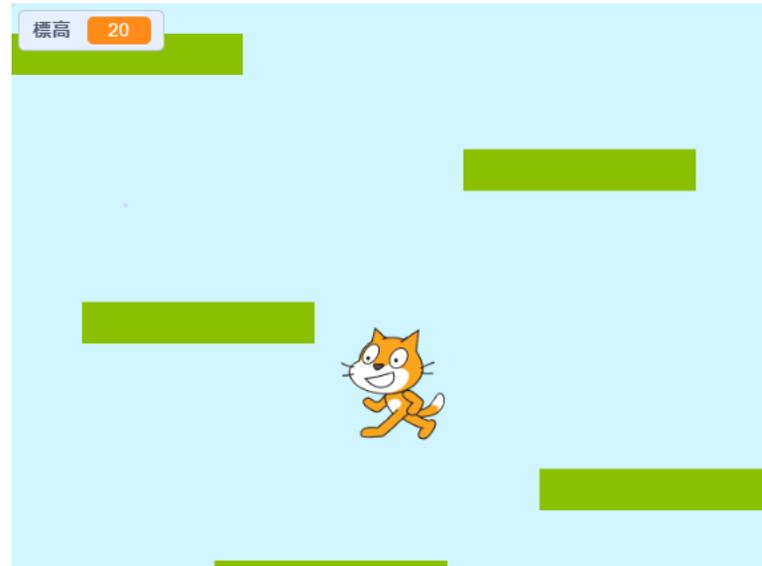


やまのぼりゲーム



このきょうざいでできること

- ・ むき、ざひょうのがいねん
- ・ じゅうりよくをりかい

どんなさくひん？

やまをのぼってちょうじょうをめざすゲーム

もくじ

- ① ステージをつくろう
- ② ステージをうごかさそう
- ③ プレイヤーをうごかさそう
- ④ クリアをつくろう

もくじ

① ステージをつくろう

② ステージをうごかさう

③ プレイヤーをうごかさう

④ クリアをつくろう

①ステージをつくらう

このページではステージをいくつかつくるよ

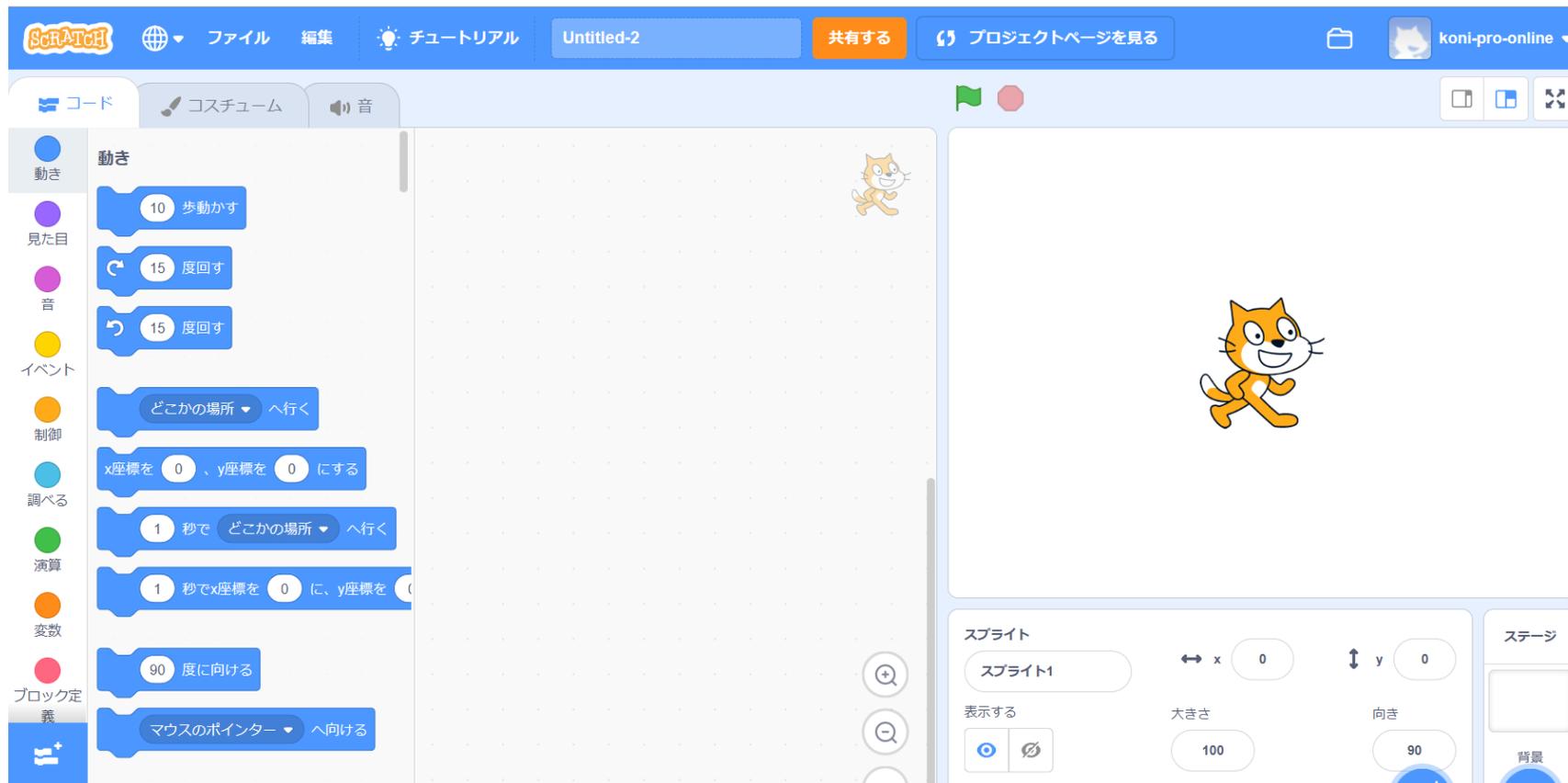
① ステージをつくろう

あたらしいせいさくページをひらいてみよう



① ステージをつくらう

このページがでてきたらつぎのページにすすもう



①ステージをつくらう

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

テキストではねこをつかうよ



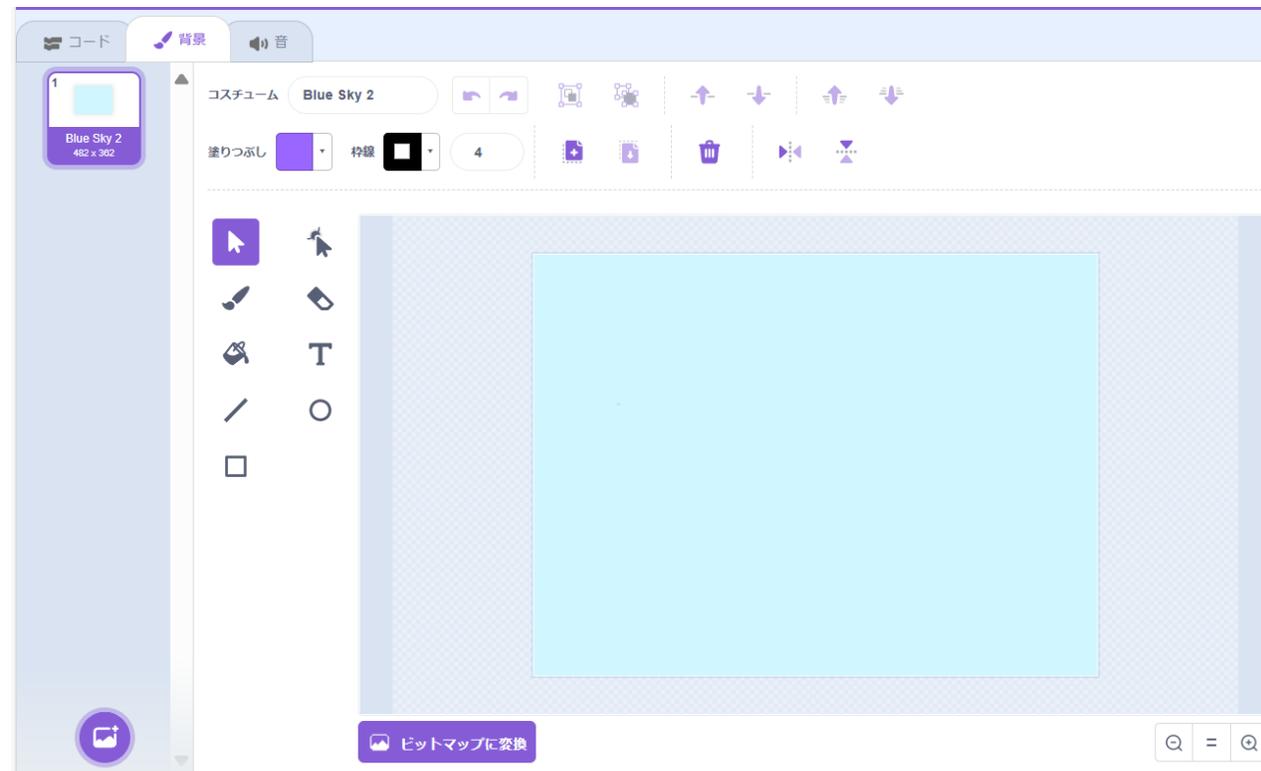
①ステージをつくらう

はいけいをえらぼう！じぶんでえら
んであうはいけいにしてみよう



①ステージをつくろう

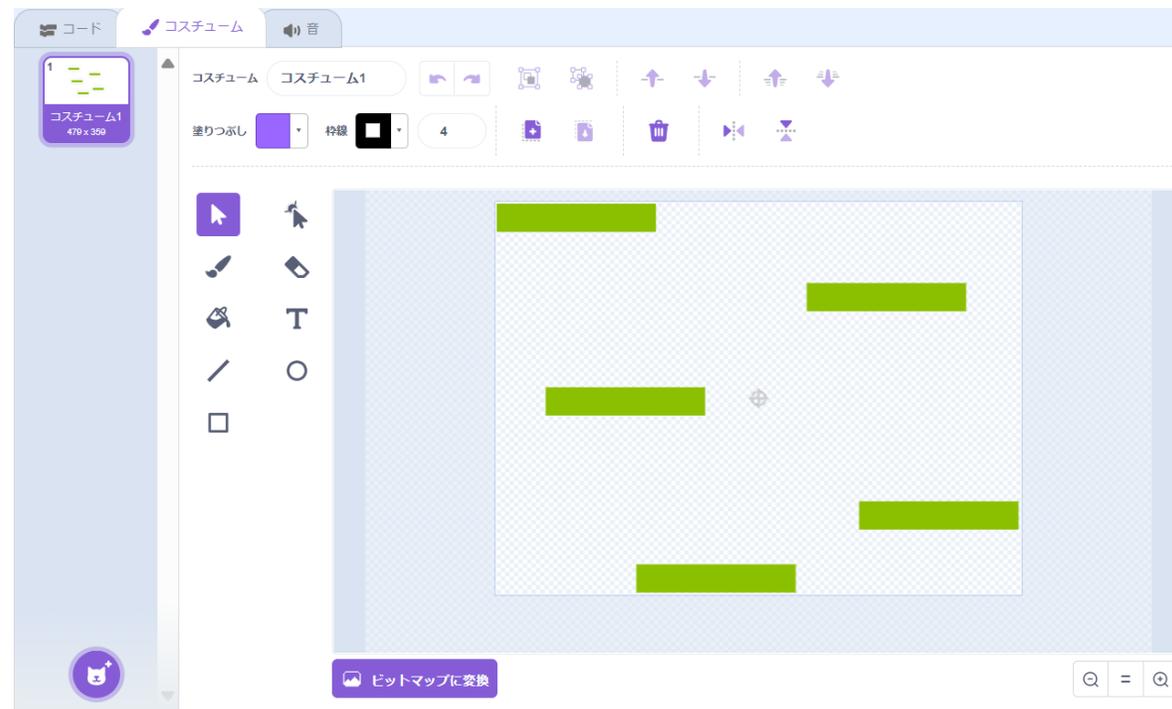
テキストは「blue Sky2」のなまえのはいけいにしたよ



①ステージをつくろう

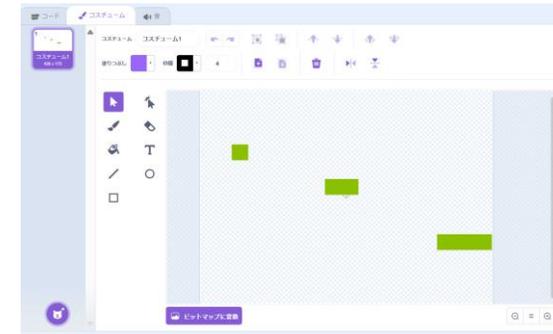
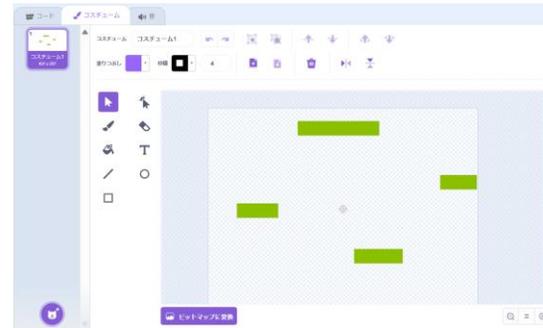
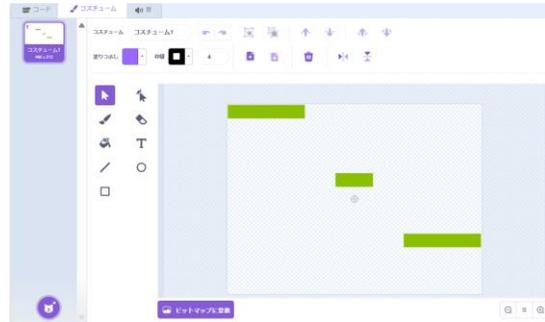
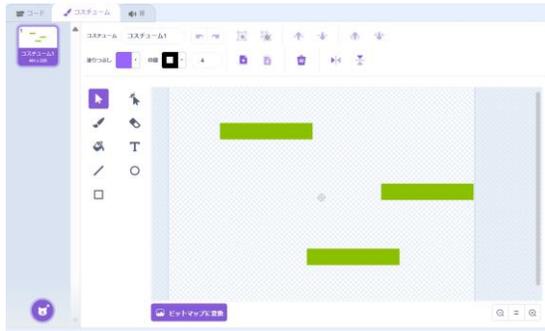
つぎにどだいをつくろう

かたちはじぶんでえらんでつくってみよう



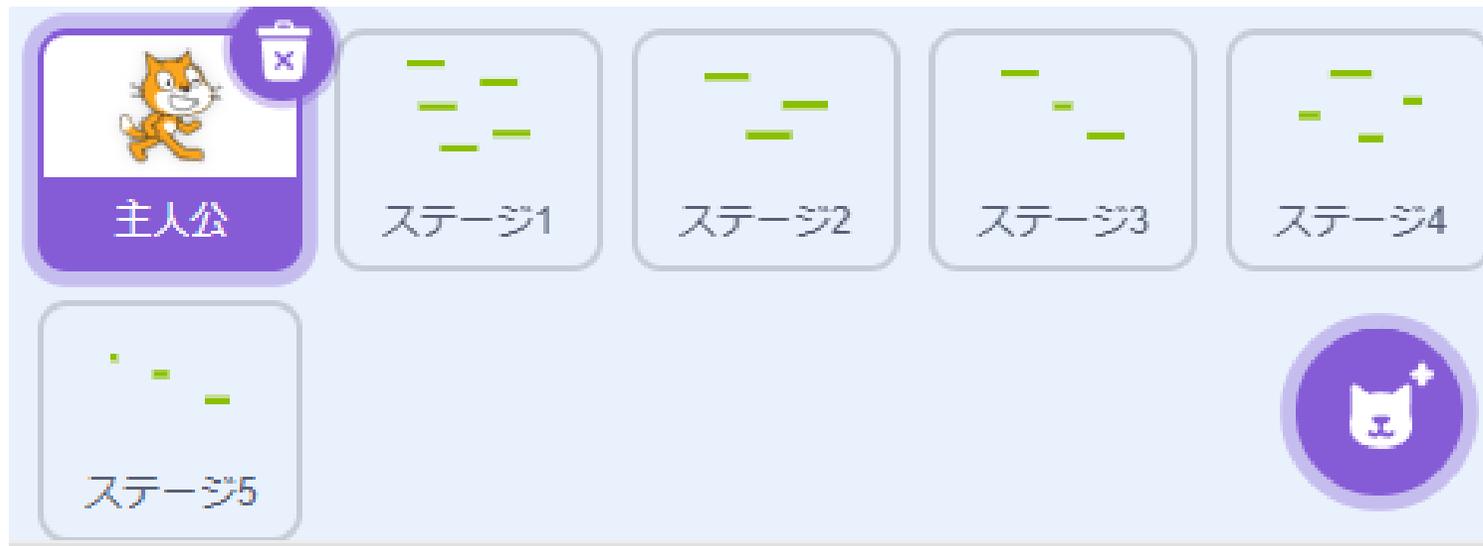
①ステージをつくらう

いくつもステージをつくってみよう
テキストではごうけい5つつくったけど、なんステージでもつ
くってもだいじょうぶだよ！



① ステージをつくろう

ステージのなまえをかえてみよう



もくじ

① ステージをつくろう

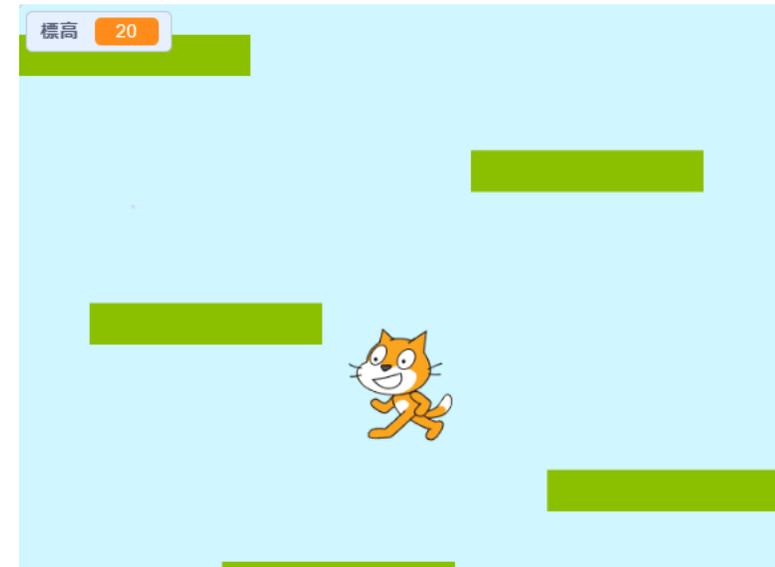
② ステージをうごかさう

③ プレイヤーをうごかさう

④ クリアをつくろう

②ステージをうごかさそう

このページではステージがうごくようにするよ



②ステージをうごかさう

どれだけのぼったかわかるようにへんすう「ひょうこう」をつい
かしよう

新しい変数 ×

新しい変数名:

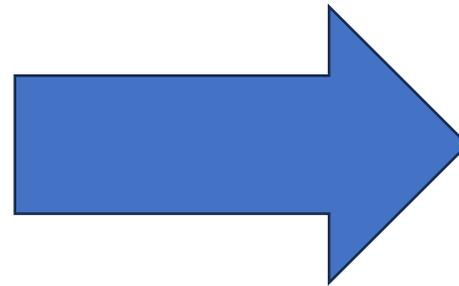
標高

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

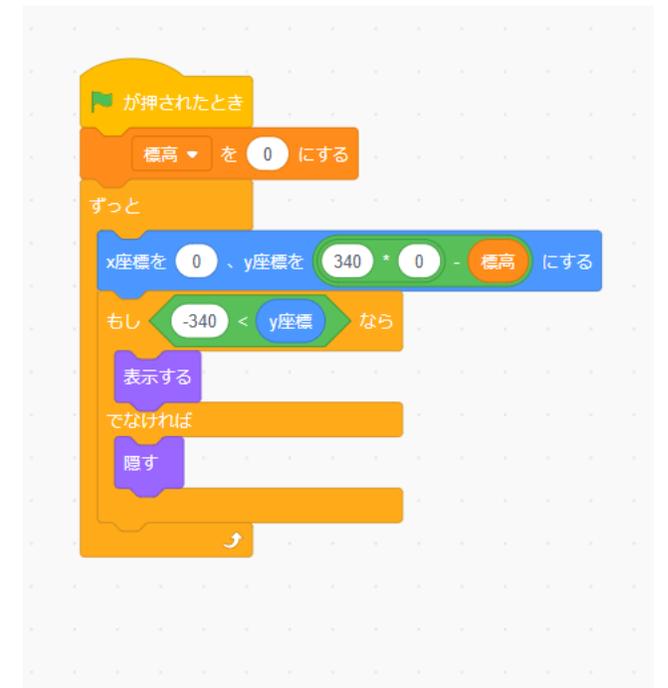
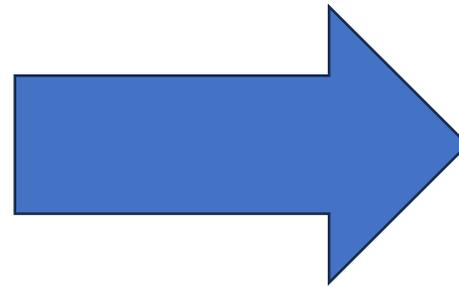
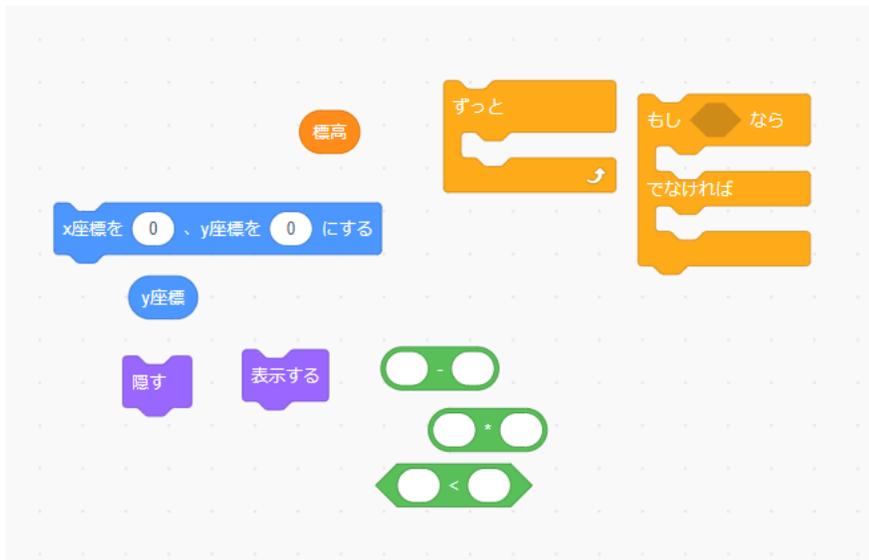
② ステージをうごかさう

はたがおされたらひょうこうを0にしよう



② ステージをうごかさそう

ひょうこうがたかくなったらうえにのぼっていくようにしよう



もんだい

ほかのステージもおなじょうにしてみよう

コードをふくせいしてすうちをいじってステージがしぜんにかわるようにしよう

※かんがえてからつぎのスライドにすすんでみよう！

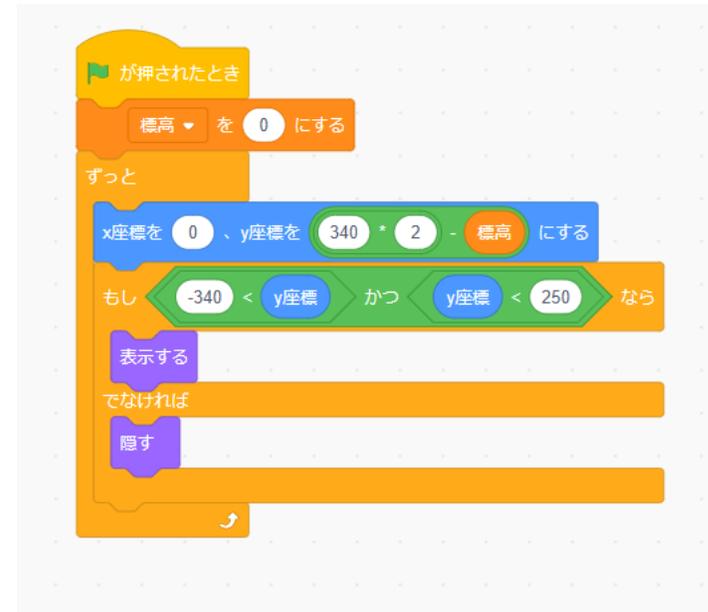
こたえ

2 ステージめ



こたえ

3 ステージめ



```
が押されたとき
  標高 を 0 にする
  ずっと
    x座標を 0 、 y座標を 340 * 2 - 標高 にする
    もし -340 < y座標 かつ y座標 < 250 なら
      表示する
      でなければ
      隠す
```

The image shows a Scratch script for Stage 3. It starts with a 'when clicked' event block. The first block is 'set height to 0'. This is followed by a 'forever' loop. Inside the loop, the first block is 'set x coordinate to 0, y coordinate to 340 * 2 - height'. The second block is an 'if' condition: 'if -340 < y coordinate and y coordinate < 250 then'. Inside the 'if' block, there are two 'show' blocks: one for 'show' and one for 'hide', with a 'if not' block between them. The script ends with a 'return to start' block.

こたえ

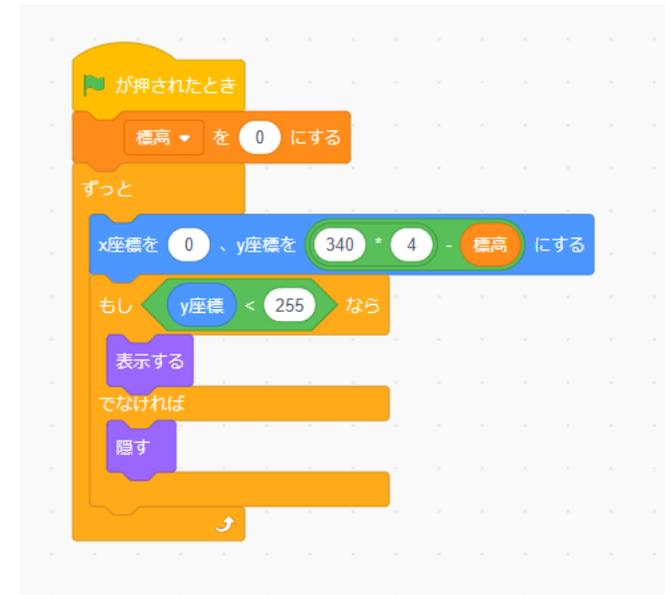
4 ステージめ



こたえ

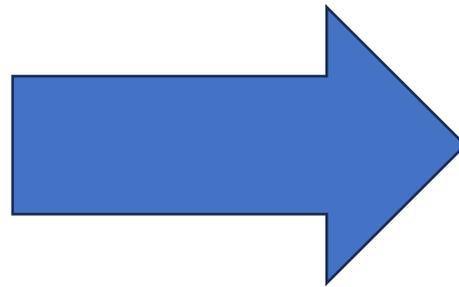
5 ステージめ

ぜんぶできたかな？



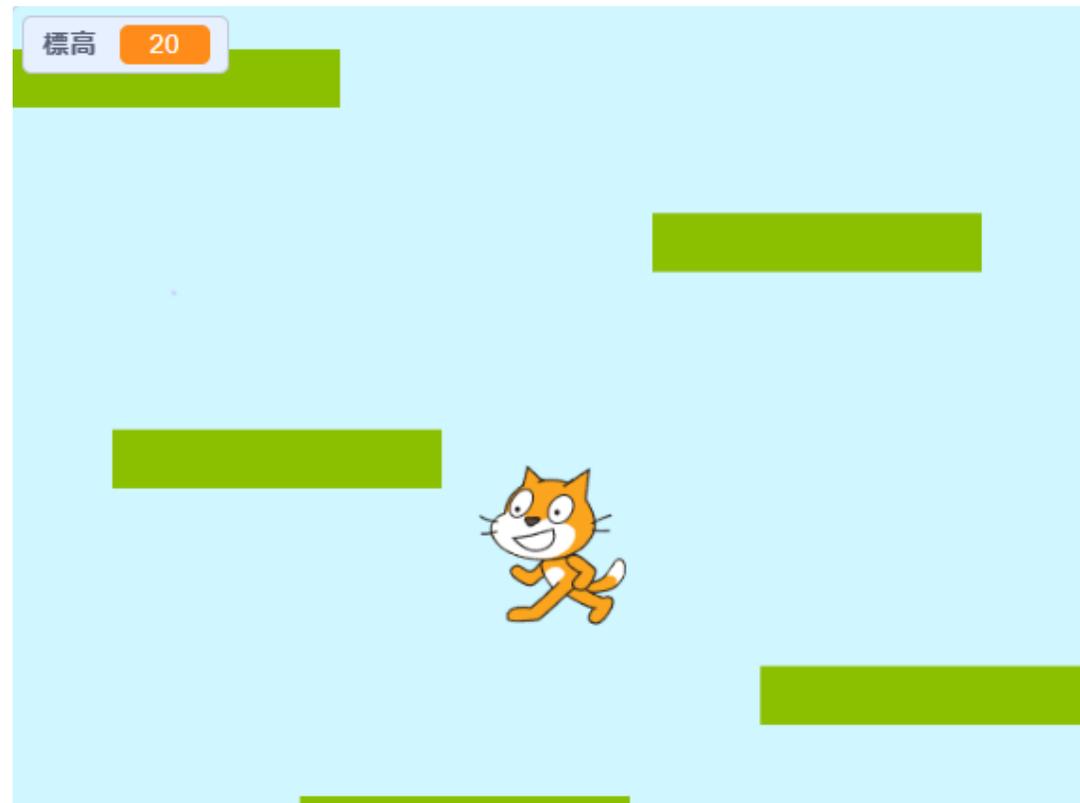
② ステージをうごかさう

はいけいからひょうこうをじょじょにたかくしていってみよう！



②ステージをうごかさう

はたをおしてステージがうごくかかくにんしてみよう

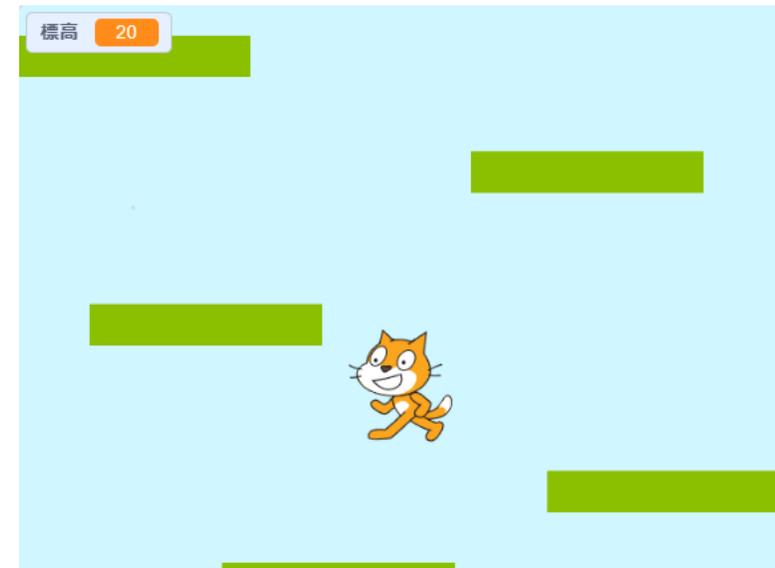


もくじ

- ① ステージをつくろう
- ② ステージをうごかさう
- ③ プレイヤーをうごかさう
- ④ クリアをつくろう

③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すことができるよ



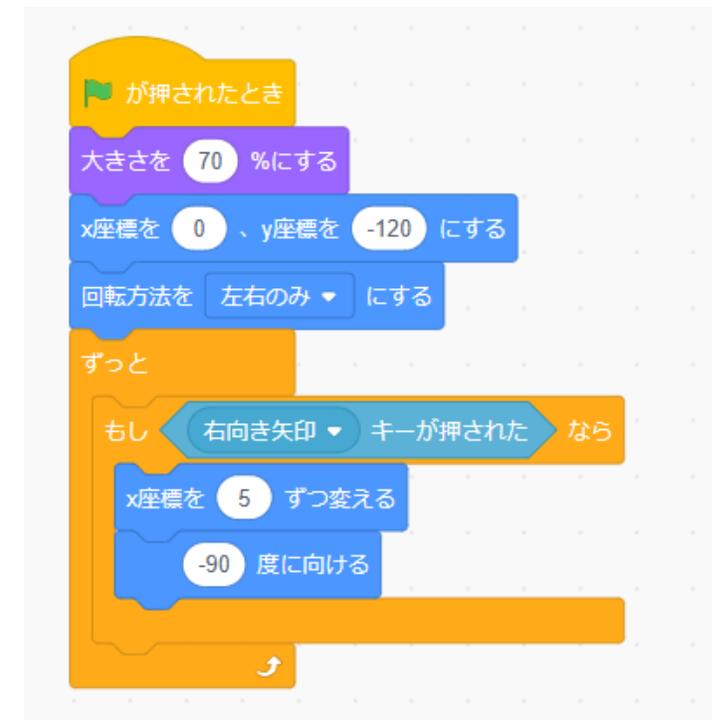
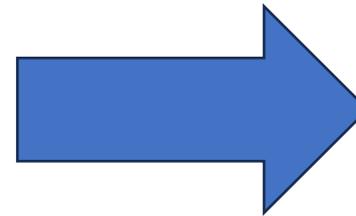
③プレイヤーをうごかさう

なまえを「プレイヤー」にしてみよう



③プレイヤーをうごかさう

プレイヤーをうごかせるようにしよう



もんだい

ひだりむきもおなじようにうごかせるようにしてみよう

※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

このようなコードになったかな？

```
Scratch code blocks:  
1. 旗が押されたとき (Yellow)  
2. 大きさを 70 %にする (Purple)  
3. 回転方法を 左右のみ にする (Blue)  
4. x座標を 0 、y座標を -120 にする (Blue)  
5. ずっと (Orange)  
6. もし 右向き矢印 キーが押された なら (Orange)  
7. 90 度に向ける (Blue)  
8. x座標を 5 ずつ変える (Blue)  
9. もし 左向き矢印 キーが押された なら (Orange)  
10. -90 度に向ける (Blue)  
11. x座標を -5 ずつ変える (Blue)  
12. 繰り返す (Orange)
```

The code blocks are arranged in a sequence. The 'もし 左向き矢印 キーが押された なら' block and its associated actions are highlighted with a red border.

③プレイヤーをうごかさう

つぎはプレイヤーをジャンプできるようにするためのへんすうをつくろう！

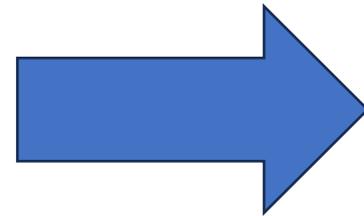
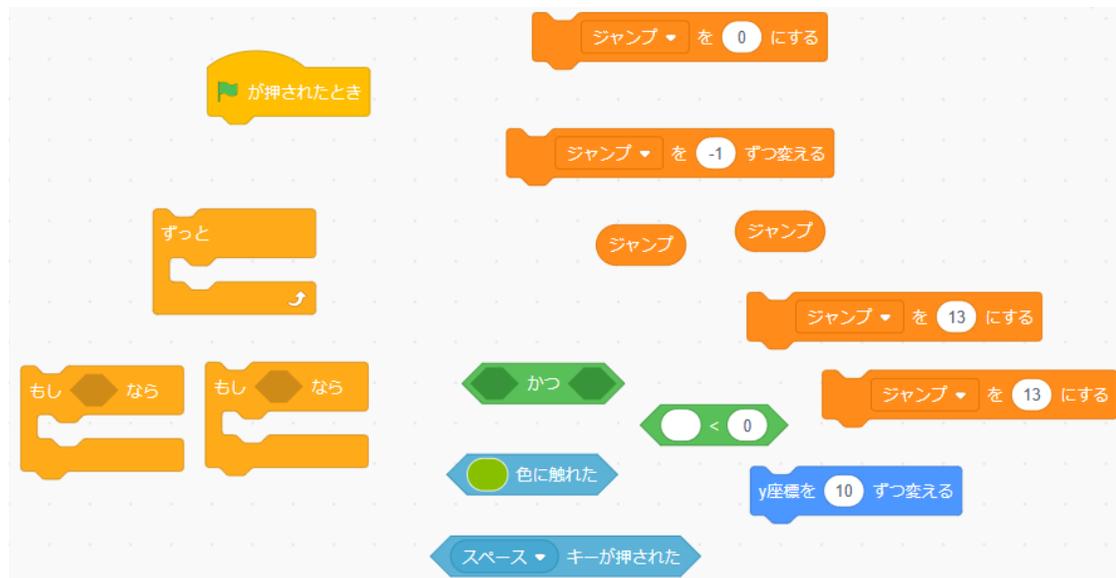
新しい変数 ×

新しい変数名:

すべてのスプライト用 このスプライトのみ

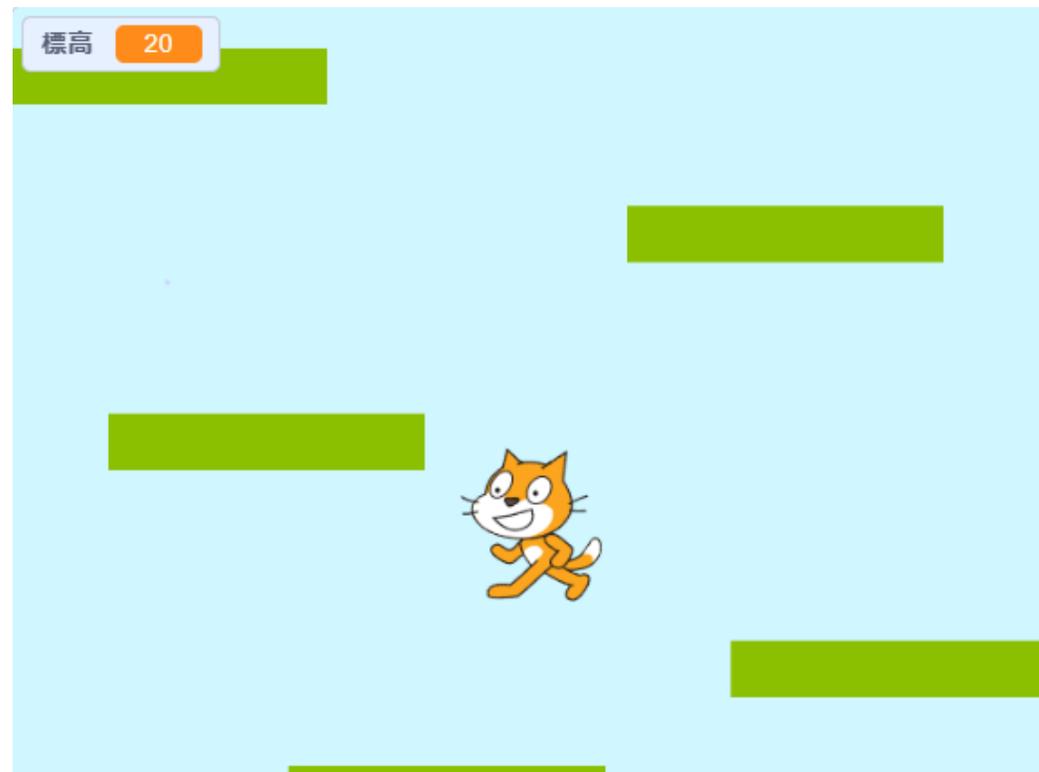
③プレイヤーをうごかさそう

つぎはプレイヤーをジャンプできるようにしよう



③プレイヤーをうごかさそう

はたをおしてプレイヤーがさゆうにうごいてジャンプできるよ
うになったかな？



もくじ

- ① ステージをつくろう
- ② ステージをうごかさう
- ③ プレイヤーをうごかさう
- ④ クリアをつくろう

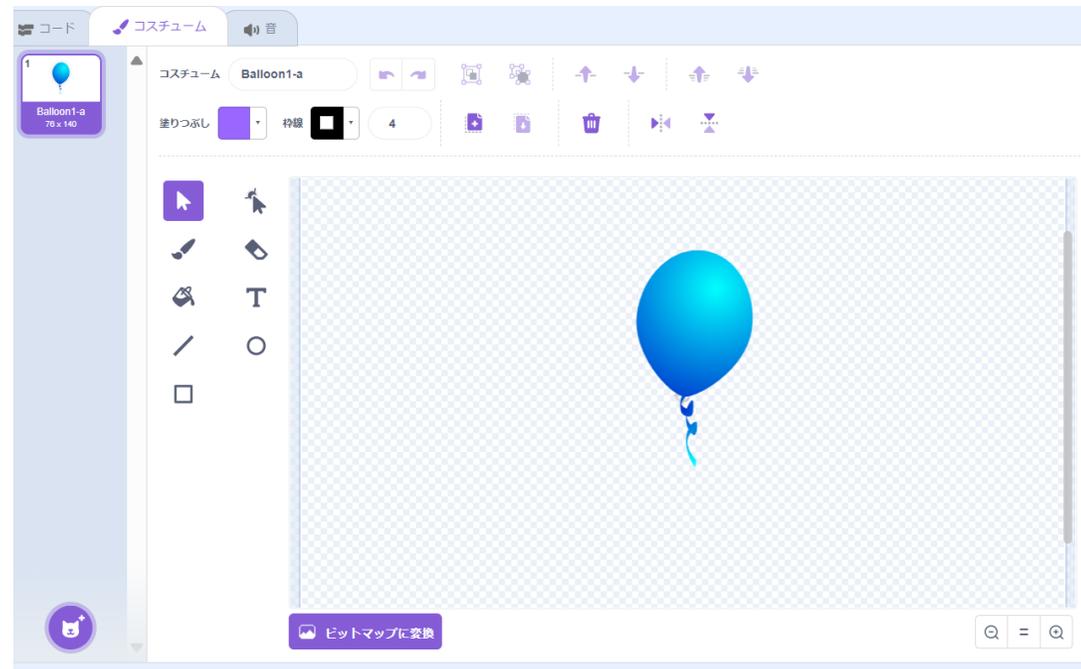
④クリアをつくろう

このページではクリアじょうけんをかんがえるよ



④クリアをつくろう

あたらしいスプライトでゴールのめじるしをきめよう



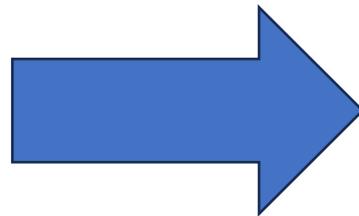
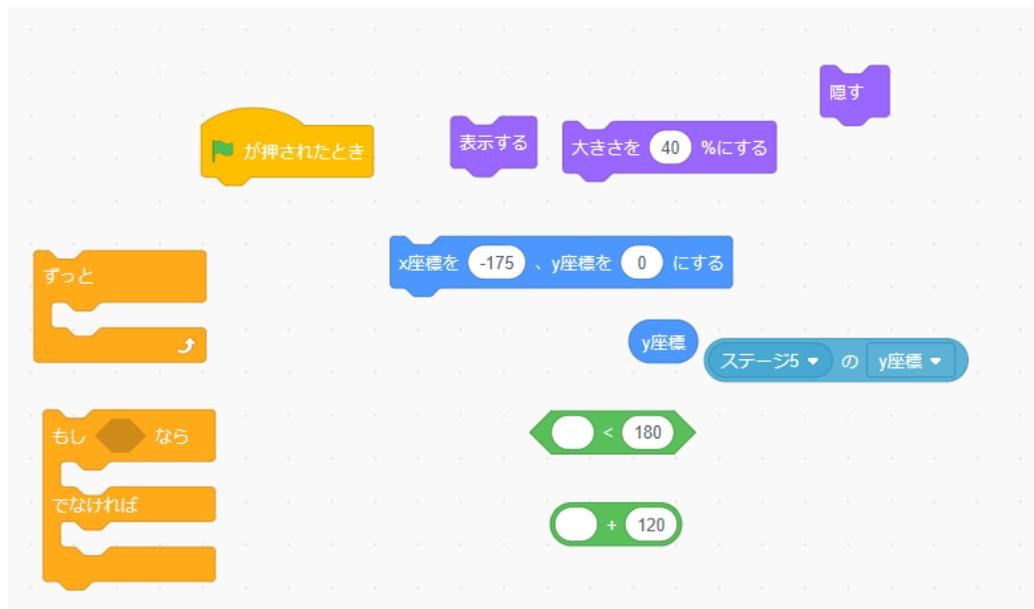
④クリアをつくろう

なまえをわかりやすくしてみよう



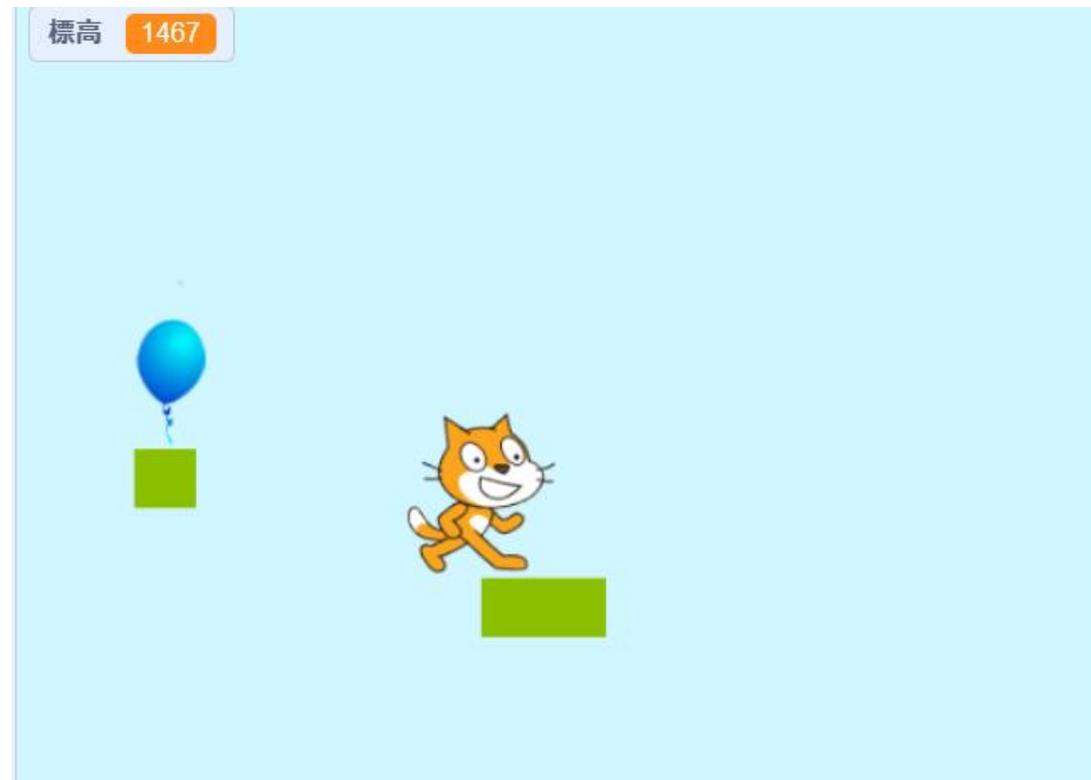
④クリアをつくろう

さいごのステージにいったらひょうじされるようにしよう



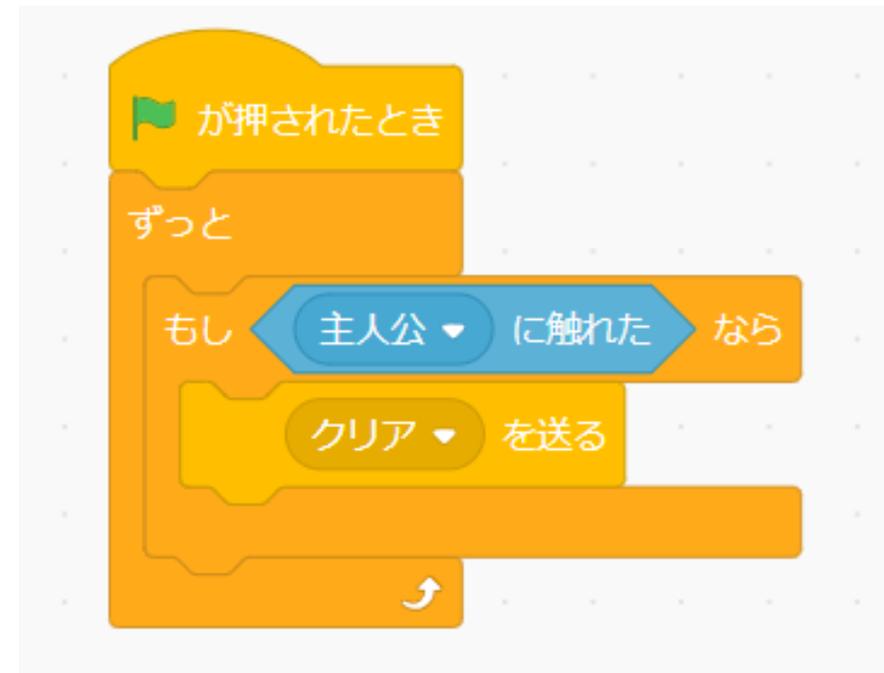
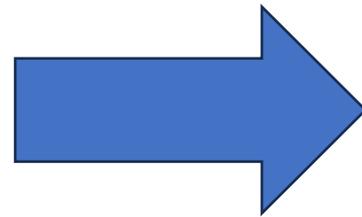
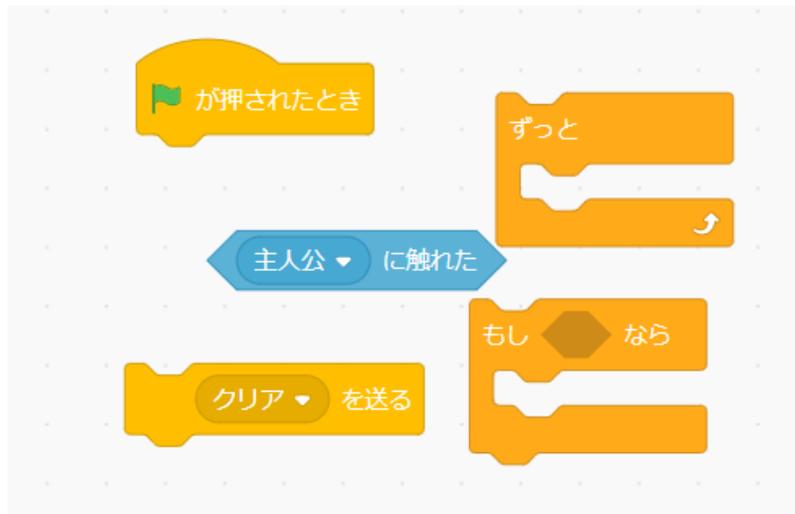
④クリアをつくろう

さいごのステージにいったらひょうじされるようになったかな？



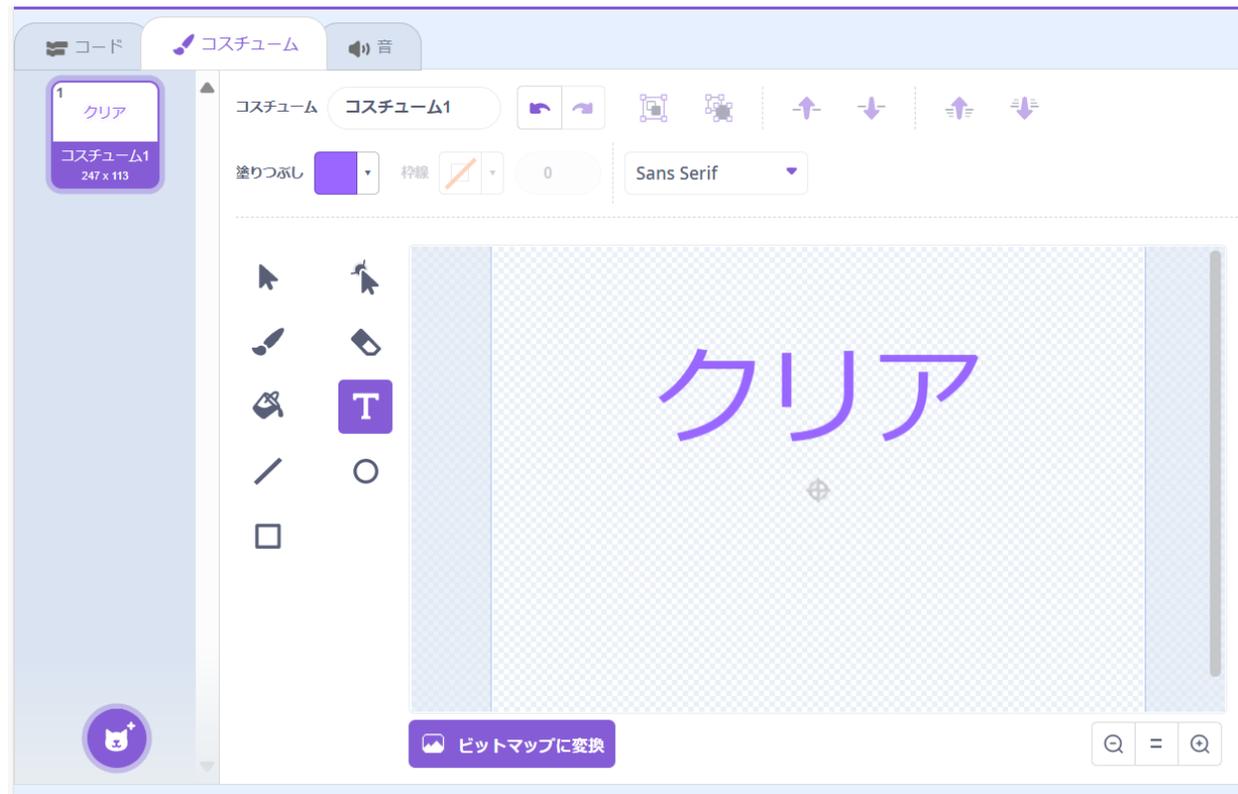
④クリアをつくろう

ゴールしたらクリアできるようにしよう



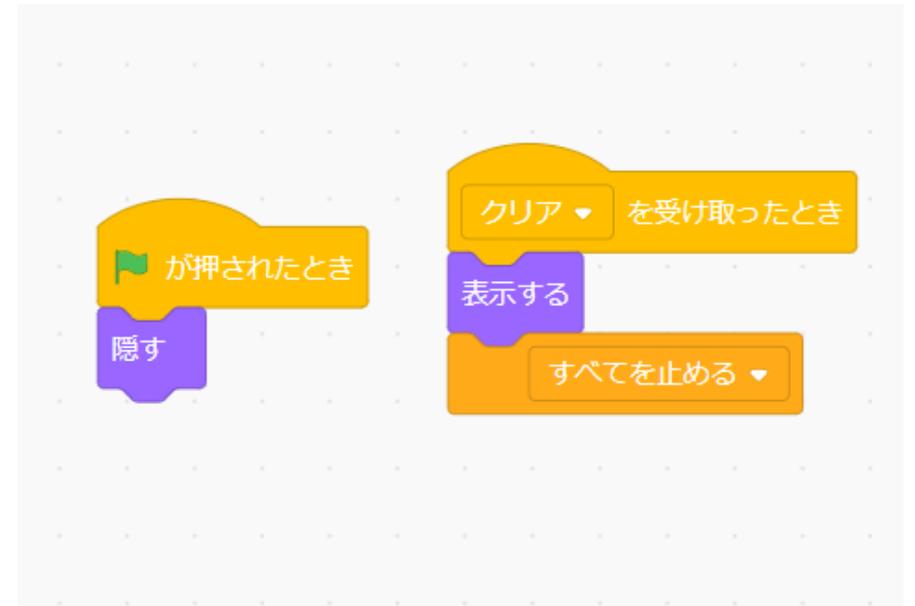
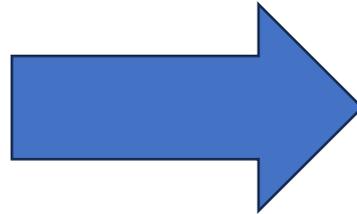
④クリアをつくろう

クリアのsprayをあたらしくつくろう



④クリアをつくろう

ゴールしたらクリアのめじがでてくるようにしましょう



④クリアをつくろう

ゴールしたらクリアできるようになったかな？



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。

- **ゲームオーバーがめんをつくってみる**
- **おんがくをかけてみる**
- **なんいどをかえてみる**