

せいちょうゲーム



このきょうざいでできること

- むき、ざひょうのがいねん
- へんすうのうまくつかいこなす
- らんすうのちょうせい

どんなさくひん？

ごはんをたべたりいっしょにあそんでせいちょうさせていくゲーム

もくじ

- ①プレイヤーをうごかさそう
- ②ごはんをたべられるようにしよう
- ③ゲームオーバーがめんをつくろう
- ④あそべるようにしよう
- ⑤クリアがめんをつくろう

もくじ

- ①プレイヤーをうごかさそう
- ②ごはんをたべられるようにしよう
- ③ゲームオーバーがめんをつくろう
- ④あそべるようにしよう
- ⑤クリアがめんをつくろう

①プレイヤーをうごかさそう

このページではプレイヤーをうごかしてそうさできるようにするよ



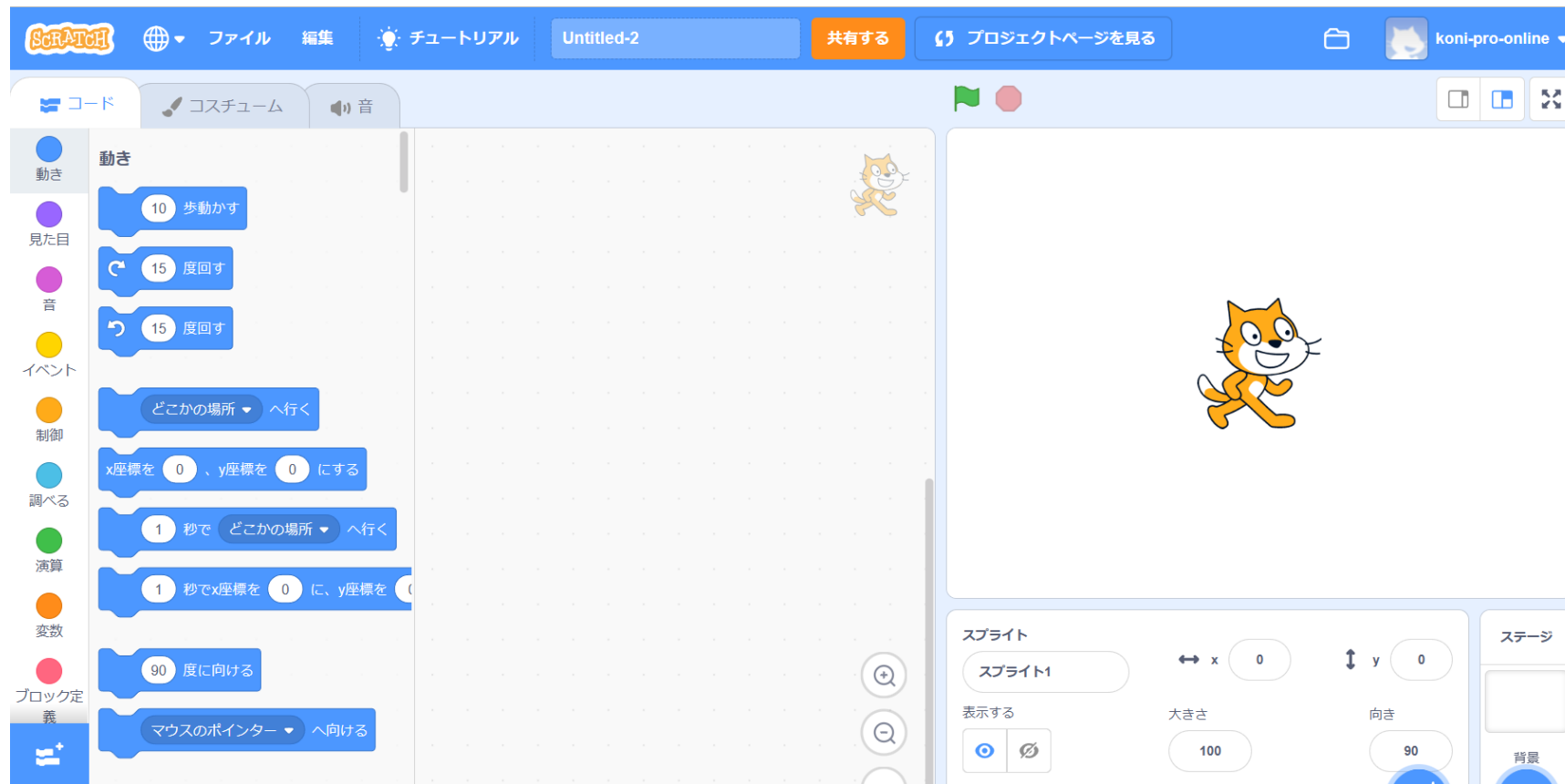
①プレイヤーをうごかさそう

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

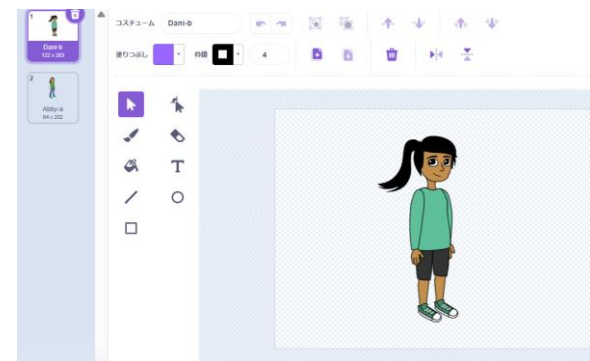
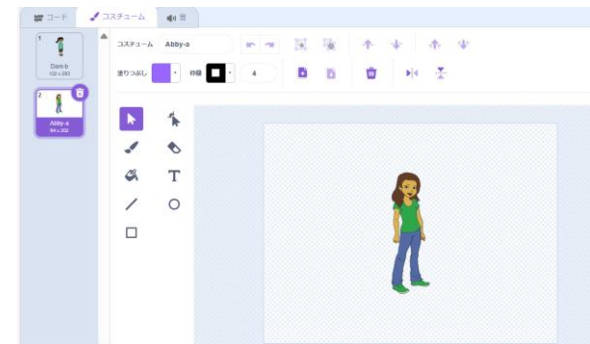
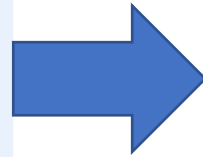
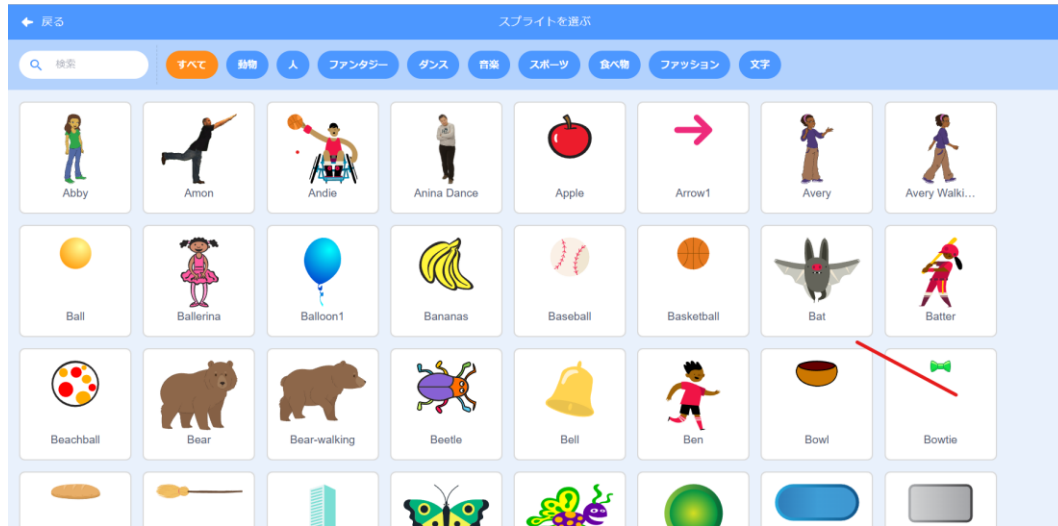
ネコのスプライトをけしてじぶんがつかいたいスプライトをあたらし
くえらぼう



①プレイヤーをうごかさそう

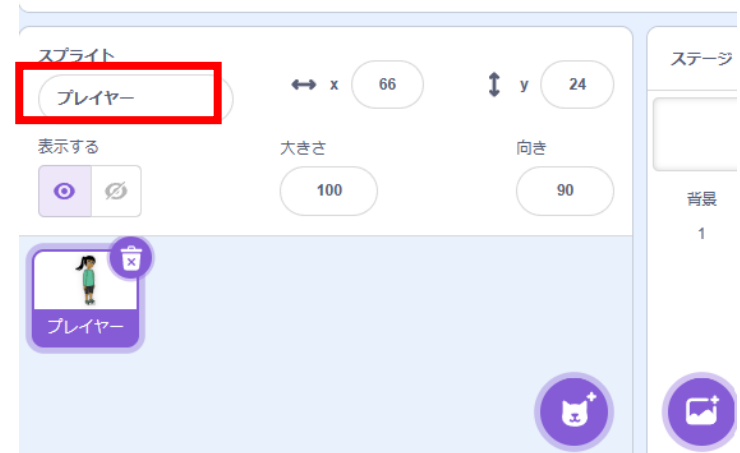
いちらんからスプライトをあたらしくえらぼう

こんかいはこどもとおとなのすがたを1つのスプライトにまとめるよ



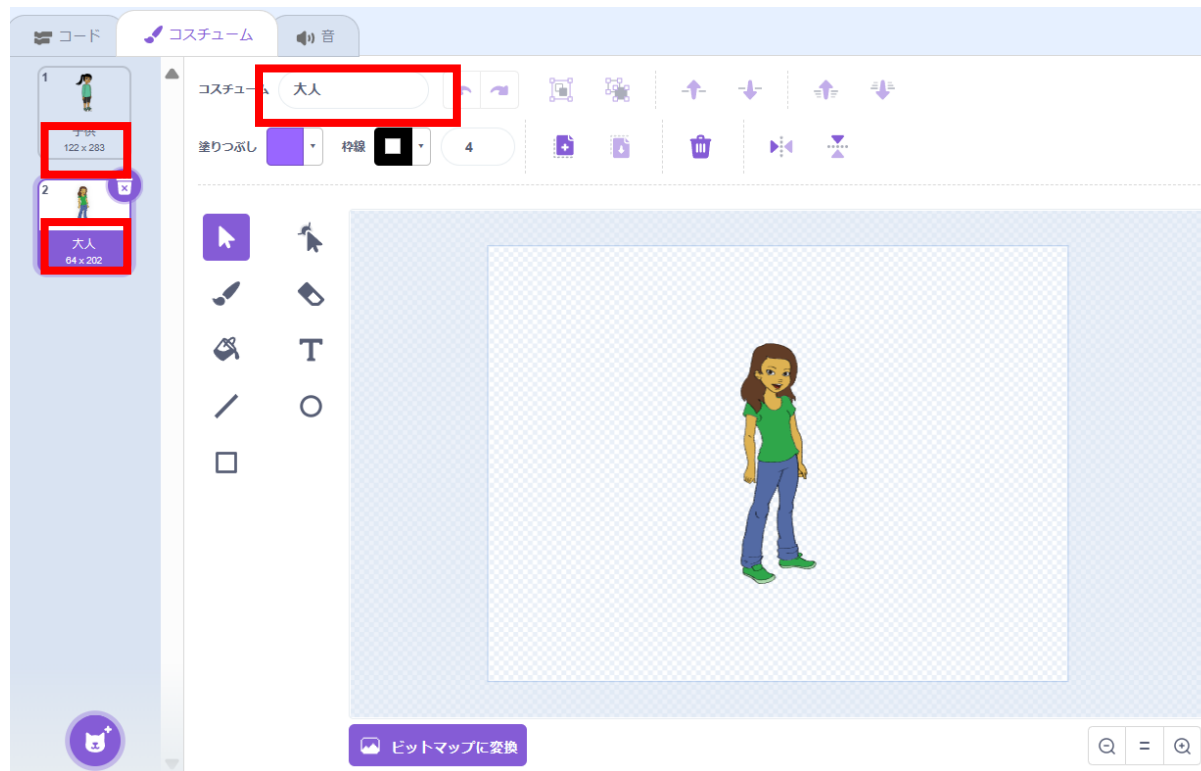
①プレイヤーをうごかさそう

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う

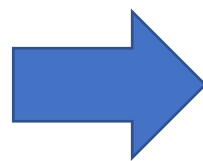
コスチュームめいを「こども」と「おとな」にへんこうしよう



①プレイヤーをうごかさう



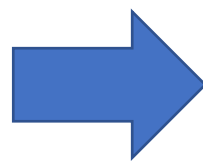
プレイヤーのさいしょのいちとおおきさをきめよう



①プレイヤーをうごかさそう



いっていかんかくでプレイヤーがさゆうにうごくようにしよう



①プレイヤーをうごかさそう

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



もくじ

- ①プレイヤーをうごかさそう
- ②ごはんをたべられるようにしよう
- ③ゲームオーバーがめんをつくろう
- ④あそべるようにしよう
- ⑤クリアがめんをつくろう

②ごはんをたべられるようにしよう

満腹度 24

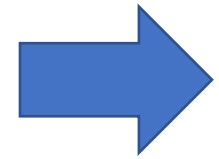
ごはん on

このページではごはんをたべてまんぷくどをかいふくさせていくよ



②ごはんをたべられるようにしよう

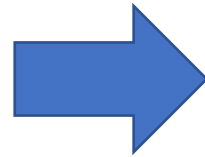
へんすう「まんぷくど」をつくろう



②ごはんをたべられるようにしよう



まんぷくどのしょきちをきめてだんだんへるようにしよう



②ごはんをたべられるようにしよう

まんぷくどが1ずつへっているかな？

満腹度 27



もんだい

まんぷくどが10みまんになったらプレイヤーが「おなかすいた」
というようにしよう

※かんがえてからつぎのスライドにすすんでみよう！

満腹度 9

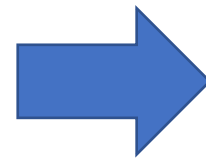
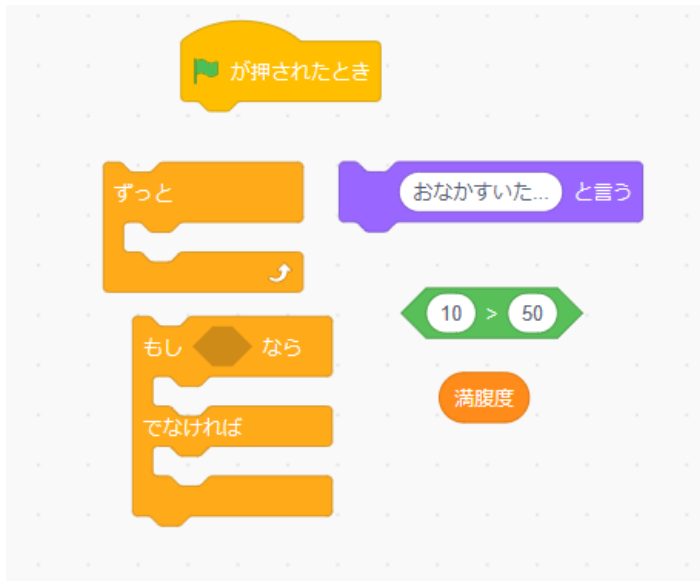


こたえ



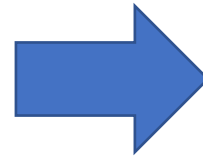
いかのコードのようにかけたかな？

つぎのこともかんがえてここでは「もしでなければ」にしよう



②ごはんをたべられるようにしよう

ごはんをあげるスイッチをつくろう
スイッチはなんでもいいよ



②ごはんをたべられるようにしよう

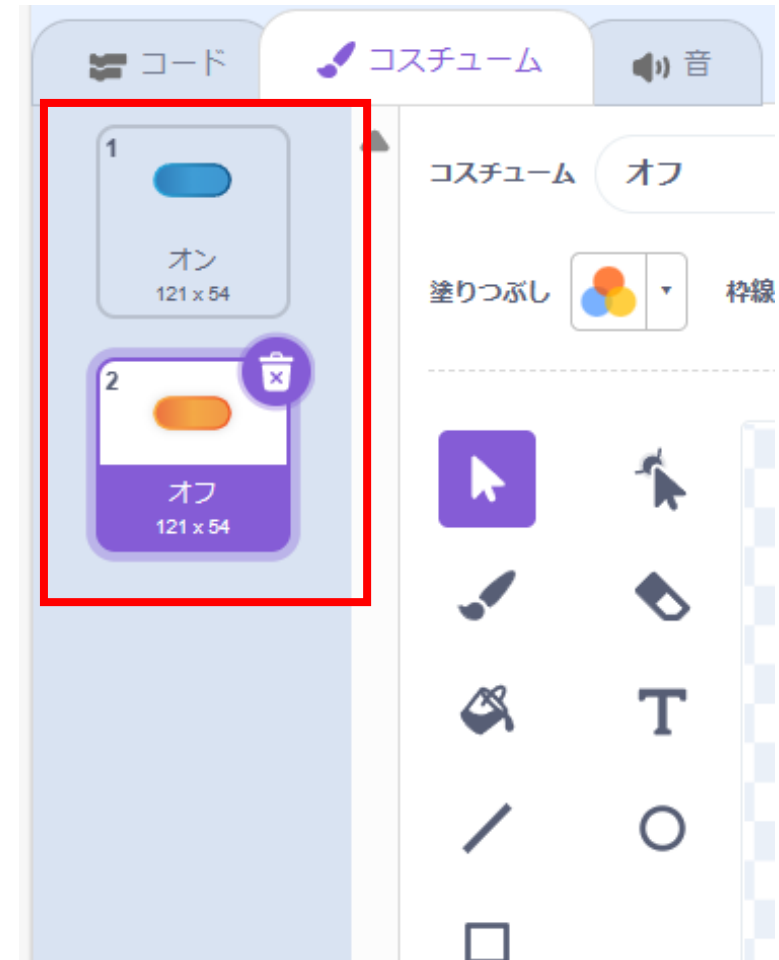
なまえを「ごはんスイッチ」にしよう



②ごはんをたべられるようにしよう

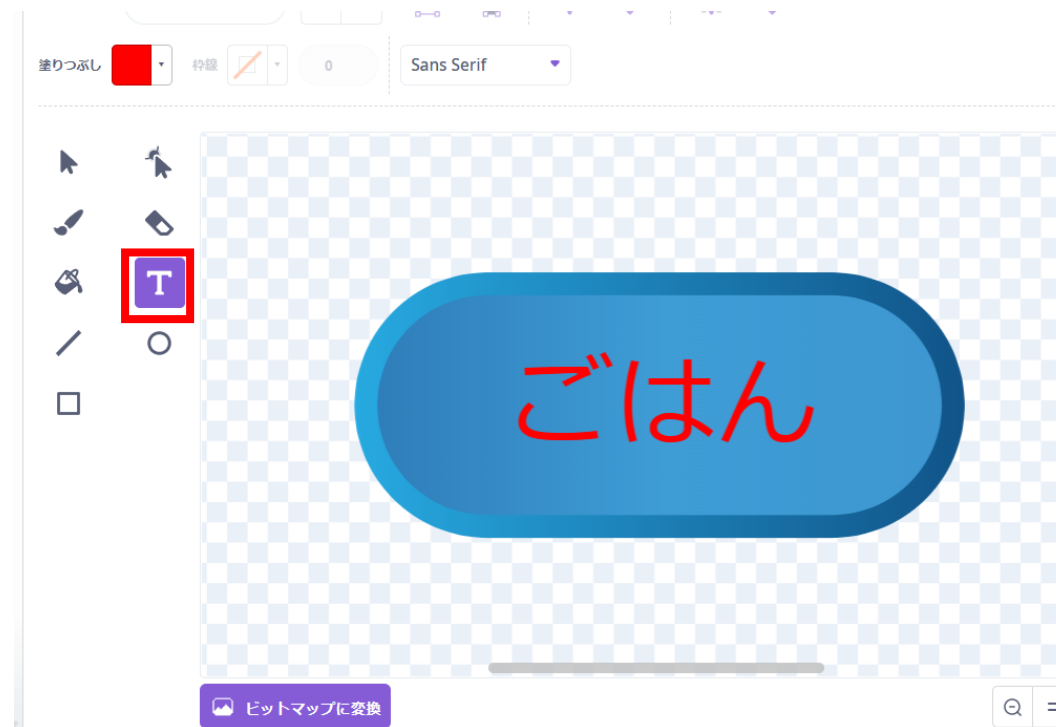
コスチュームを2つつくって「オン」
「オフ」のなまえにしよう

いろはなんでもいいよ



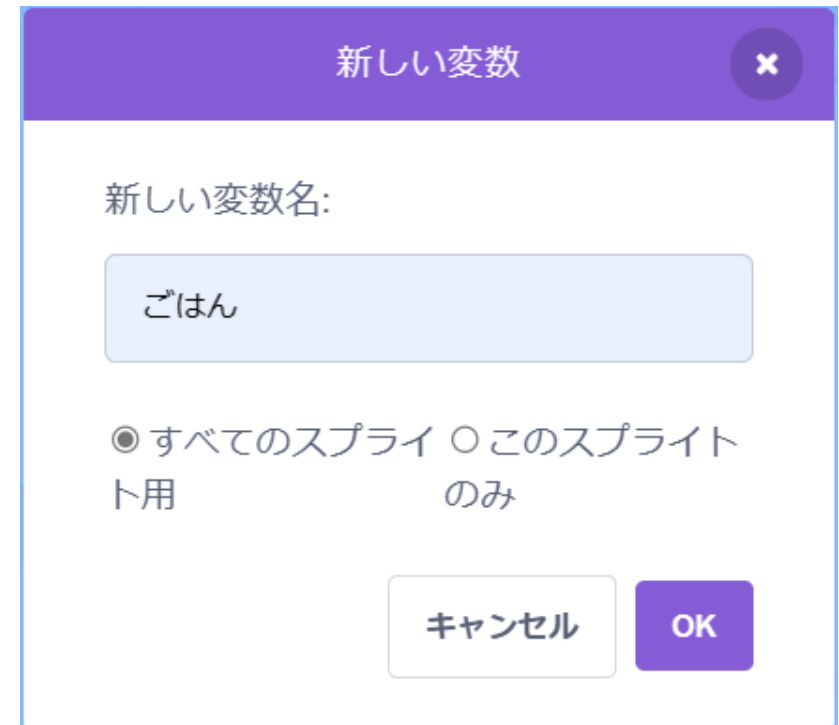
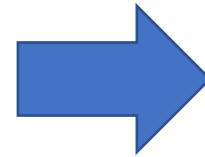
②ごはんをたべられるようにしよう

ボタンのまんなかにもじをかこう「オン」「オフ」りょうほうともかこう



②ごはんをたべられるようにしよう

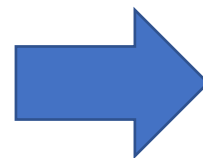
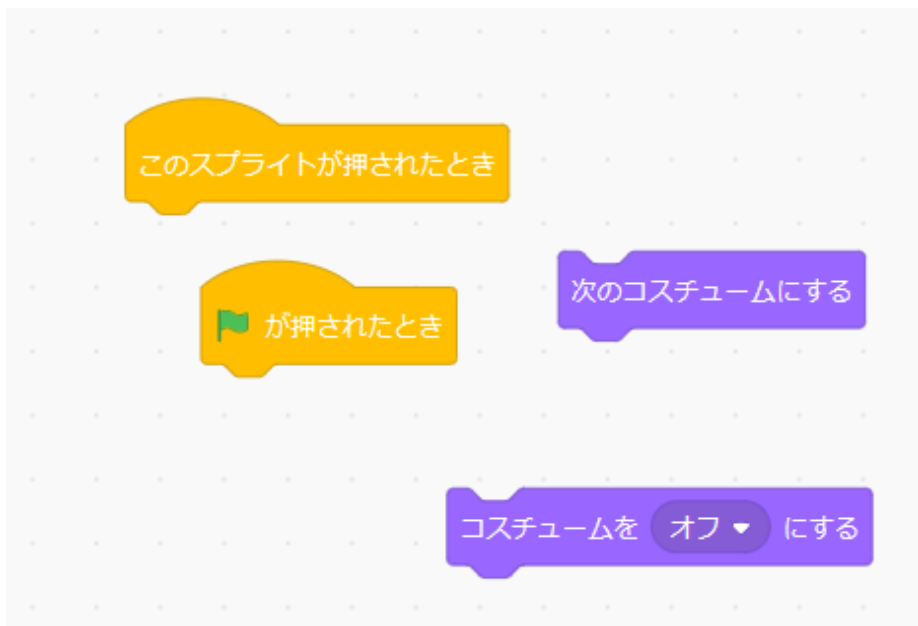
ボタンのオンオフのへんすうをつくろう



②ごはんをたべられるようにしよう

ごはん

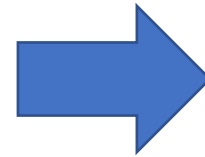
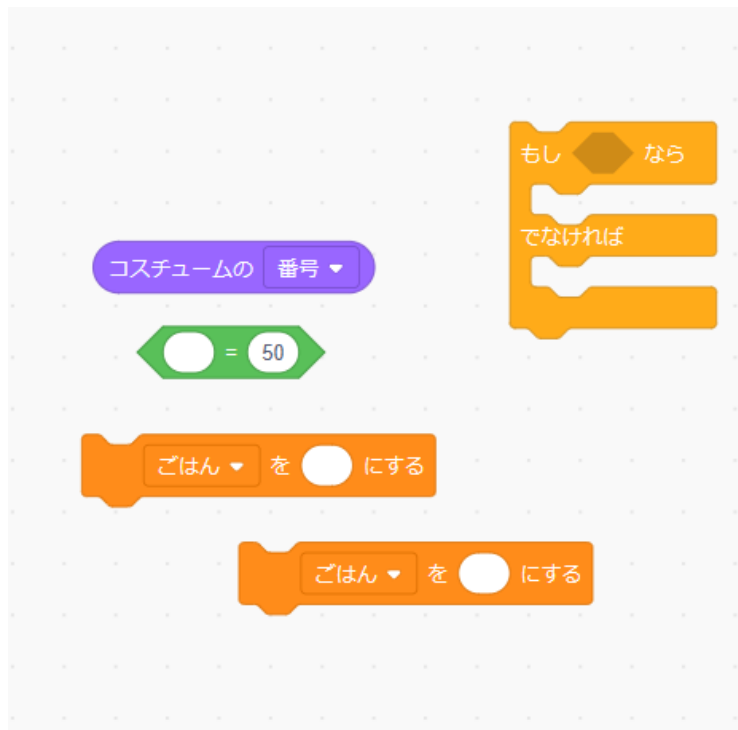
ボタンをおしたらオンとオフになるようにしよう



②ごはんをたべられるようにしよう

ごはん

ボタンのコスチュームごとにへんすうがかわるようにならう



もんだい

いまのじょうたいだとボタンがオフなのにごはんへんすうがonになるときがあるよ！

このバグをときしてみよう！

※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

ごはん

はたをおしたときにへんすうのしょきちもせっていしてあげよう



②ごはんをたべられるようにしよう

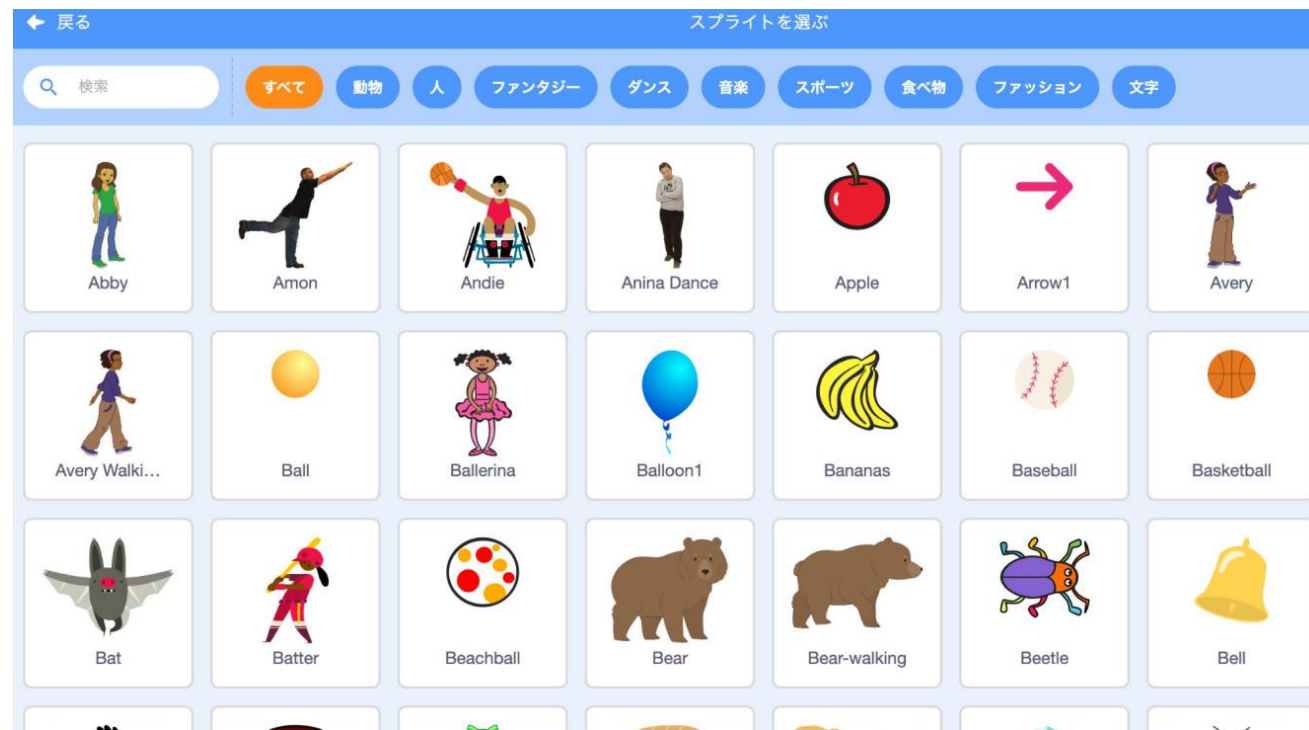
ごはん

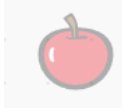
ボタンのばしょをきめてあげよう



②ごはんをたべられるようにしよう

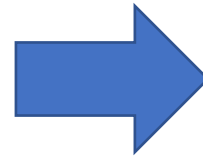
つぎはプレイヤーがたべるごはんをつくってみよう
テキストではリンゴにするよ





②ごはんをたべられるようにしよう

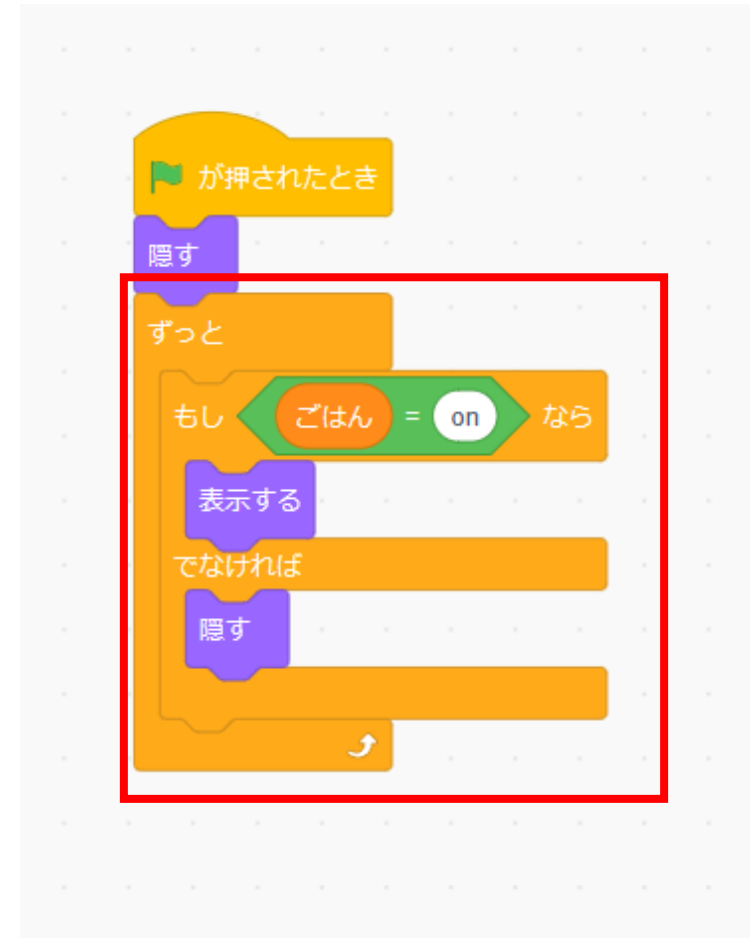
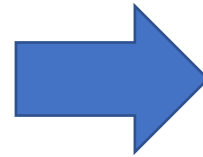
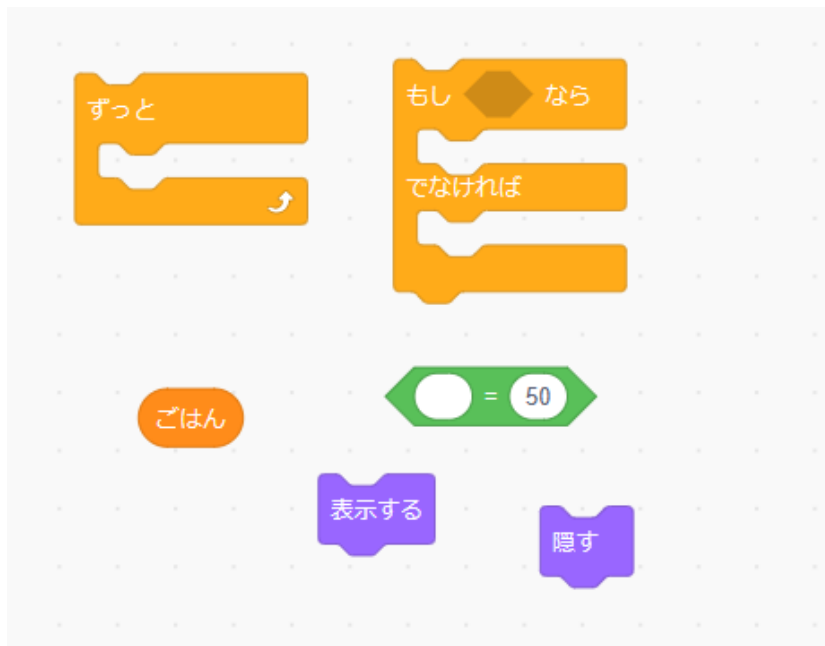
ゲームスタートじではリンゴはかくすようにしよう





②ごはんをたべられるようにしよう

ゲームスタート時にはリンゴはかくすようにしよう



②ごはんをたべられるようにしよう

ごはんボタンをおしたときにりんごがでてくるようになったかな？

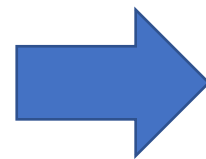
満腹度 24
ごはん on





②ごはんをたべられるようにしよう

りんごをおしたらへんすう「まんぷくど」を10ふえるようにしよう



②ごはんをたべられるようにしよう

はたをおしてゲームしてみよう

りんごがけえないバグがおきたかな？

いまからそのバグをなおすためにすこしだけコードをかきかえるよ

②ごはんをたべられるようにしよう

コードをすこしだけかえてみよう



②ごはんをたべられるようにしよう

りんごをおしえてもボタンをおしてもボタンのコスチュームがいかかわるようにしたよ



②ごはんをたべられるようにしよう

はたをおしてこんどこそうまくいくかかくにんしてみよう

満腹度 24

ごはん on



②ごはんをたべられるようにしよう

さいごにりんごがでてくるたびにちがうところにひょうじさせるようにしよう



もくじ

- ①プレイヤーをうごかさう
- ②ごはんをたべられるようにしよう
- ③ゲームオーバーがめんをつくろう
- ④あそべるようにしよう
- ⑤クリアがめんをつくろう

③ゲームオーバーがめんをつくろう

このページではプレイヤーのまんぷくどが0になったらゲームオーバーのがめんにいどうするようにするよ



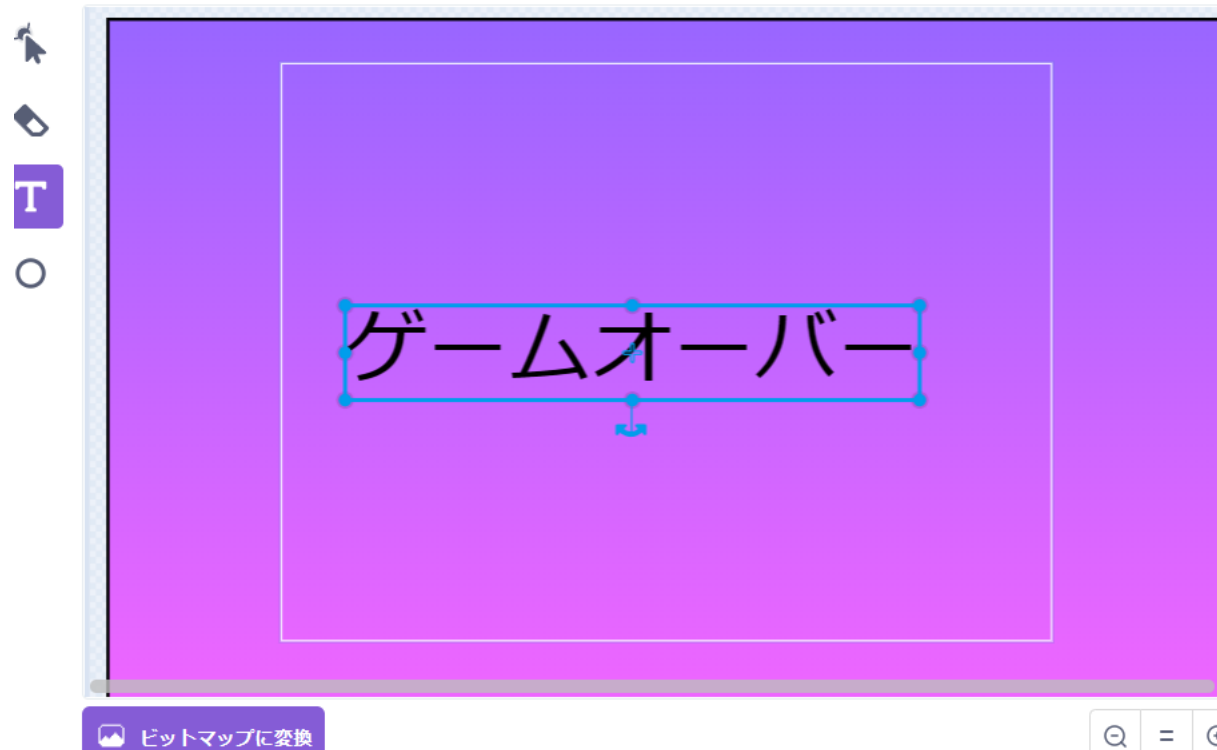
③ゲームオーバーがめんをつくろう

がめんはじぶんでかいてみよう



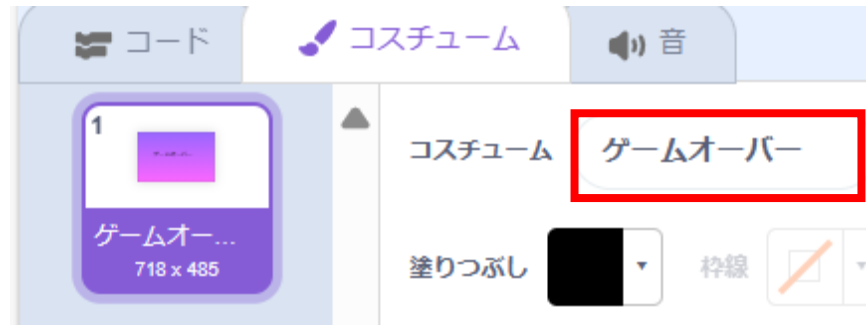
③ゲームオーバーがめんをつくろう

テキストではこのようにつくってみたよ



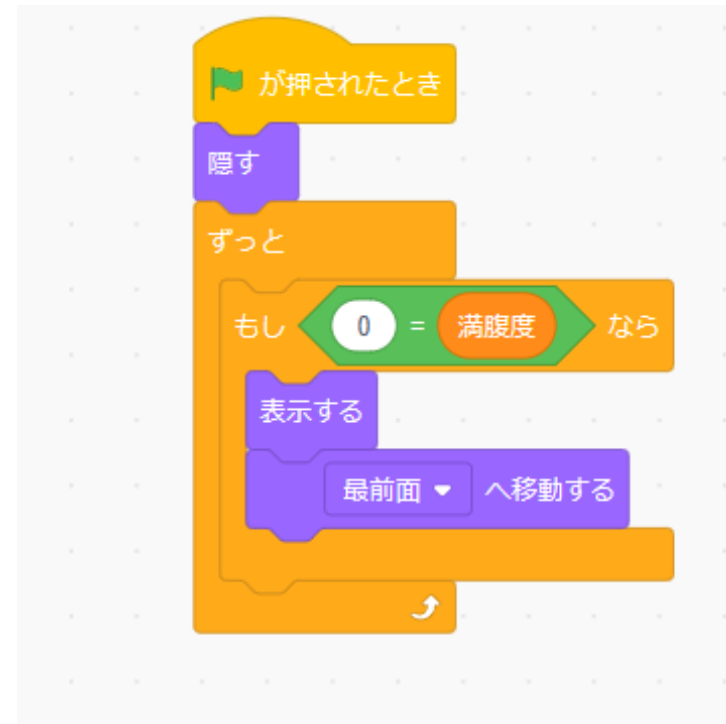
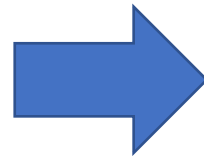
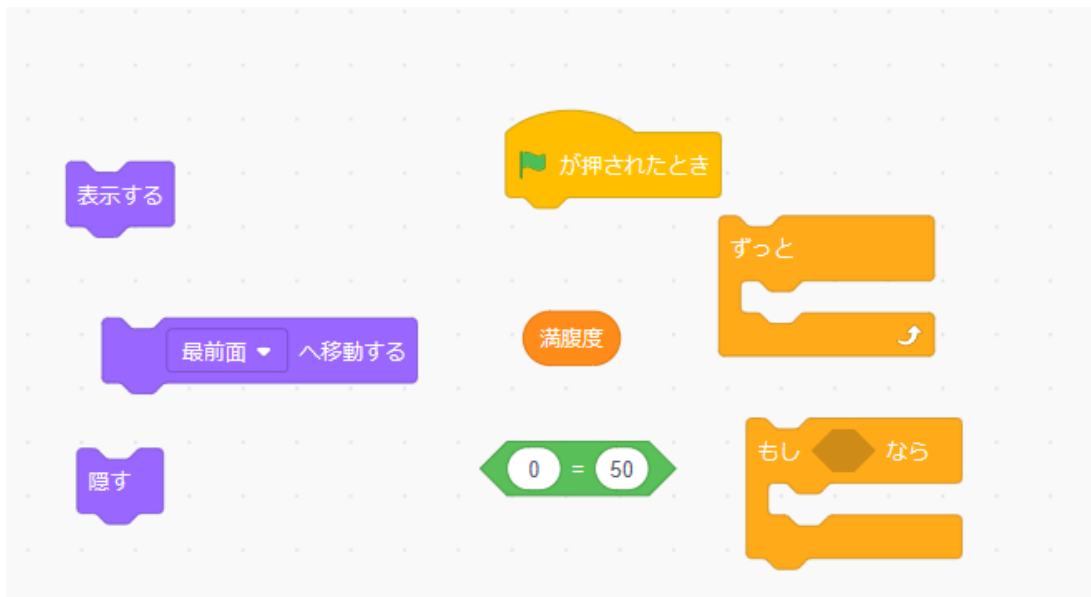
③ゲームオーバーがめんをつくろう

コスチュームめいも「ゲームオーバー」にしよう



③ゲームオーバーがめんをつくろう

まんぷくどが0になったらゲームオーバーがめんをひょうじしよう



③ゲームオーバーがめんをつくろう

まんぷくどが0になったらがめんがかわったかな？



③ゲームオーバーがめんをつくろう

さいごにスプライトのなまえをかえよう



もくじ

- ①プレイヤーをうごかさう
- ②ごはんをたべられるようにしよう
- ③ゲームオーバーがめんをつくろう
- ④あそべるようにしよう
- ⑤クリアがめんをつくろう

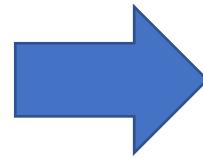
④あそべるようにしよう

このページではプレイヤーがあそんでけいけんちがたまっていくようにしよう



④あそべるようにしよう

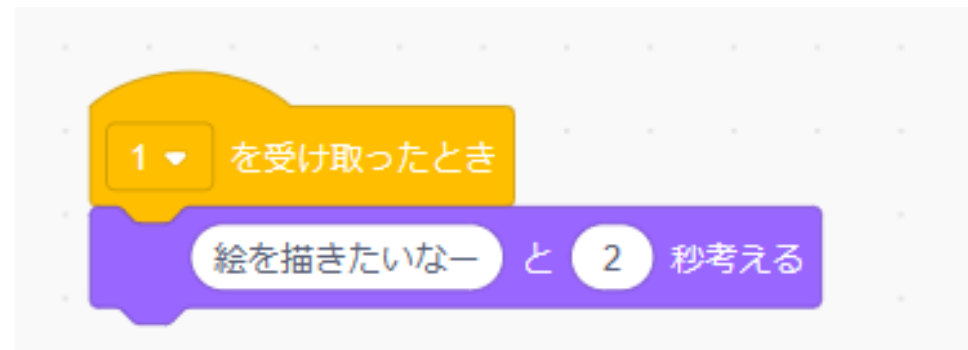
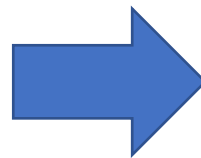
メッセージきのうをつかって1~3のすうじをおくろう
へんすう「あそびばんごう」はじぶんでつくろう





④あそべるようにしよう

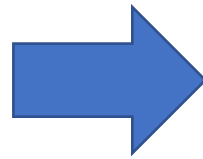
あそびばんごうが1のときのしよりをするよ
テキストではえをかくようにしてみよう



④あそべるようにしよう

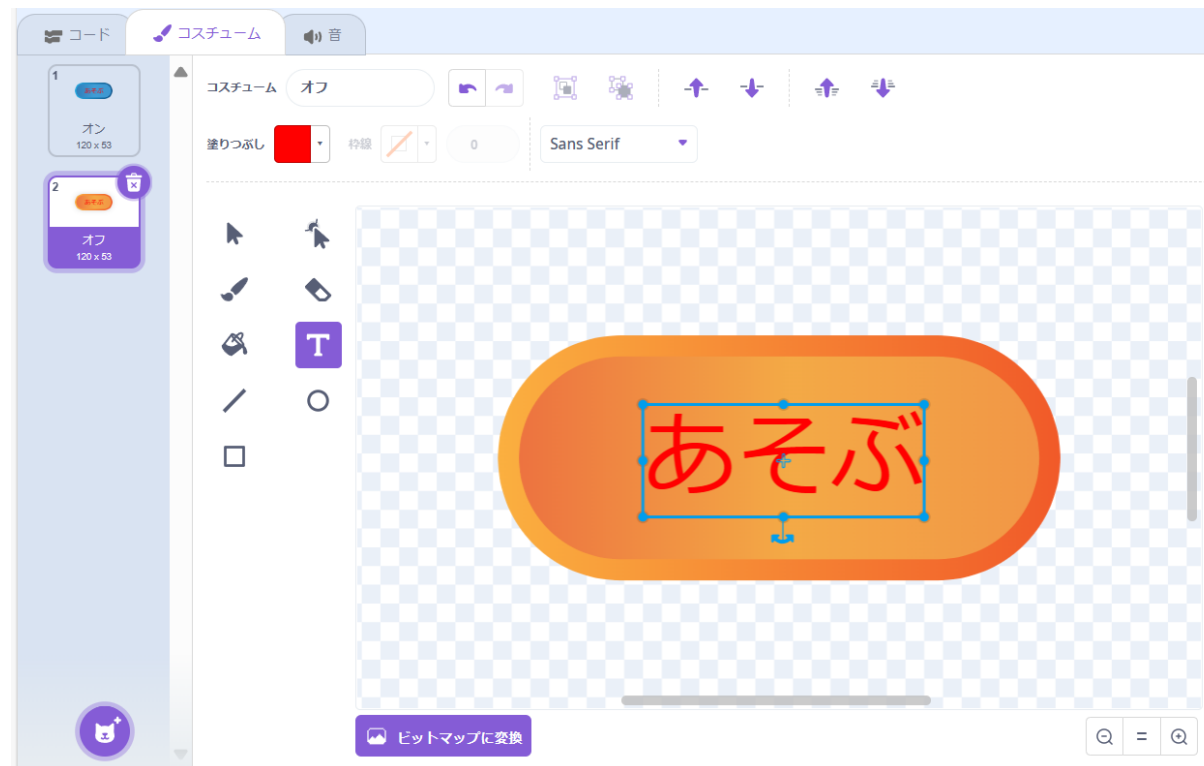
つぎはあそぶスイッチをつくろう

ごはんスイッチをふくせいしてじかんとんしゅくしよう(まちがえないようになまえをあそぶスイッチにかえよう)



④あそべるようにしよう

コスチュームで「あそぶ」にへんこうしよう



④あそぶるようにしよう

あそぶ

あそぶスイッチのコードでごはんのぶぶんをすべてあそぶにへんこうしよう

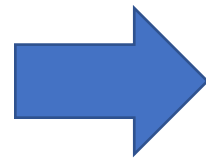
たりない「メッセージめい」や「へんすう」はじぶんでつかしよう



```
このスプライトが押されたとき
  ご飯スイッチ を送る

ご飯スイッチ を受け取ったとき
  次のコスチュームにする
  もし コスチュームの名前 = オン なら
    ごはん を on にする
  でなければ
    ごはん を off にする

が押されたとき
  x座標を -170、y座標を -150 にする
  コスチュームを オフ にする
  ごはん を off にする
```



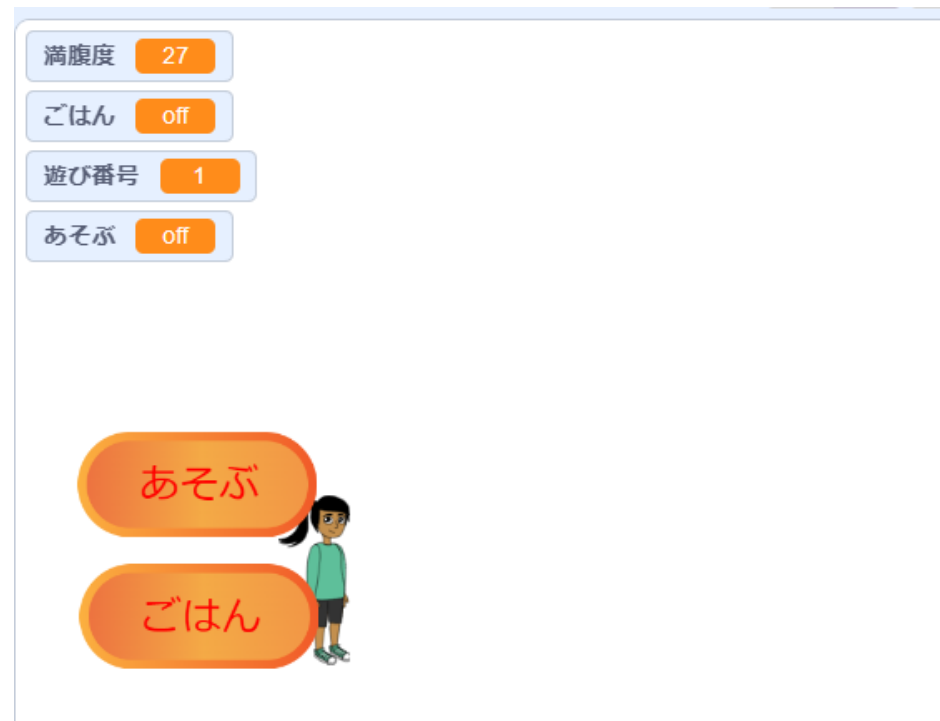
```
このスプライトが押されたとき
  遊ぶスイッチ を送る

遊ぶスイッチ を受け取ったとき
  次のコスチュームにする
  もし コスチュームの名前 = オン なら
    あそぶ を on にする
  でなければ
    あそぶ を off にする

が押されたとき
  x座標を -170、y座標を -90 にする
  コスチュームを オフ にする
  あそぶ を off にする
```


④あそべるようにしよう

あそぶスイッチがオンオフできるようになったかな



④あそべるようにしよう

けいけんちへんすうをついかしておこう

新しい変数

新しい変数名:

経験値

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

④あそべるようにしよう

つぎはえをかくスプライトをじゅん
びしよう




もんだい



えをかくスプライトはどのコードをまねるとうまくいくかわかるかな？

※かんがえてからつぎのスライドにすすんでみよう！

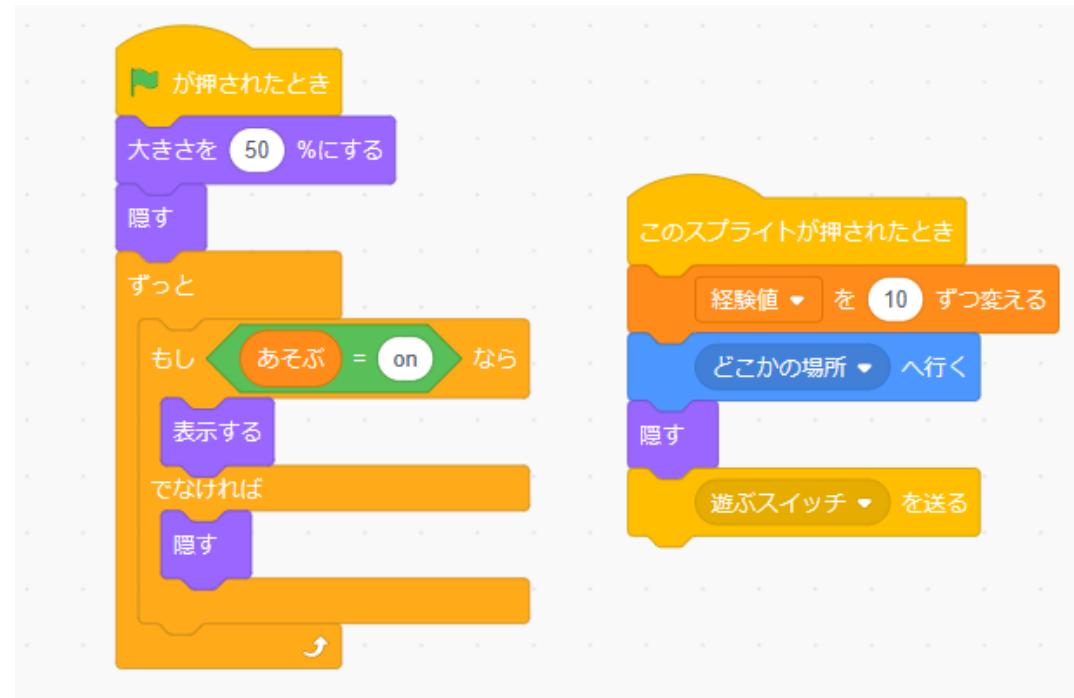


The screenshot shows a game interface with a light blue background. At the top left, there are two status bars: '満腹度' (Hunger) with a value of 27 and '経験値' (Experience) with a value of 70. In the center, there is a pink easel with a white canvas. Below the easel, there is a small character of a girl with black hair in a ponytail, wearing a green shirt and black shorts. At the bottom left, there are two large, rounded buttons: a blue one labeled 'あそぶ' (Play) and an orange one labeled 'ごはん' (Eat).

こたえ



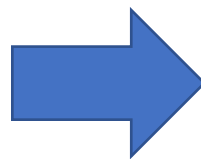
りんごのコードをまねするとうまくいくよ
ひつようなところはじぶんでしゅうせいしてみよう





④あそべるようにしよう

さいごに「あそびばんごう」とおなじだったばあいにけいけんちをふやすようにしよう



④あそべるようにしよう

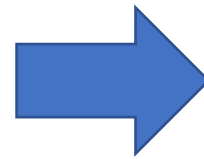
あそびばんごうがいったしたときだけけいけんちがふえるようになったかな？

満腹度 17
経験値 90



④あそべるようにしよう

はたがおされたときにけいけんちが0になるようにしよう

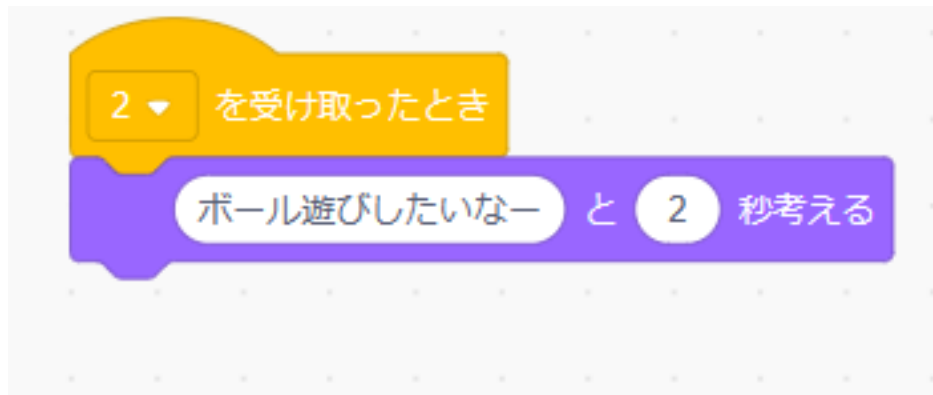


もんだい

あそびばんごうが2,3のときのしよりもしてみよう

テキストではボールあそびとおんがくあそびですすめていくよ

※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



ボールあそびはほかのコードになったよ

The image shows two Scratch code blocks on a light gray grid background. The left block is a 'when green flag clicked' event block. It contains a 'set size to 60%' block, followed by a 'hide' block. Below these is a 'forever' loop block. Inside the loop, there is an 'if' block with the condition 'play = on'. If true, it contains a 'show' block, followed by a 'hide' block. The right block is a 'when this sprite clicked' event block. It contains an 'if' block with the condition 'game number = 2'. If true, it contains a 'change experience value by 10' block, followed by a 'go to some location' block, and finally a 'hide' block. Below the 'hide' block is a 'send message' block with the message 'play switch'.

こたえ



おんがくあそびはいかのコードになったよ

```
が押されたとき
  大きさを 60 %にする
  隠す
  ずっと
    もし あそぶ = on なら
      表示する
    でなければ
      隠す
  
```

```
このスプライトが押されたとき
  もし 遊び番号 = 3 なら
    経験値 を 10 ずつ変える
  どこかの場所 へ行く
  隠す
  遊ぶスイッチ を送る
```

④あそべるようにしよう

あそびがうまくいくかかくにんしてみよう



もくじ

- ①プレイヤーをうごかさう
- ②ごはんをたべられるようにしよう
- ③ゲームオーバーがめんをつくろう
- ④あそべるようにしよう
- ⑤クリアがめんをつくろう

⑤クリアがめんをつくろう

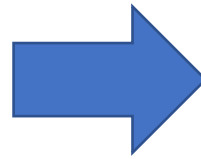
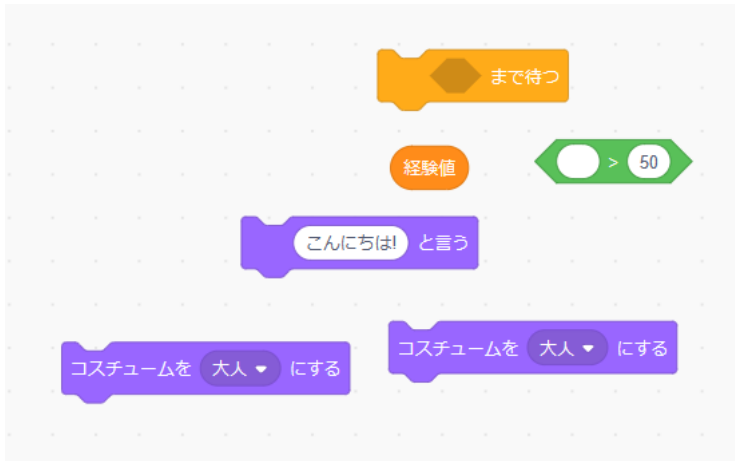
このページではプレイヤーがあるていどけいけんちをつんだらおとなになるようにしよう



⑤クリアがめんをつくろう



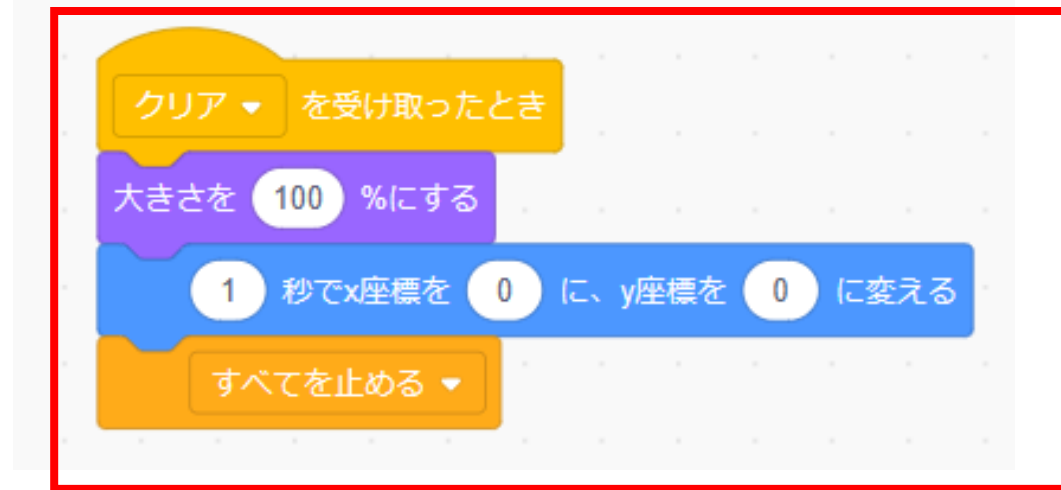
けいけんちが100をこえたらおとなのすがたになるようにしよう



⑤クリアがめんをつくろう



けいけんちが100をこえたらおとなのすがたになるようにしよう



⑤クリアがめんをつくろう

さいごにはいけいをきめよう



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！

おつかれさまでした

アレンジがおもしろいかわからない場合は、いかのようなことにチャレンジをしてみよう。

- **まんぷくどが10いかにになったらBGMをかえる**
- **BGMをつける**
- **ステージをいくつかつくってみる**
- **あそぶときのアニメーションをつける**