

# おちもののゲーム

おちものリスト		おちものリスト個数	
1	りんご	1	5
+	長さ 1	=	
+	長さ 1	=	



# このきょうざいでできること

- やじるしキーでプレイヤーをそうさ
- リスト(アイテムいちらん)のさくせい
- クローンをせいせいする

どんなさくひん?

うえからおちてくるものをひろってとくてんをきそうゲーム

# もくじ

①プレイヤーをうごかさそう

②「おちもの」をつくろう

③リストをつくろう

# もくじ

①プレイヤーをうごかさう

②「おちもの」をつくろう

③リストをつくろう

# ①プレイヤーをうごかさう

このページではプレイヤーをさ  
ゆうにうごかせるようにするよ



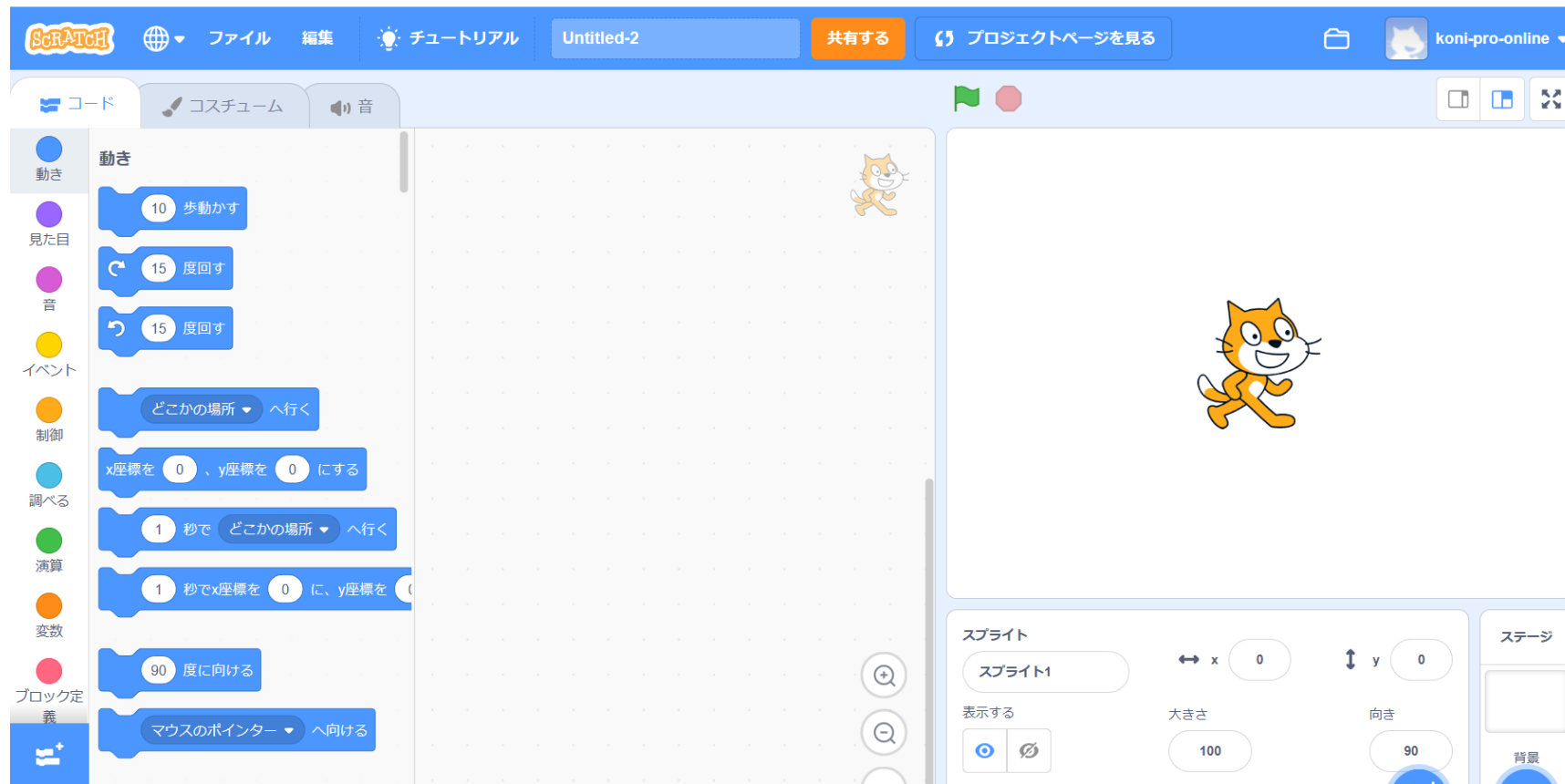
# ①プレイヤーをうごかさそう

あたらしいせいさくページをひらいてみよう



# ①プレイヤーをうごかさそう

このページがでてきたらつぎのページにすすもう



# ①プレイヤーをうごかさそう

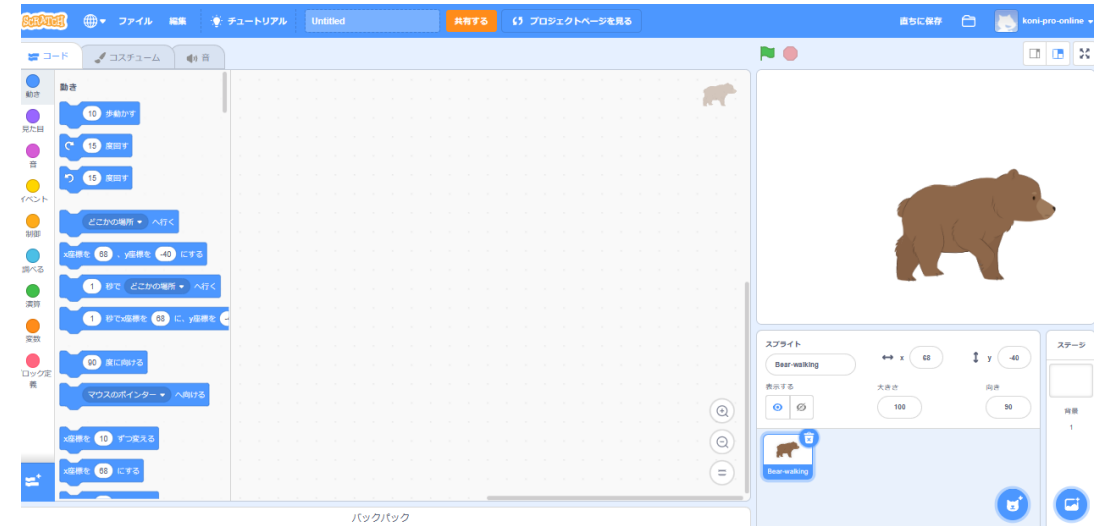
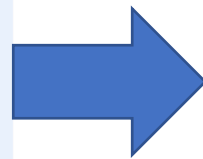
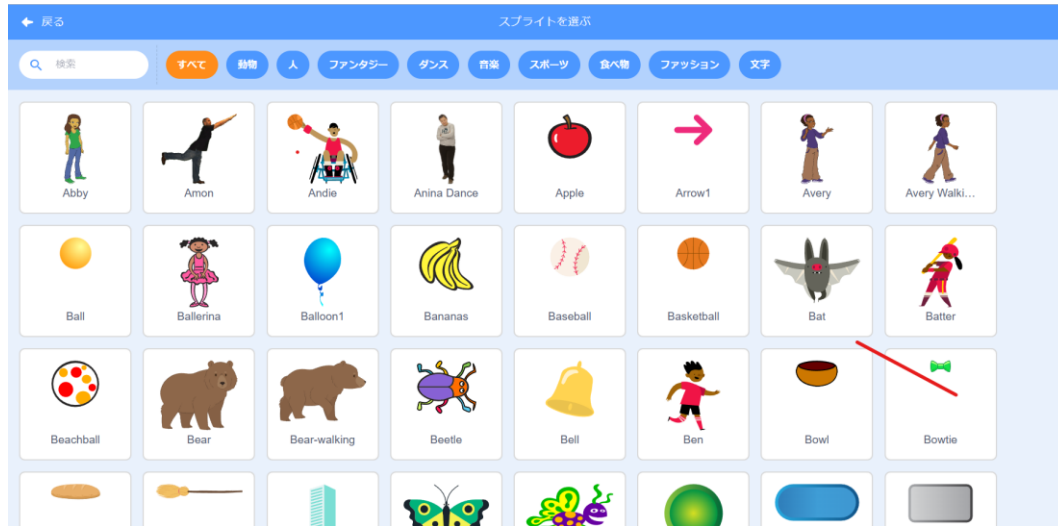
ネコのスプライトをけしてじぶんがつかいたいスプライトをあたらし  
くえらぼう





# ①プレイヤーをうごかさそう

いちらんからスプライトをあたらしくえらぼう  
みぎのがめんのようにえらんだスプライトがでてきたらOK



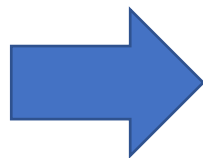
# ①プレイヤーをうごかさそう

なまえを「プレイヤー」にかえてみよう



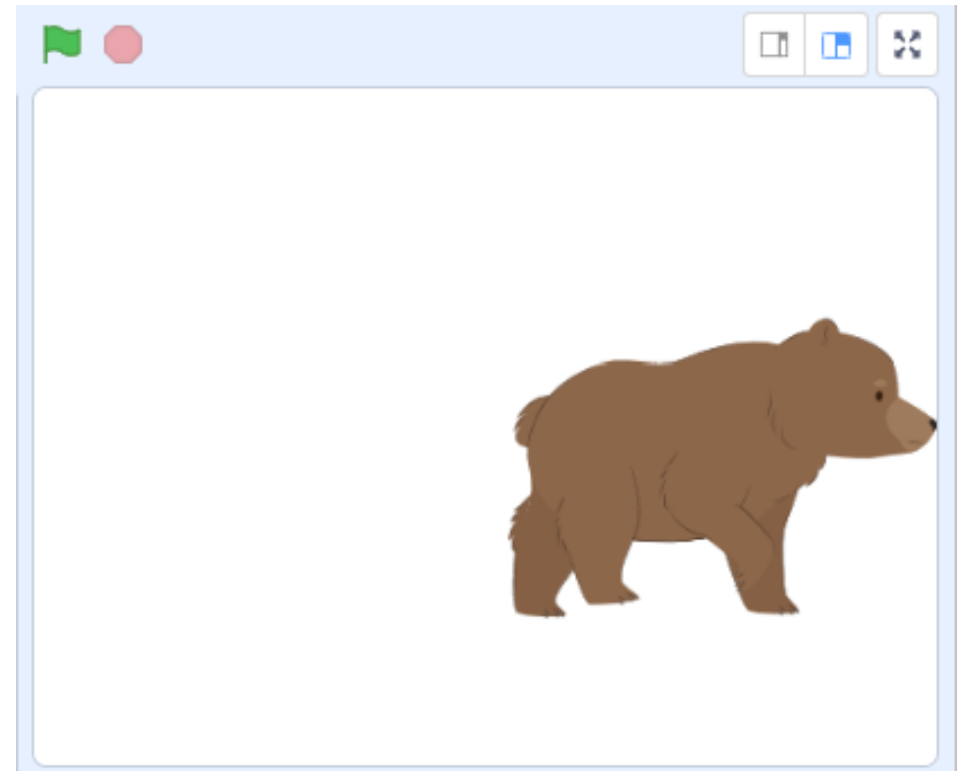
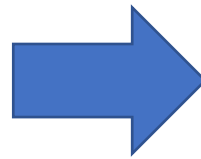
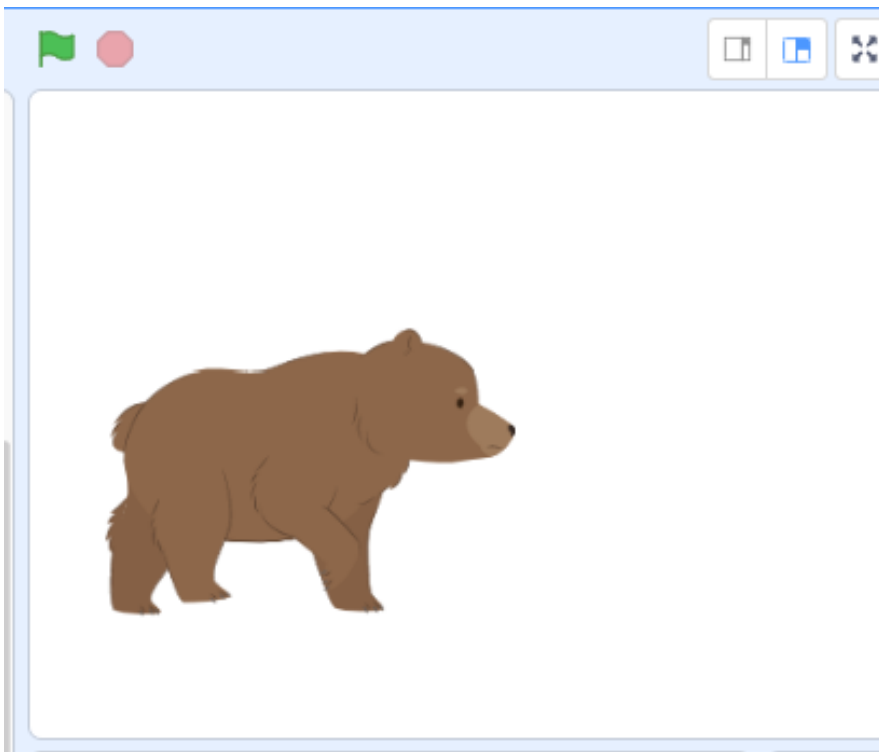
# ①プレイヤーをうごかさそう

いどうさせるコードをかいてみよう



# ①プレイヤーをうごかさそう

はたをおしてプレイヤーがみぎにうごくかかくにんしてみよう



# ①プレイヤーをうごかさそう

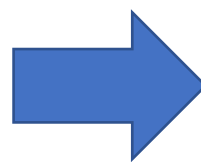
おなじようにひだりもコードをくもう

さっきつくったコードをふくせいするとはやくおわるよ！



# ①プレイヤーをうごかさそう

プレイヤーのおおきさとかいてんほうほうのしていをしてあげよう。  
おおきさのあたいはなんでもいいよ！



# もくじ

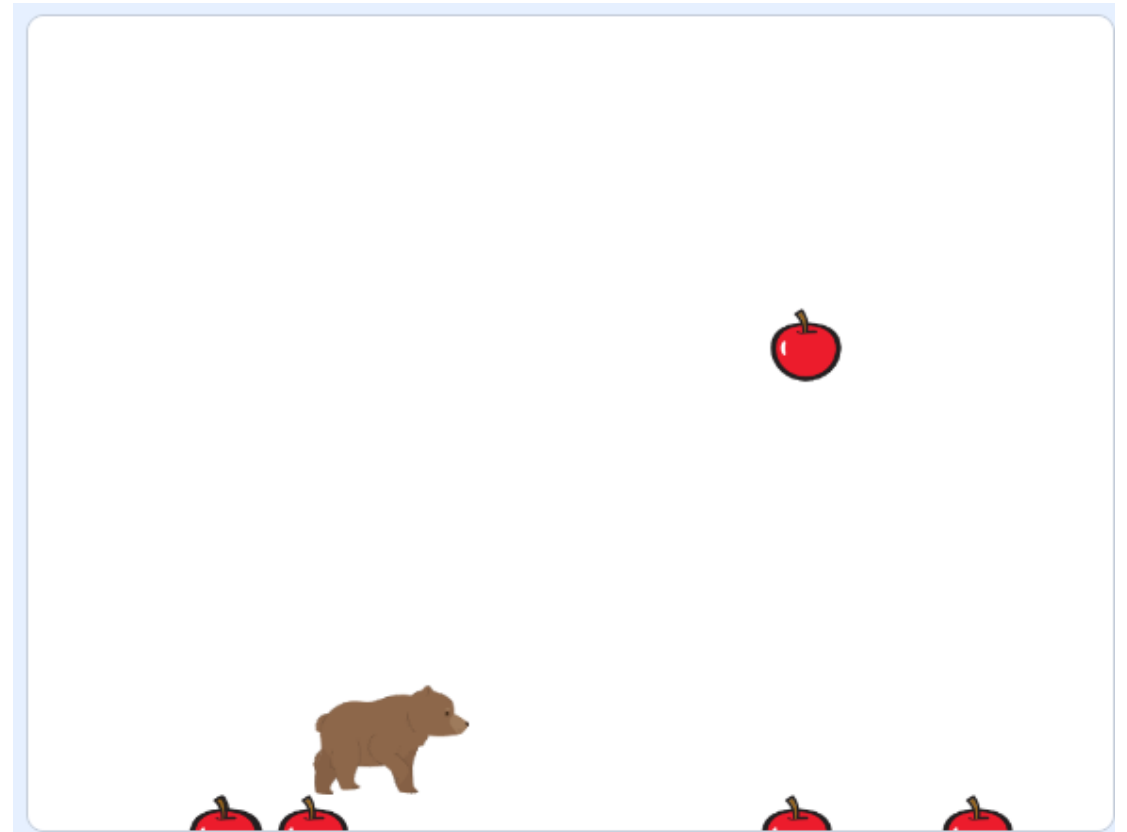
①プレイヤーをうごかさう

②「おちもの」をつくろう

③リストをつくろう

## ②「おちもの」をつくろう

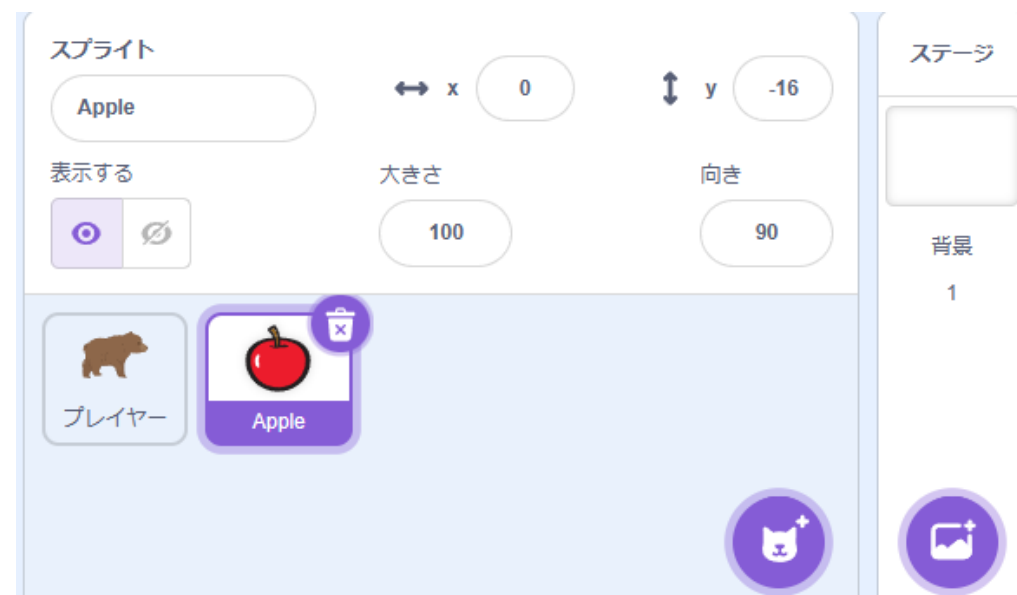
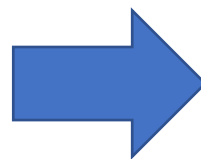
このページではクローンきのう  
をつかっておちものをたくさん  
うえからおとすよ





## ②「おちもの」をつくらう

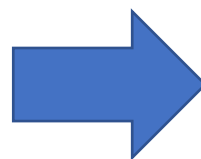
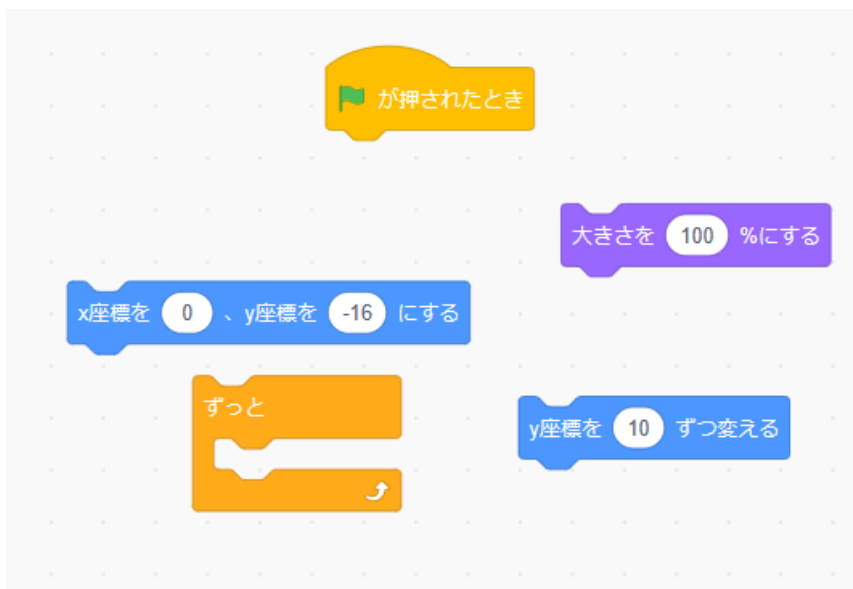
おちものをえらぼう！



## ②「おちもの」をつくろう



おちものをうえからふってくるようにしよう



## ②「おちもの」をつくろう

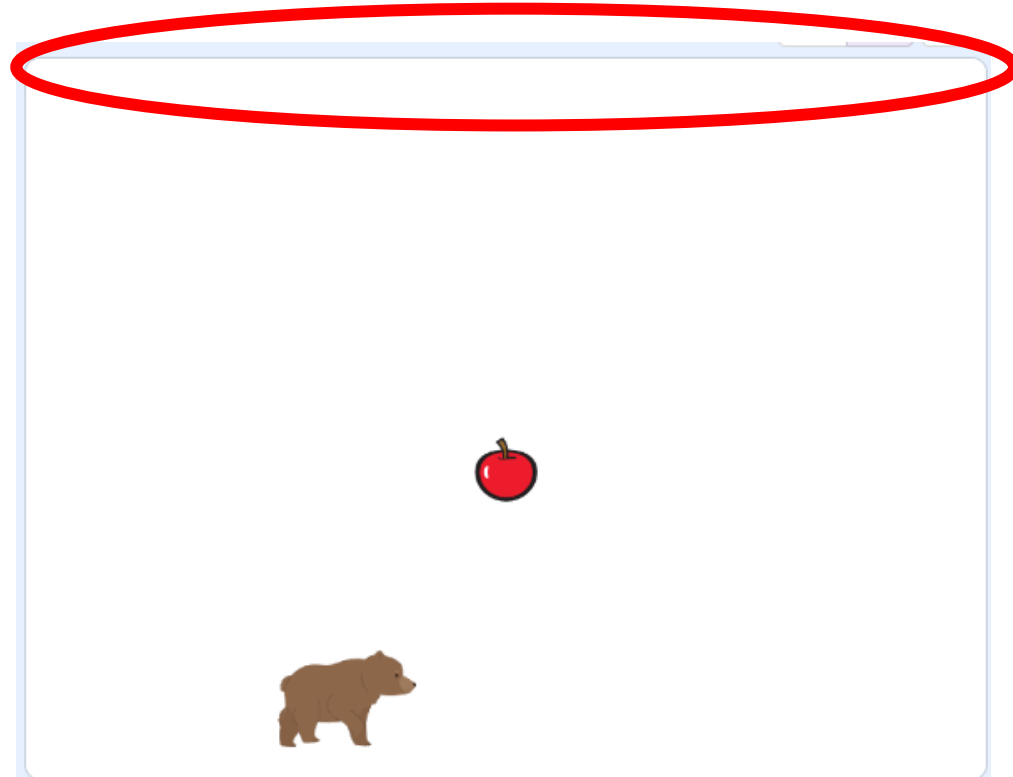
はたをおしておちものがうえからふってくるかかくにんしよう



# もんだい

はたをおしたら1かしょからしかおちないね！

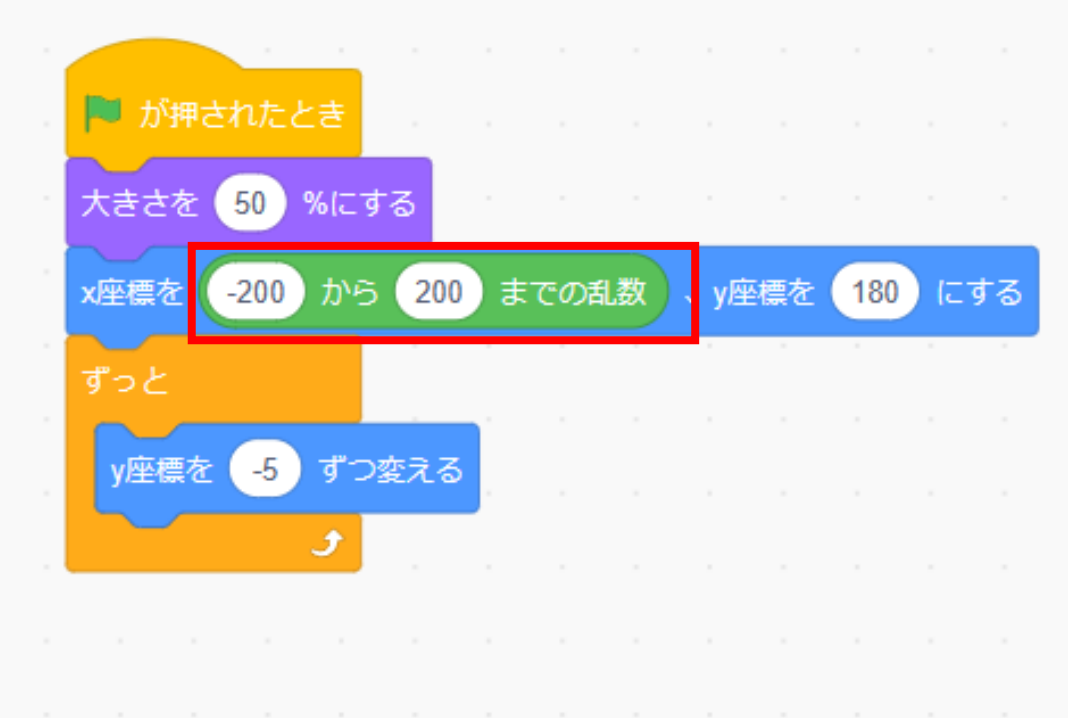
うえのばしょからランダムでおとしたいばあいがどうすればいいかな？



# こたえ



xざひょうをらんすうにせっていすればはたをおすごとにランダムでうえからおちてくるようになるよ



```
が押されたとき
  大きさを 50 %にする
  x座標を -200 から 200 までの乱数 y座標を 180 にする
  ずっと
    y座標を -5 ずつ変える
```

## ②「おちもの」をつくらう



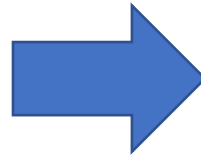
つぎはれんぞくでおちてくるようにしよう  
さっきつくったコードをかえてみよう



## ②「おちもの」をつくらう

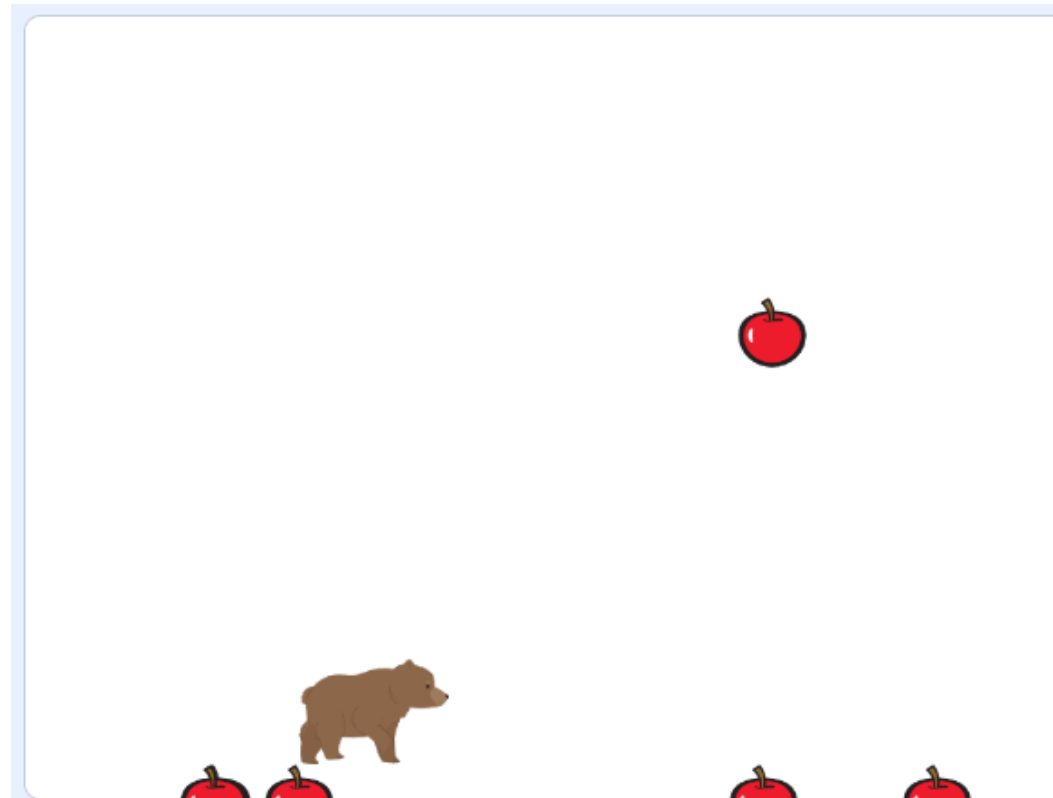


つぎはれんぞくでおちてくるようにしよう  
さっきつくったコードをかえてみよう



## ②「おちもの」をつくらう

はたをおしたらおちものがどんでんうえからおちてくるようになるよ

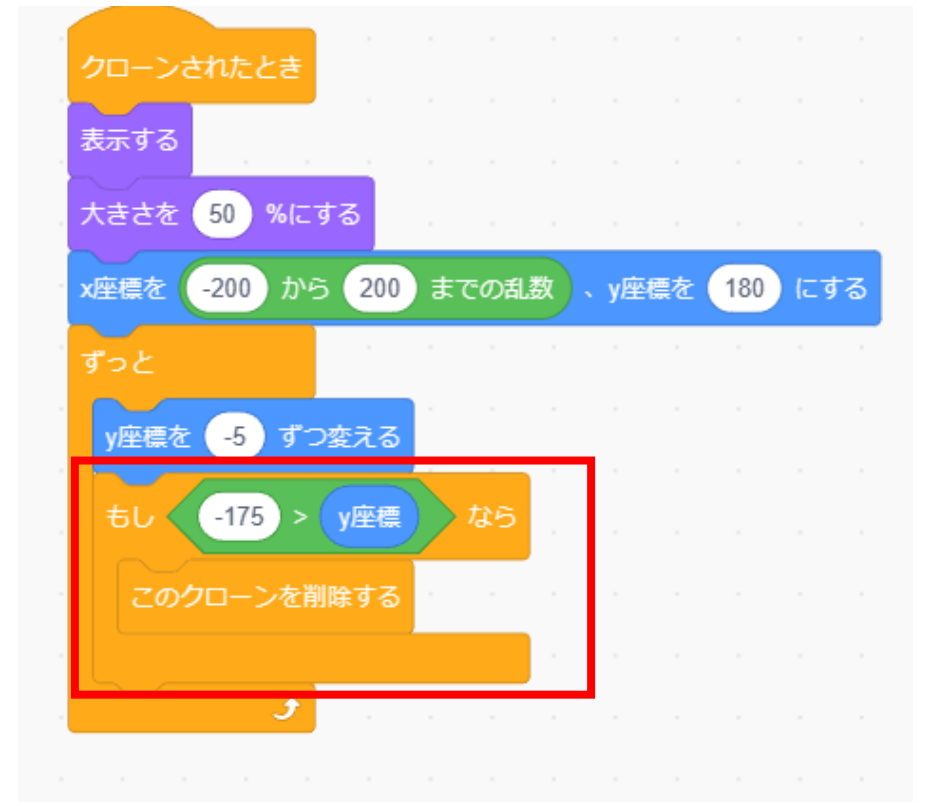
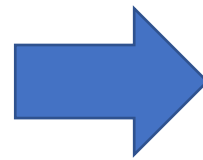




## ②「おちもの」をつくらう



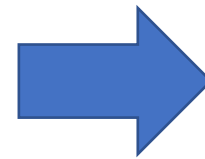
おちものがどんどんしたにたまってきてるからしたにいったらけすようにしよう



## ②「おちもの」をつくらう



プレイヤーにふれたらおちものをゲットできるようにごきにしよう



# もくじ

①プレイヤーをうごかさう

②「おちもの」をつくろう

③リストをつくろう

# ③リストをつくろう

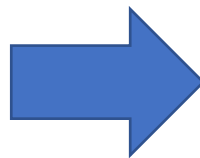
このページではリストをつくって、  
ゲットしたおちものをかんりする  
ものをつくるよ！

おちものリスト		おちものリスト個数	
1	りんご	1	5
+	長さ 1	=	
+	長さ 1	=	



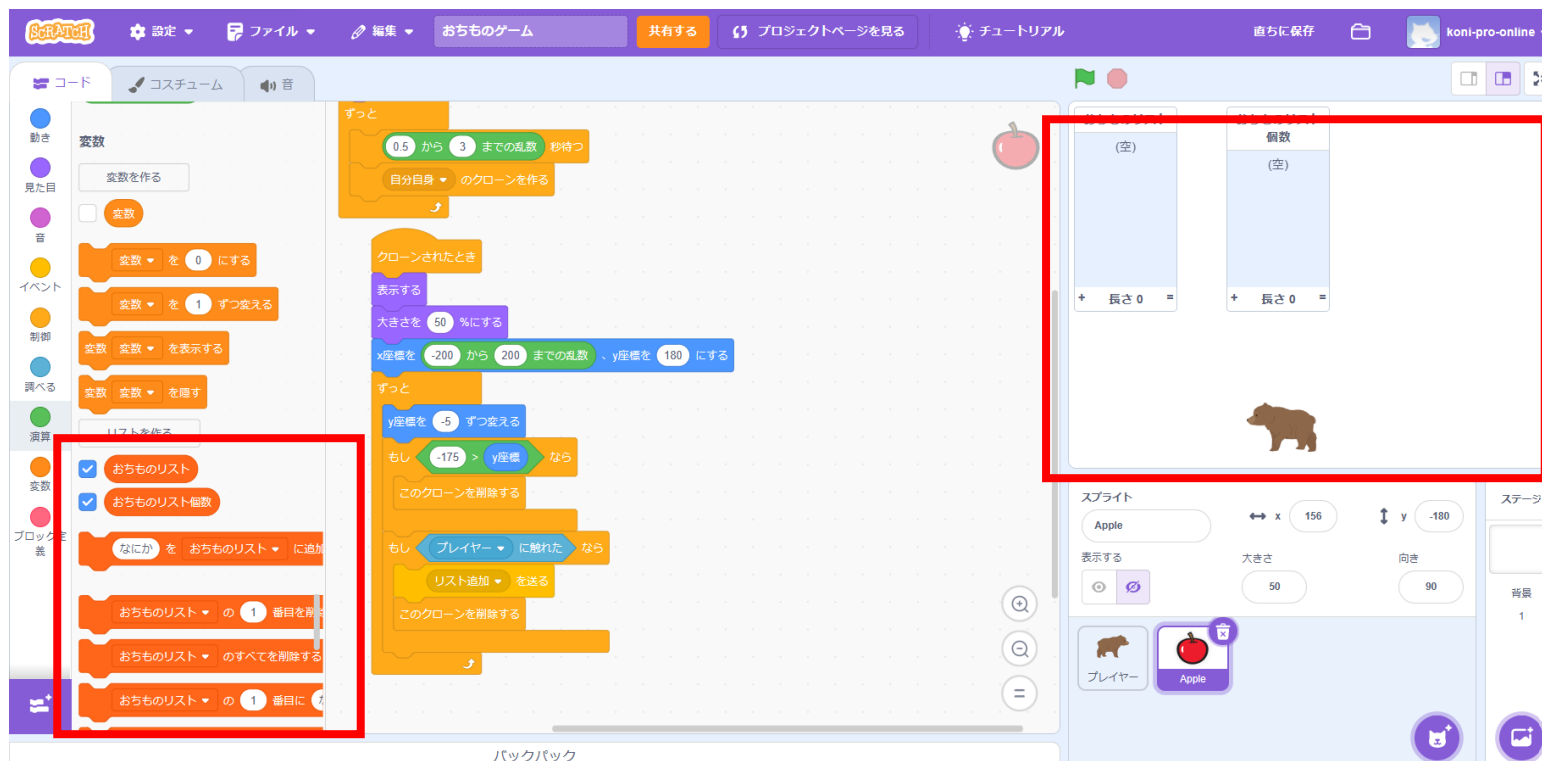
# ③リストをつくらう

リストを2つつくってみよう！へんすうのところからつくれるよ



# ③リストをつくろう

リストに2つでて、ゲームがめんにリストが2つひょうじされたら  
リストさくせいにせいこう



## ③リストをつくろう



プレイヤーにふれたらおちものをおちものリストに入れてみよう。  
つかうブロックはしたのとおりだよ

The image shows a Scratch script on a light gray grid background. The script consists of the following blocks:

- Control:** A yellow "もし" (If) block with a diamond-shaped condition set to "なら" (then).
- Text:** A yellow "でなければ" (otherwise) block.
- Text:** A green "+ 1" block.
- Text:** An orange "おちものリスト" (Treasure List) block with a dropdown menu set to "おちものリスト" and a "中のりんごの場所" (Apple's position) block.
- Text:** An orange "おちものリスト" block with a dropdown menu set to "おちものリスト", a "の" (possessive particle) block, another "おちものリスト" dropdown menu set to "おちものリスト", a "中のりんごの場所" block, and a "番目" (index) block.
- Text:** An orange "おちものリスト" block with a dropdown menu set to "おちものリスト", a "の" block, a "1" block, a "番目を" block, a "なにか" block, and a "で置き換える" (replace) block.
- Text:** An orange "りんご" block with a "を" block, an "おちものリスト" dropdown menu, and a "に追加する" (add) block.
- Text:** An orange "1" block with a "を" block, an "おちものリスト" dropdown menu, and a "に追加する" block.
- Text:** An orange "おちものリスト" block with a dropdown menu set to "おちものリスト", a "に" block, a "りんご" block, and a "が含まれる" (contains) block.

# ③リストをつくらう

ちょっとふくざつだけどがんばっていれてみよう



```
もし プレイヤー に触れた なら
  もし おちものリスト に りんご が含まれる なら
    おちものリスト個数 の おちものリスト 中の りんご の場所 番目を おちものリスト個数 の おちものリスト 中の りんご の場所 番目 + 1 で置き換える
  でなければ
    りんご を おちものリスト に追加する
    1 を おちものリスト個数 に追加する
  このクローンを削除する

```



# ③リストをつくろう

はたをおしてかくにんしてみよう  
おちものがリストにはいるかな？

おちもののリスト		おちもののリスト個数			
1	りんご	1	5		
+	長さ 1	=	+	長さ 1	=



# おつかれさまでした

テキストはしゅうりょうです。

あとはじぶんなり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**
- **そくどをあげる**
- **おちものをふやしたりひろってはいけないおちものをついかする**
- **おんがくをかけてみる**
- **はいけいをつける**