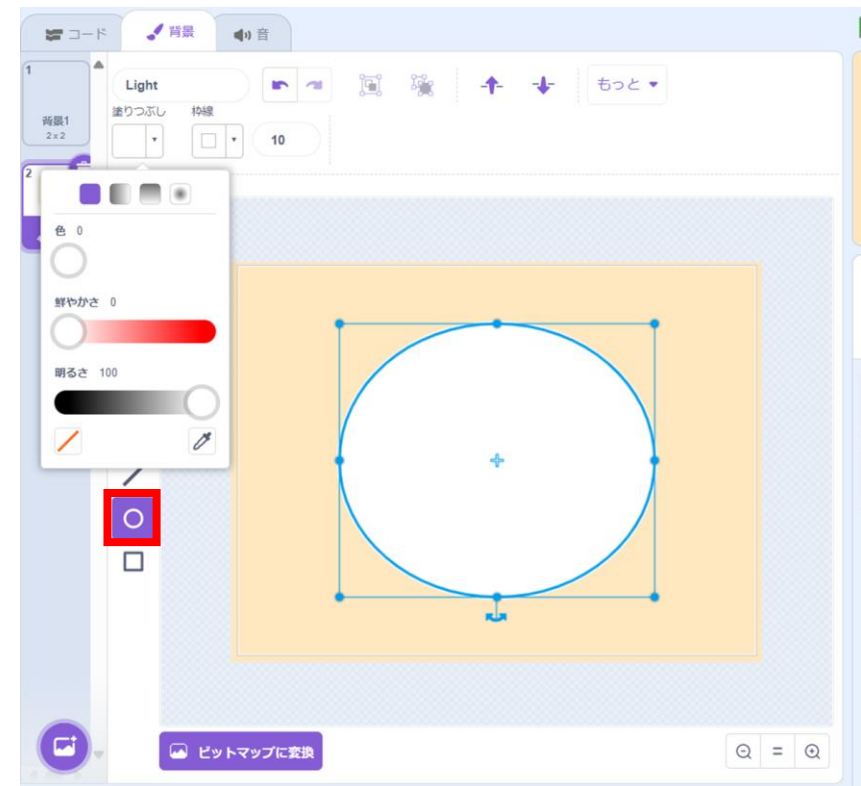
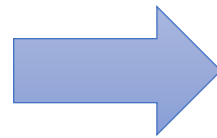
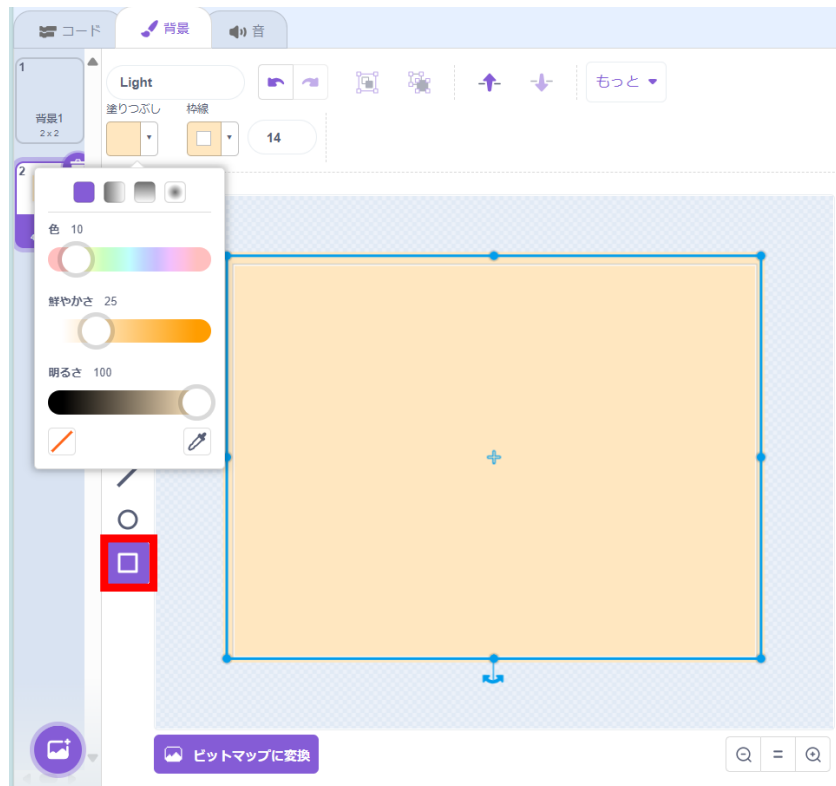


①はいけいをつくろう

はいけいをつくろう

ステップ1；ちょうほうけいをさくせいしよう

ステップ2；うえにえんをさくせいしよう

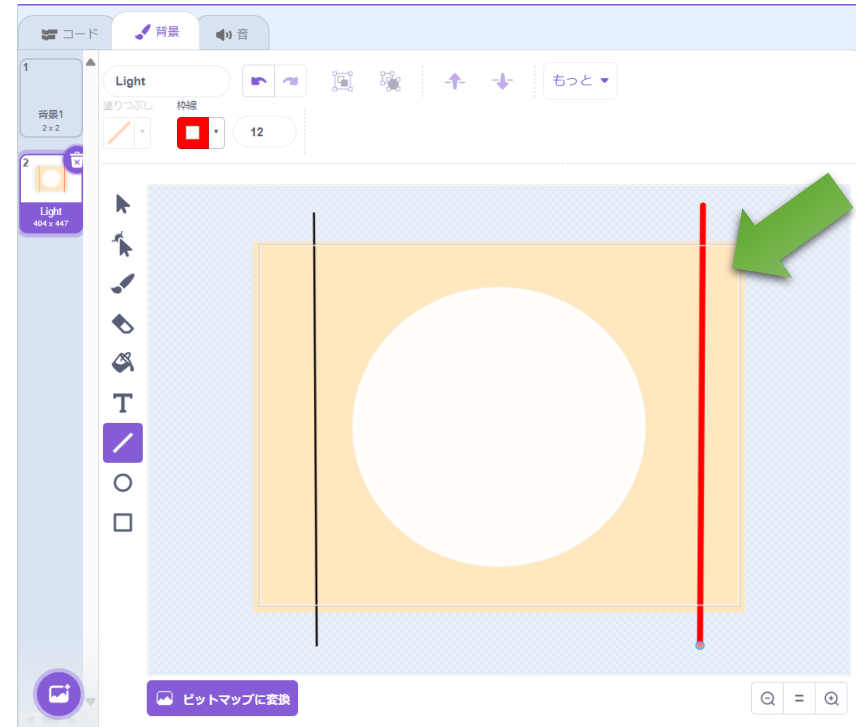
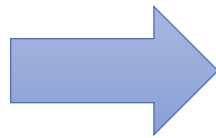
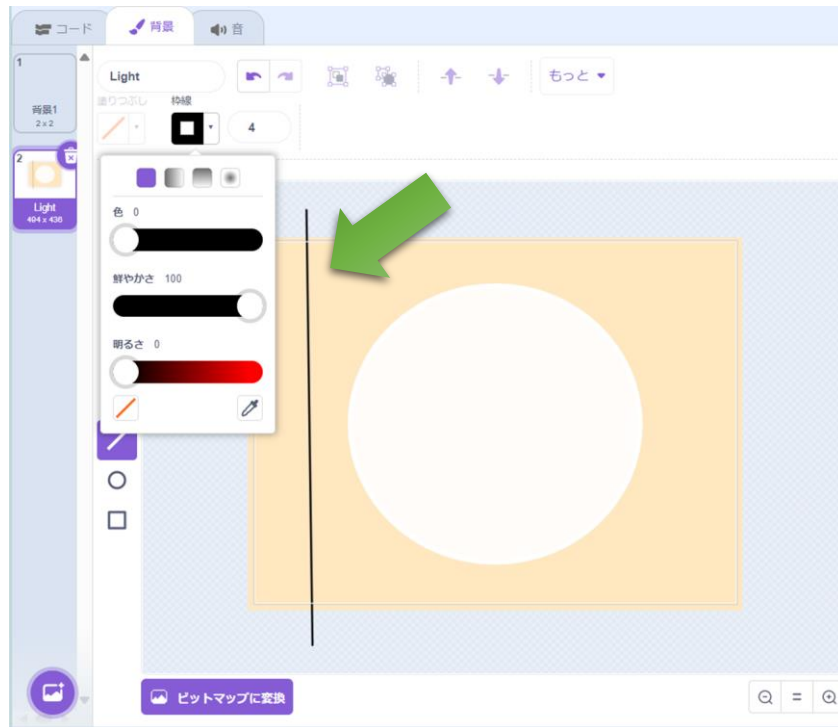


①はいけいをつくろう

スタートとゴールのせんをつくろう

ステップ1；スタートせんをさくせいしよう

ステップ2；ゴールせんをさくせいしよう



もくじ

①はいけいをつくろう

②キャラクターをうごかさう

③しょうはいをきめよう

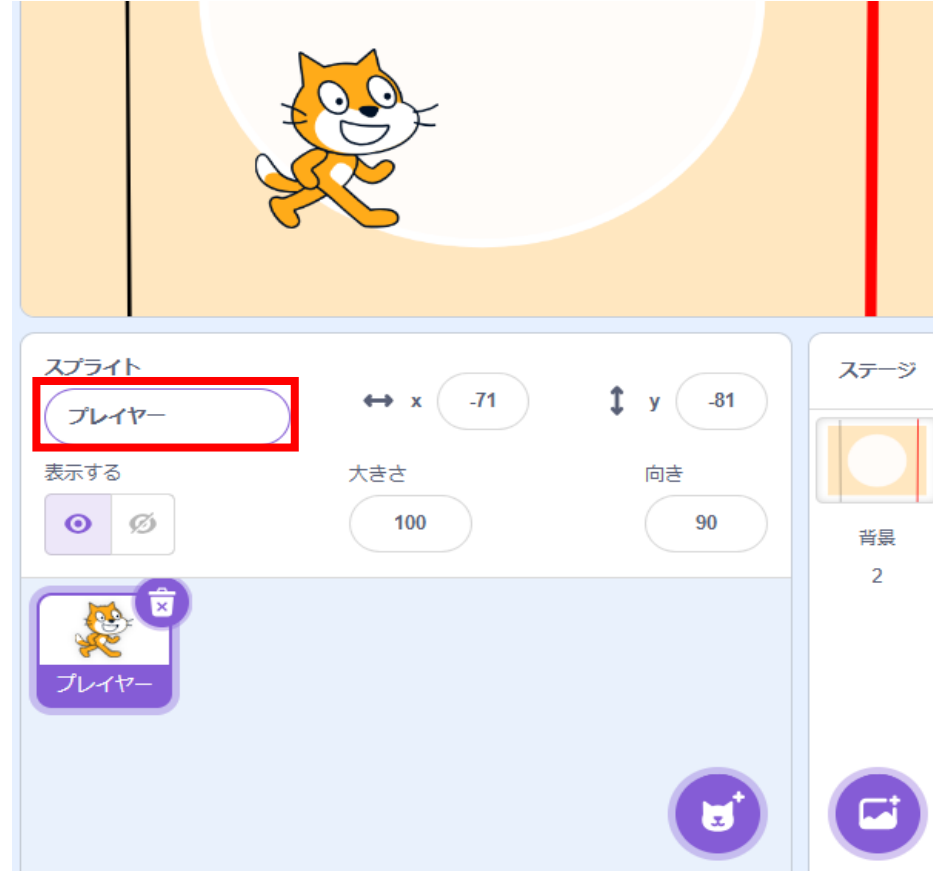
②キャラクターをうごかそう

このページはキャラクターをうごかしてそうさできたり、
アニメーションをくわえることができるよ



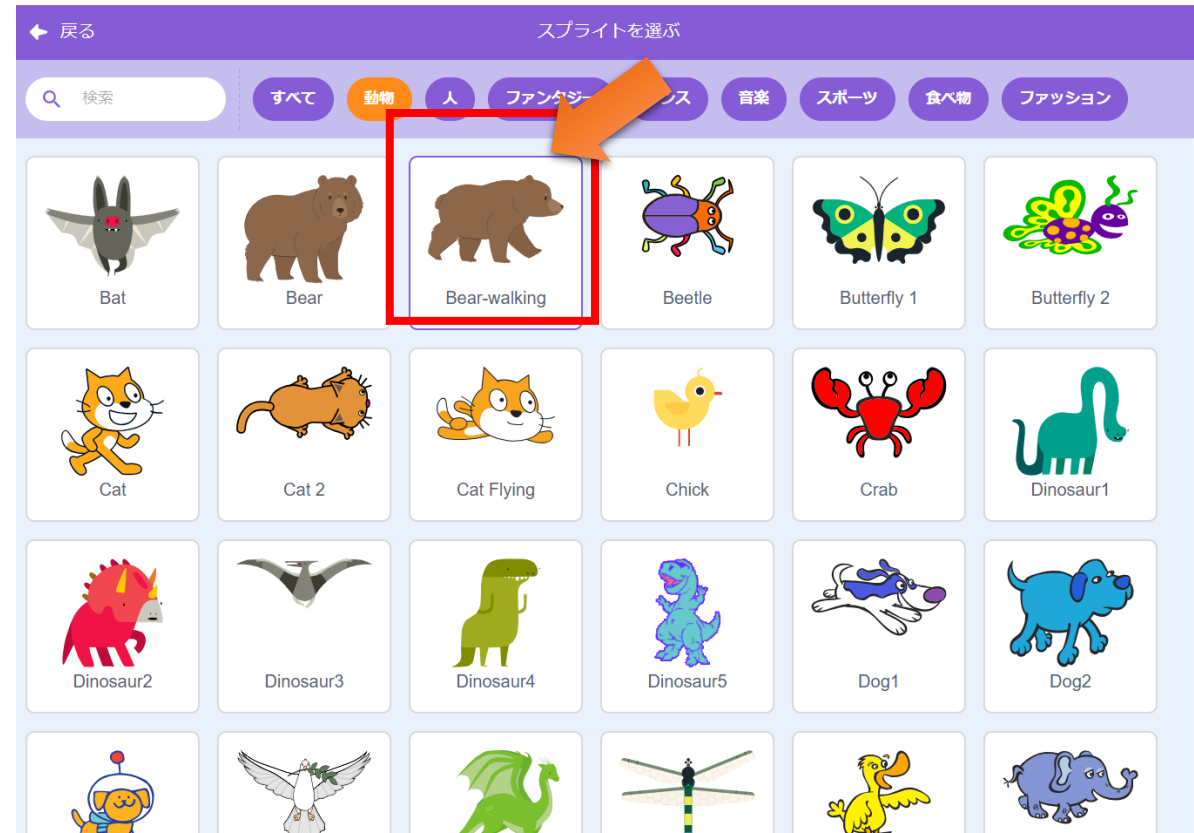
②キャラクターをうごかさう

ネコのなまえを「プレイヤー」にかえてみよう



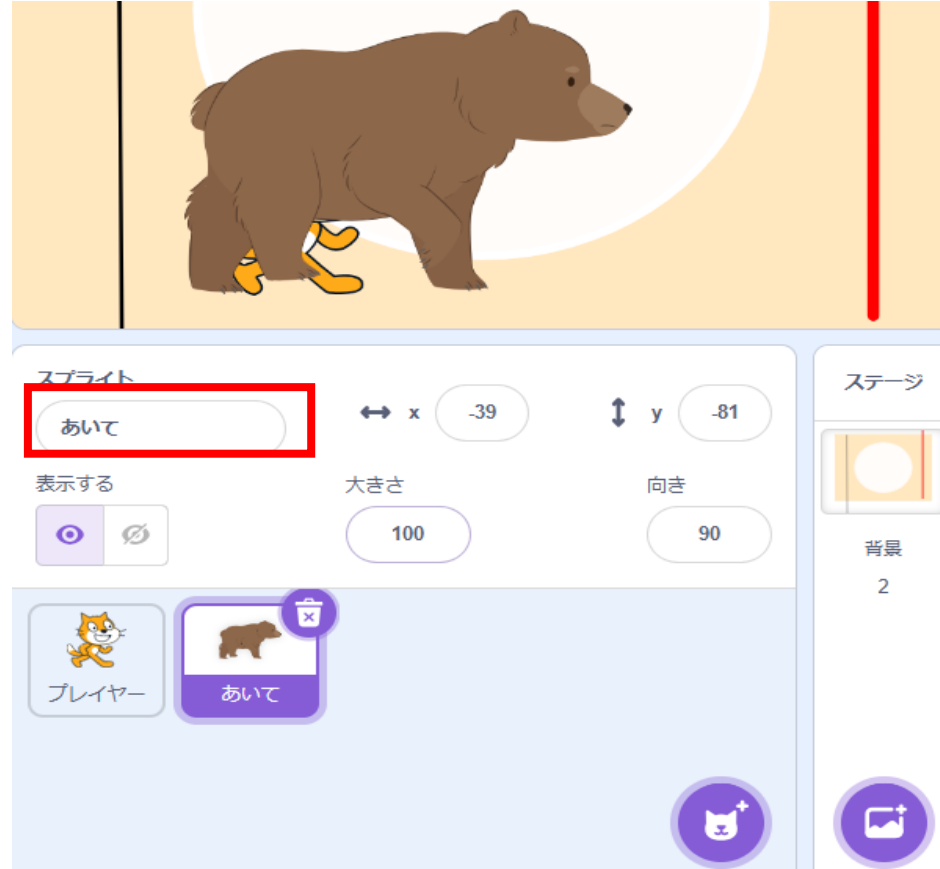
②キャラクターをうごかさそう

いちらんからあいてのspraitをあたらしくえらぼう
こんかいはネコのたいせんあいてであるクマをえらぶよ



②キャラクターをうごかさう

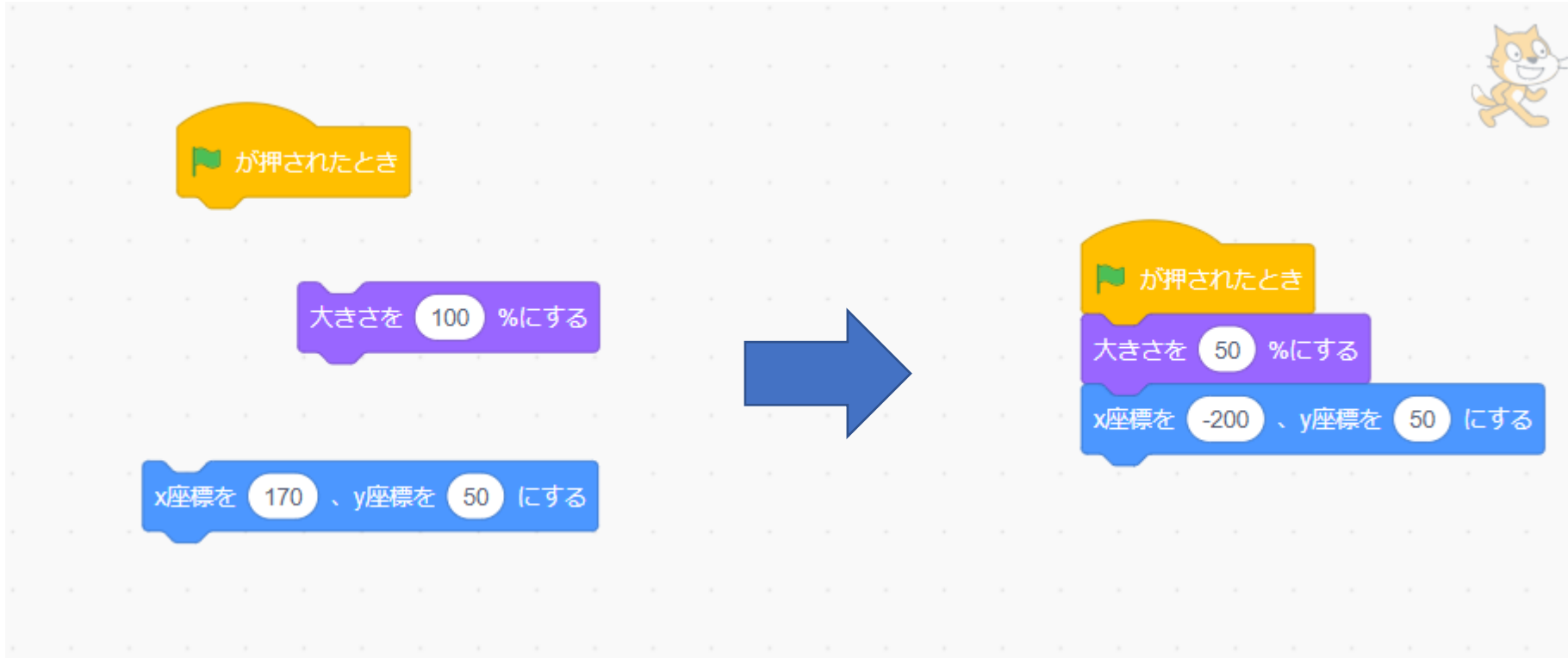
クマのなまえを「あいて」にかえてみよう



②キャラクターをうごかさう



プレイヤーのさいしょのいちとおおきさをきめよう



②キャラクターをうごかさそう



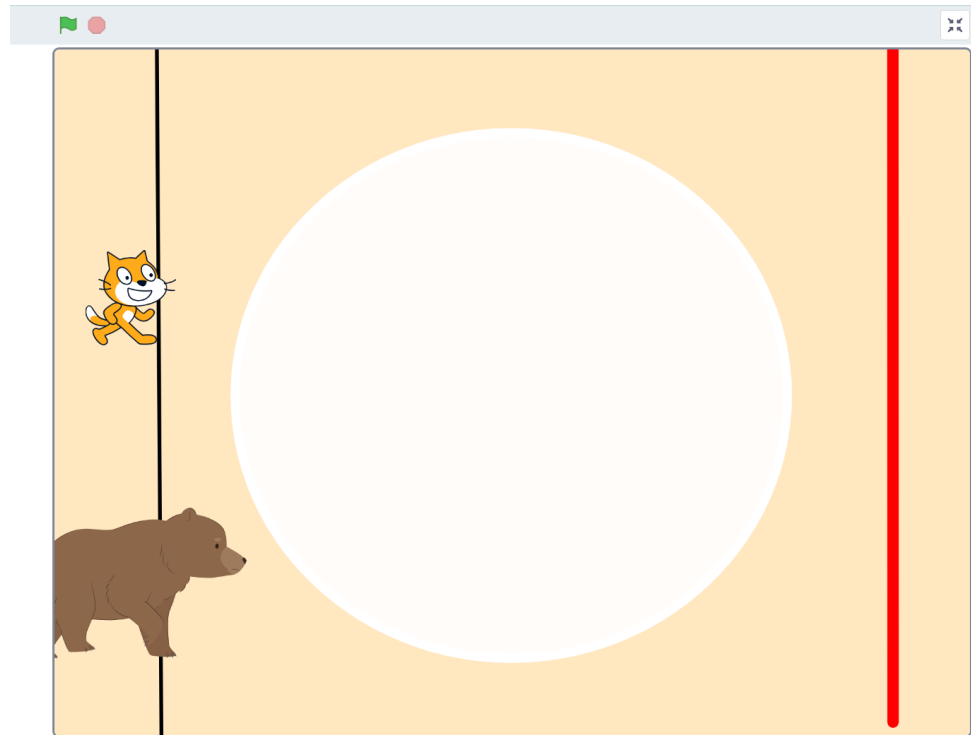
スペースキーでプレイヤーがみぎにうごくようにしよう

The image shows a Scratch script on a grid background. On the left, the script is partially assembled: a 'when space key is pressed' event block, a 'change x coordinate by 10' block, and a 'while loop' block containing a 'forever' loop with a 'change x coordinate by 10' block. A blue arrow points to the right, where the final script is shown. The final script starts with a 'when green flag is clicked' event block, followed by a 'set size to 50%' block, a 'set x coordinate to -200, y coordinate to 50' block, and a 'while loop' block containing a 'forever' loop with a 'when space key is pressed' event block and a 'change x coordinate by 2' block. A Scratch cat icon is in the top right corner of the script area.

②キャラクターをうごかさそう



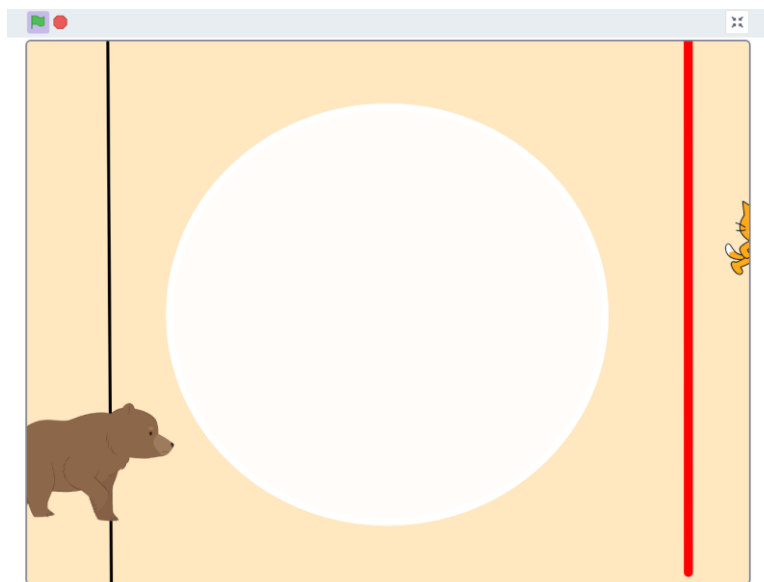
コードがかけたらはたをおして
プレイヤーがうごくかかくにんしてみよう



しつもん

スペースキーをながおしすると、キャラクターがずっとみぎにすすむね！
どうしたら「れんだしないとすすまない」ゲームになるかかんがえてみよう！

※まずはじぶんでかんがえてみてね。そのあと、つぎのスライドにすすもう！



こたえ

いろいろなやりかたがあるけど、テキストでは「キャラクターが
つねにまつようにしておいて、スペースキーがおされたときだけ
いっていのきよりすすむ」ようにせいぎよしてるよ



The image shows a Scratch script on a grid background. The script starts with a yellow 'when green flag clicked' block, followed by a purple 'set size to 50%' block, and a blue 'set x coordinate to -200, y coordinate to 50' block. Below these is an orange 'forever' loop block. Inside the loop, there is an orange 'if' block with the condition 'space key pressed'. The 'if' block has two paths: a blue 'change x coordinate by 2' block for the 'true' path, and a green 'wait until space key pressed' block for the 'false' path. A red rectangle highlights the 'wait until space key pressed' block. To the left of the main script, there are three individual blocks: an orange 'wait until' block, a green 'not' block, and a blue 'space key pressed' block.



②キャラクターをうごかそう



おなじようにして、あいてのさいしょのいちとおおきさをきめよう



②キャラクターをうごかそう

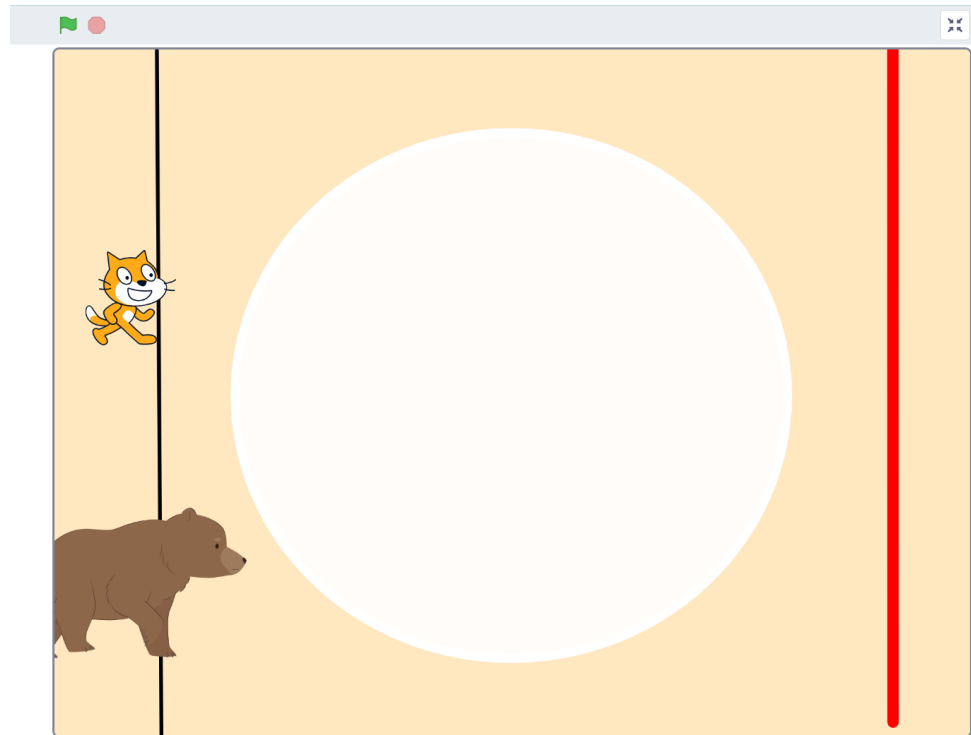


あいてがいったいいかんかくでみぎにうごくようにしよう



②キャラクターをうごかさう

コードがかけたらはたをおして、プレイヤーがうごくかをかくにんしてみよう



もくじ

①はいけいをつくろう

②キャラクターをうごかそう

③しょうはいをきめよう

③しょうはいをきめよう

このページはキャラクターのかちまけをがめんにひょうじさせることができるよ

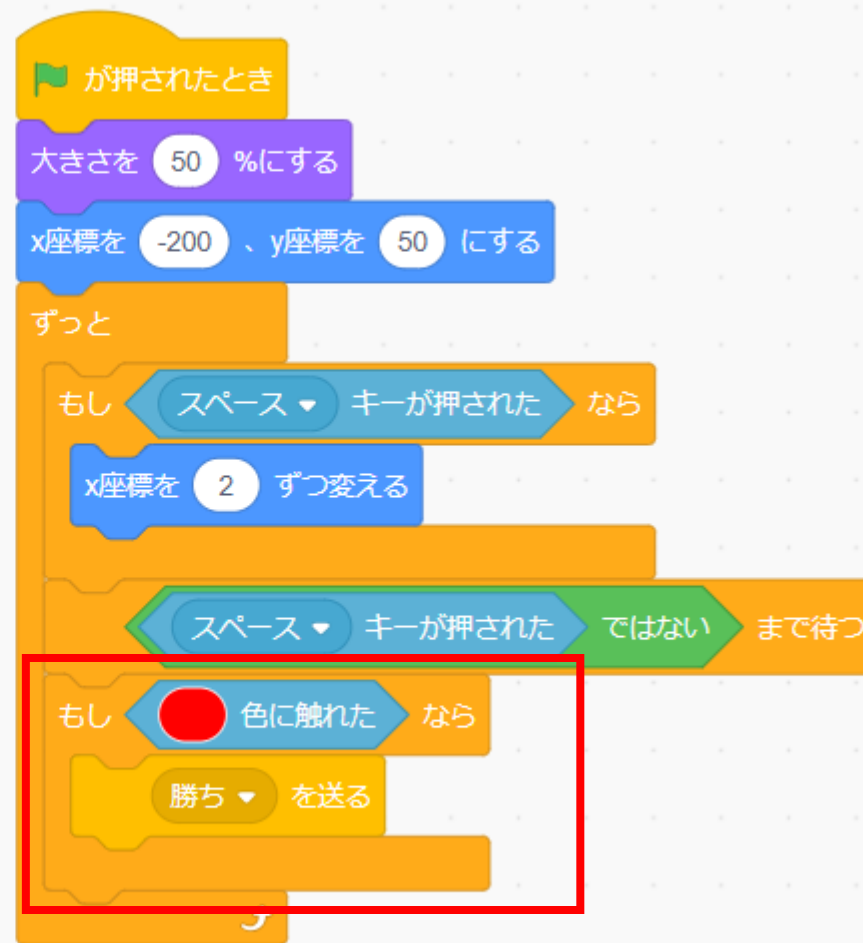
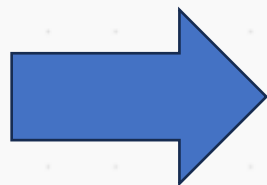




③しょうはいをきめよう

ゴールのせんにさきについたほうが勝ち

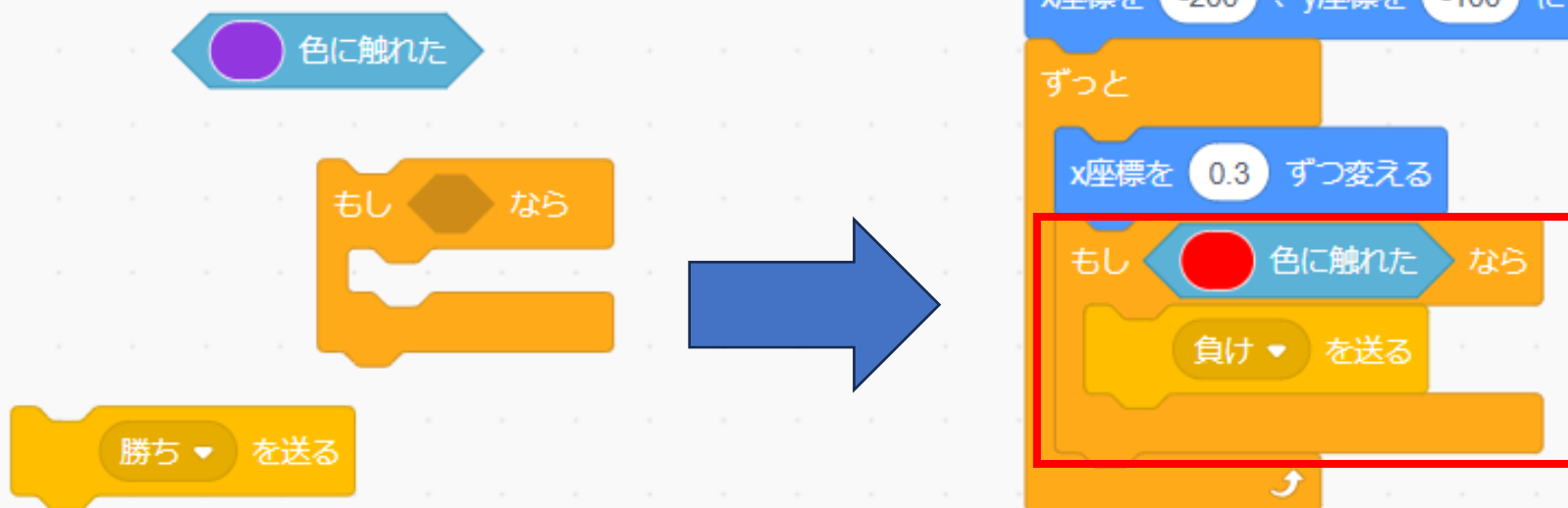
▶ゴールのあかいろにさきにふれたほうが勝ち



③しょうはいをきめよう

ゴールのせんにさきについたほうが勝ち

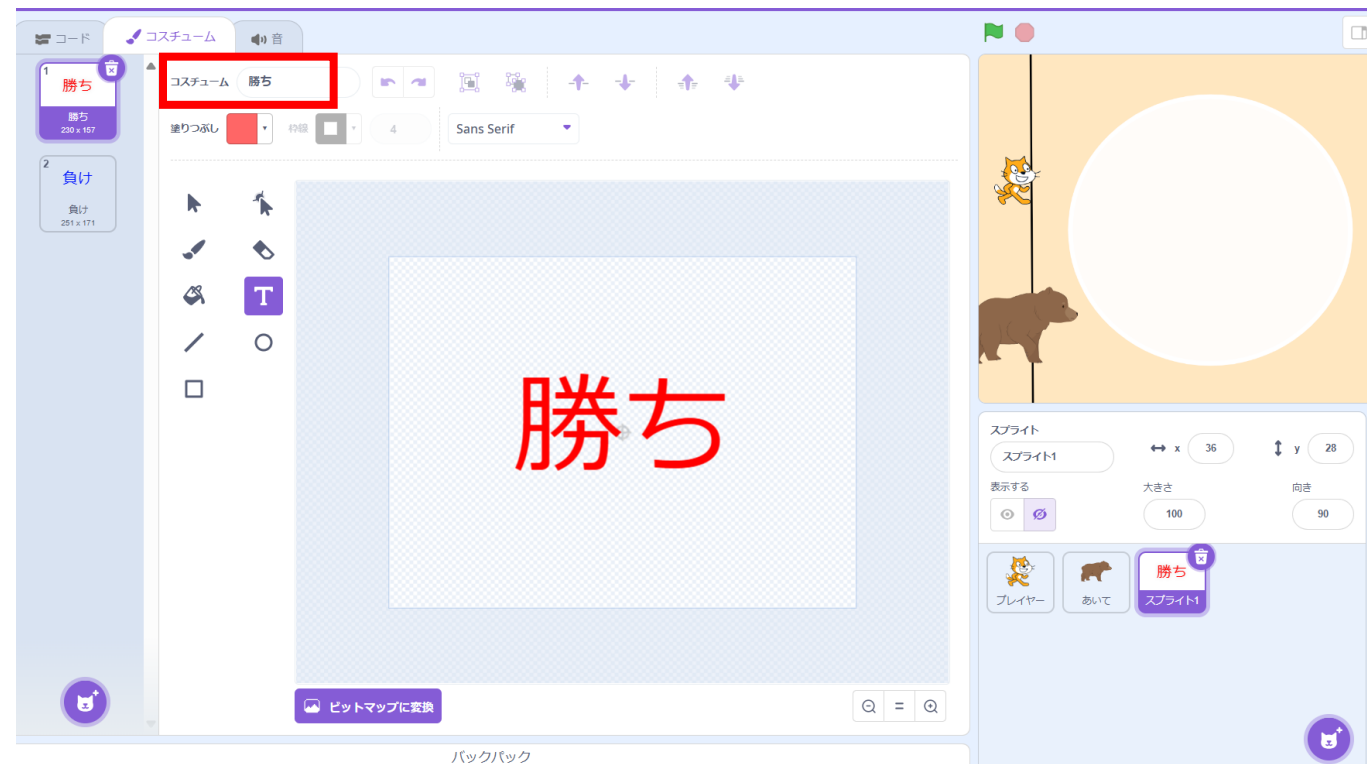
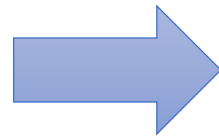
▶ゴールのあかいろにさきにふれたほうが勝ち



勝ち

③しょうはいをきめよう

がめんにひょうじする「かち」や「まけ」のスプライトをつくろう
てきすとにゆうりよくで **かち** と **まけ** のコスチュームを作ろう

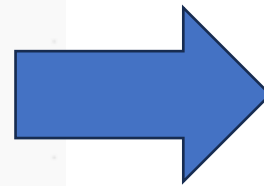


③しょうはいをきめよう

勝ち

プレイヤーやあいてから「勝ち」や「まけ」をうけとったときに
がめんにはひょうじしよう

Scratch script for the '勝ち' (Win) state. The script is on a light gray background with a red '勝ち' label in the top right. It contains several event blocks: '勝ちを受け取ったとき' (When '勝ち' is received), '旗が押されたとき' (When the flag is clicked), and '負けを受け取ったとき' (When '負け' is received). There are three '表示する' (Show) and '隠す' (Hide) blocks. Two 'コスチュームを勝ちにする' (Set costume to '勝ち') and 'コスチュームを負けにする' (Set costume to '負け') blocks are present. At the bottom, there are two 'すべてを止める' (Stop all) blocks.

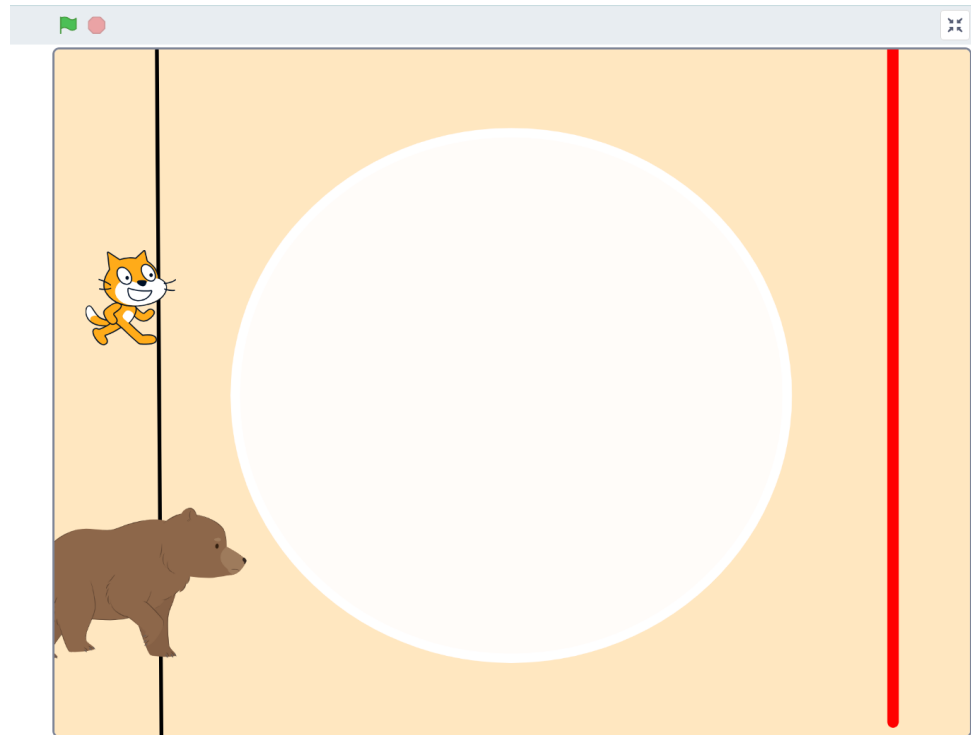


Scratch script for the '負け' (Loss) state. The script is on a light gray background with a red '勝ち' label in the top right. It contains several event blocks: '旗が押されたとき' (When the flag is clicked), '勝ちを受け取ったとき' (When '勝ち' is received), and '負けを受け取ったとき' (When '負け' is received). There is one '隠す' (Hide) block. Two 'コスチュームを勝ちにする' (Set costume to '勝ち') and 'コスチュームを負けにする' (Set costume to '負け') blocks are present. At the bottom, there are two 'すべてを止める' (Stop all) blocks.

③しょうはいをきめよう

勝ち

コードがかけたらはたをおして、「勝ち や まけ」が
ひょうじされるかかくにんしてみよう



おつかれさまでした

テキストはしゅうりょうです。

あとはじぶんにアレンジをつけくわえていこう！

おつかれさまでした

アレンジがおもしろいかなんばあいは、
いかのようなことにチャレンジをしてみよう。

- **あいて（くま）もべつのキーでうごかせるようにして、ふたりでたいせんができるようにする**
- **BGMをつける**
- **ステージをいくつかつくってみる（はいけいをいくつかつくる）**
- **あそぶときのアニメーションをつける（キャラクターにうごきつける）**