

もぐらたたきゲーム



この教材でできること

- 今まで勉強してきたことを生かしてゲームを自分で作る
- 指示された内容を実現できるようにする

どんな作品？

穴から出てくるもぐらをたたいて得点を競うゲーム

目次

- ①背景を作ろう
- ②素材を用意しよう
- ③もぐらをたたけるようにしよう
- ④得点を作ろう
- ⑤答え合わせ

目次

①背景を作ろう

②素材を用意しよう

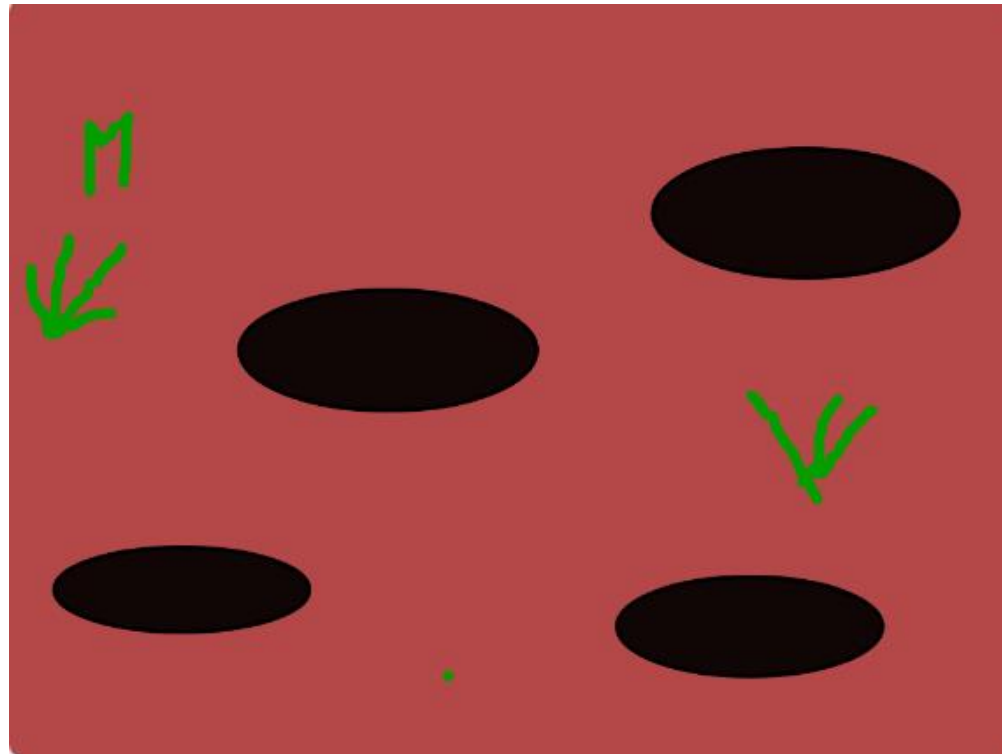
③もぐらをたたけるようにしよう

④得点を作ろう

⑤答え合わせ

①背景を作ろう

このページでは自分で背景を考えながら作るよ



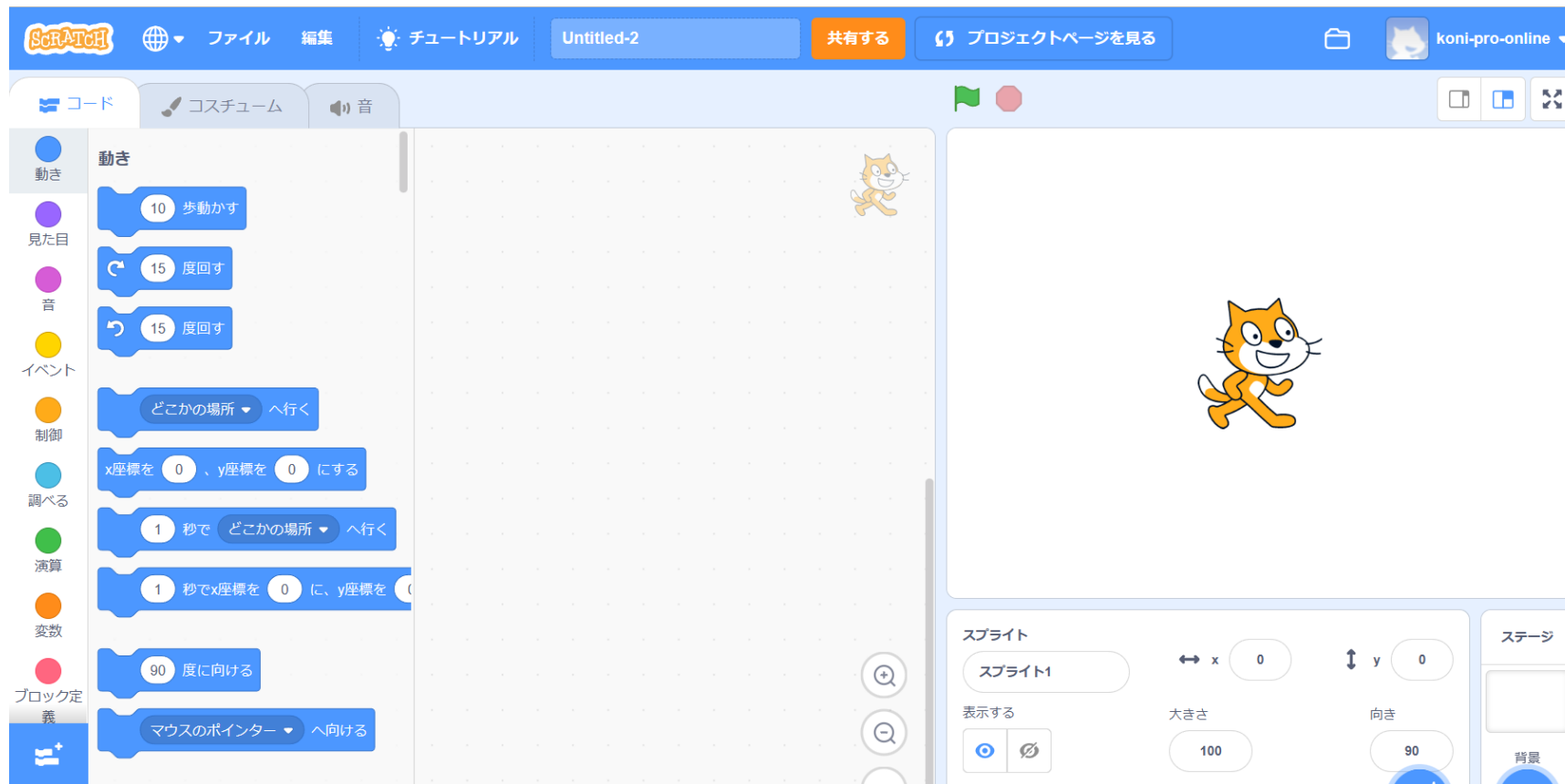
①背景を作ろう

新しい制作ページを開いてみよう



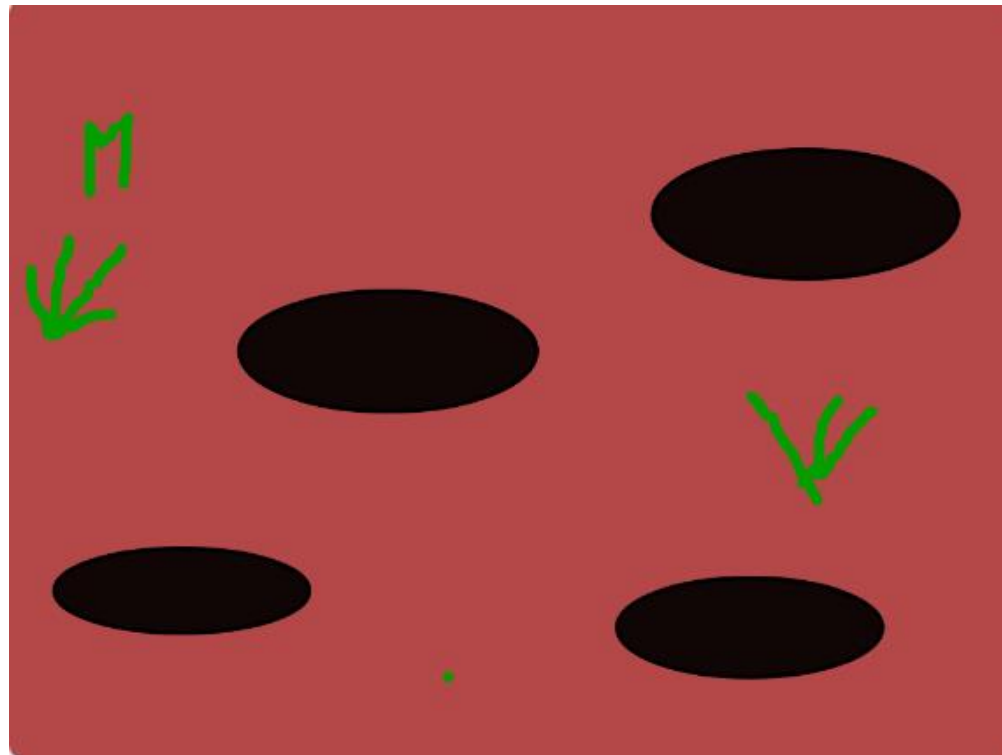
①背景を作ろう

このページが出てきたら次のページに進もう



①背景を作ろう

コースを自分で用意してみよう



目次

①背景を作ろう

②素材を用意しよう

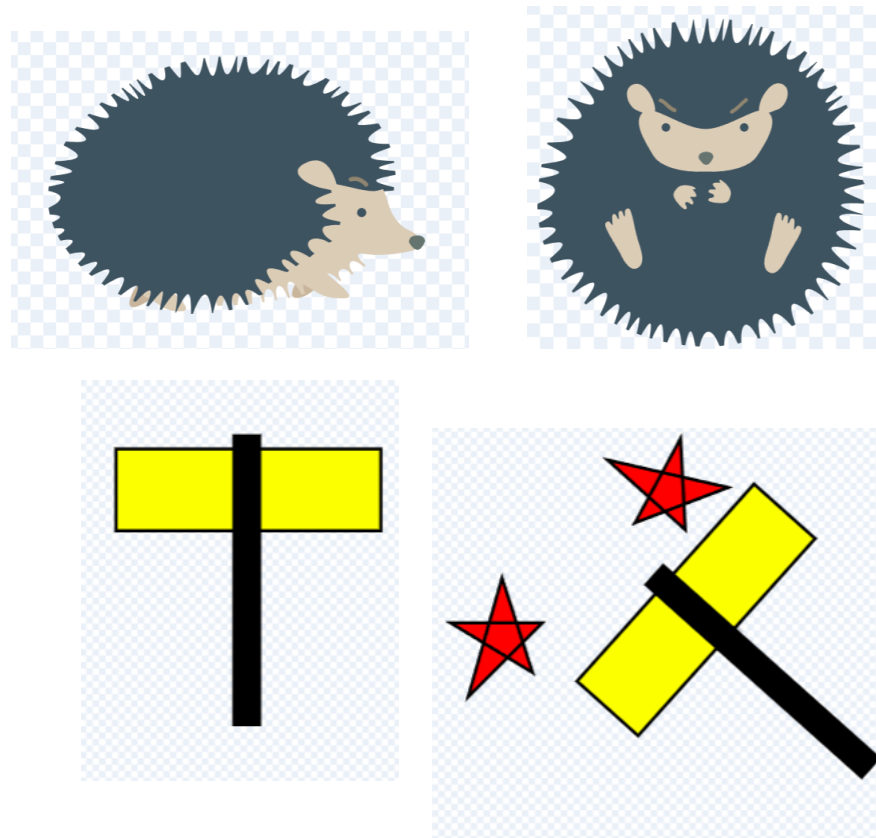
③もぐらをたたけるようにしよう

④得点を作ろう

⑤答え合わせ

②素材を用意しよう

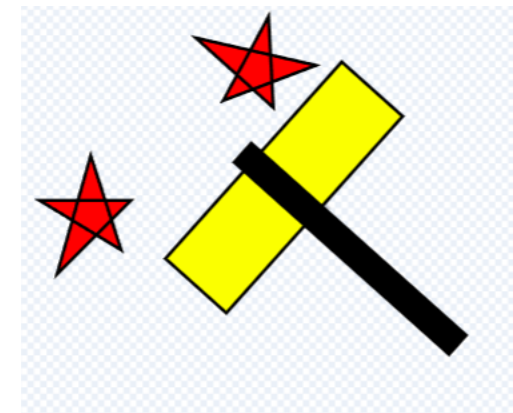
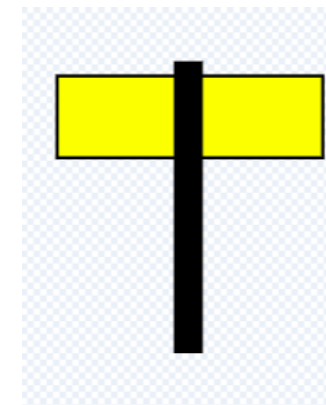
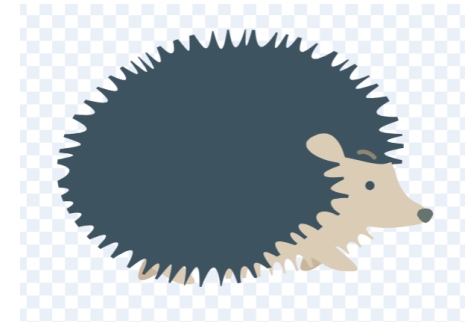
このページでは必要な素材を用意するよ



②素材を用意しよう

このページでは必要な素材を用意するよ

1. もぐら(通常時とやられた時)
2. ハンマー(通常時とたたいた時)



目次

①背景を作ろう

②素材を用意しよう

③もぐらをたたけるようにしよう

④得点を作ろう

⑤答え合わせ

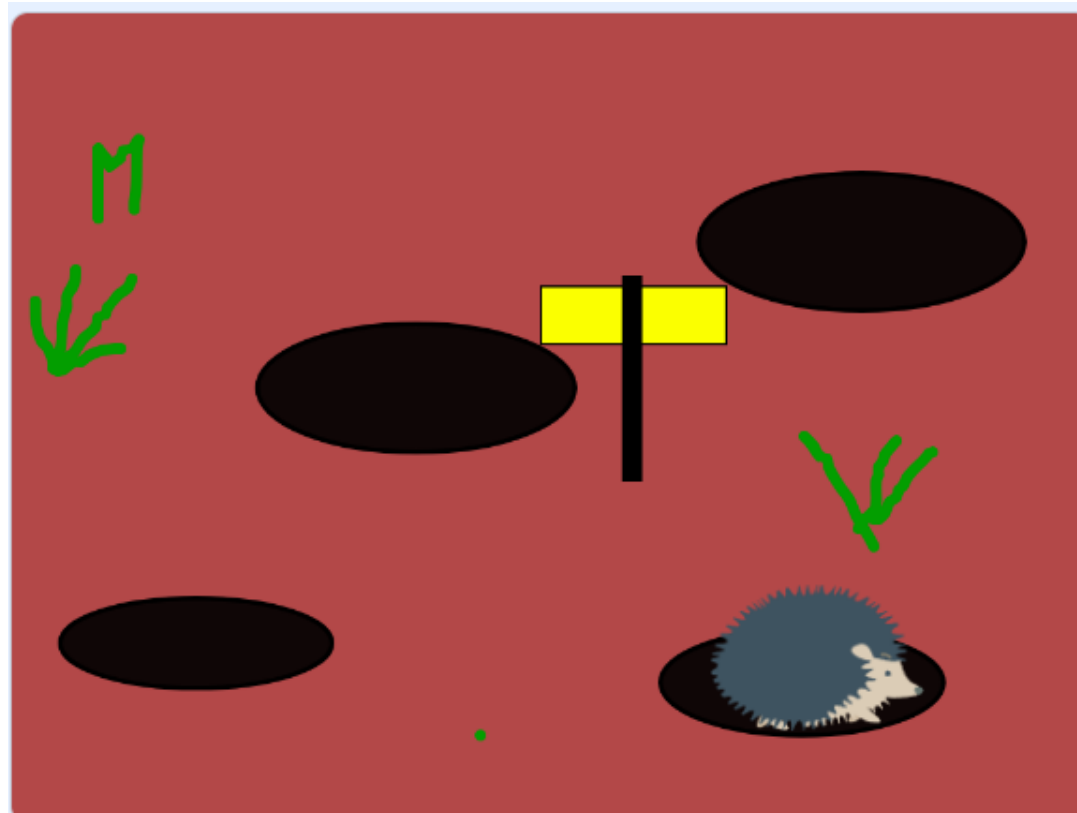
③もぐらをたたけるようにしよう

このページでは出てきたもぐらをたたけるようにするよ



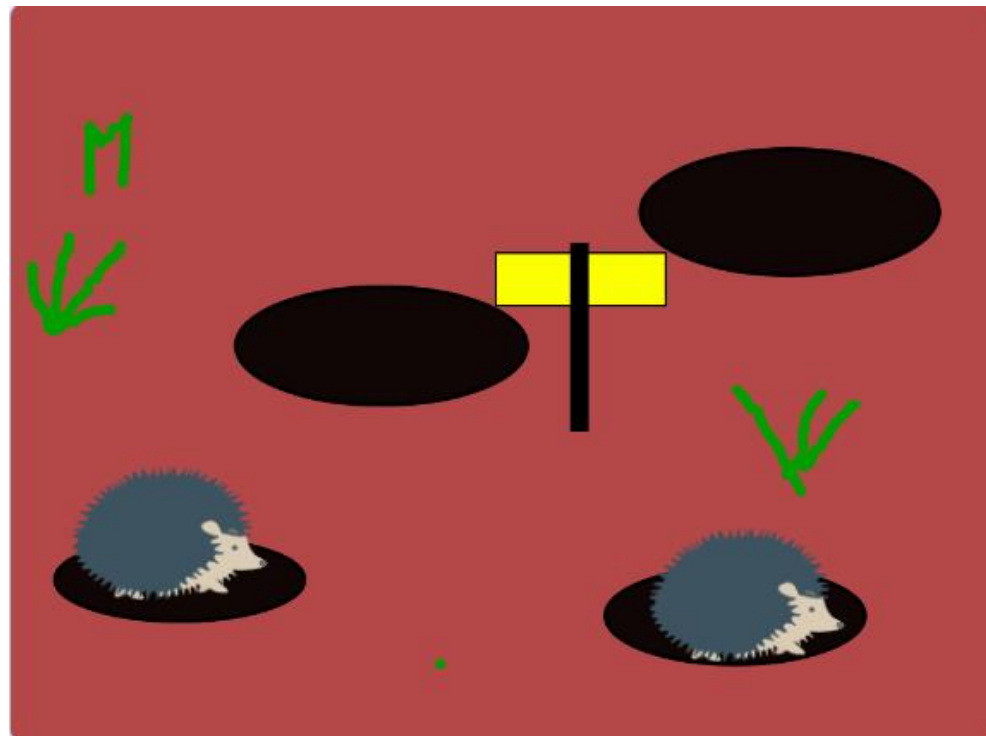
③もぐらをたたけるようにしよう

まずはモグラとハンマーの大きさを決めよう



③もぐらをたたけるようにしよう

クローンを使ってもぐらが色んな穴から出てくるようにしよう



③もぐらをたたけるようにしよう

次はハンマーがマウスについていくようにしよう



③もぐらをたたけるようにしよう

スペースキーが押されたらハンマーがたたくコスチュームに変わるようにしよう



③もぐらをたたけるようにしよう

もぐらにあたったら「やられた」と言いクローンを消そう！



目次

①背景を作ろう

②素材を用意しよう

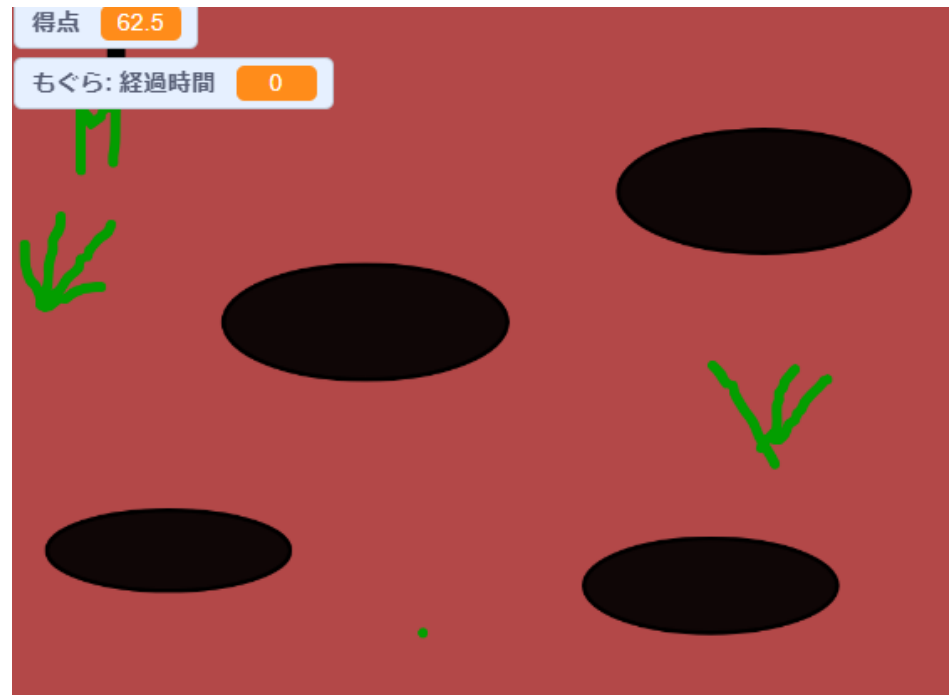
③もぐらをたたけるようにしよう

④得点を作ろう

⑤答え合わせ

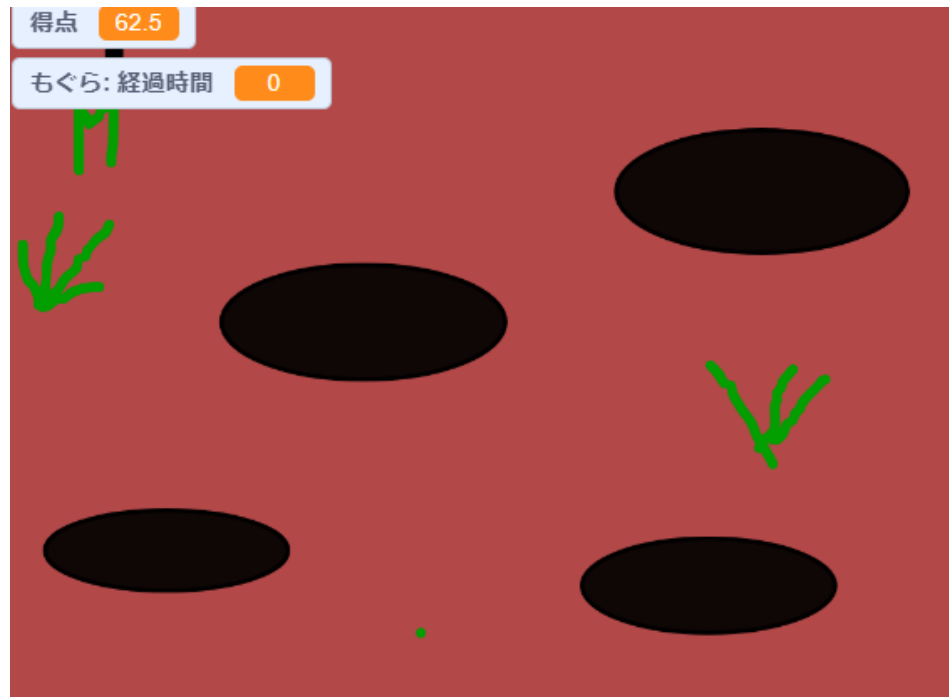
④得点を作ろう

このページではたたいた回数やモグラが出現して何秒後にたたいたかによって得点が追加されていくようにしよう



④得点を作ろう

変数を使って得点をつけよう



目次

①背景を作ろう

②素材を用意しよう

③もぐらをたたけるようにしよう

④得点を作ろう

⑤答え合わせ

⑤答え合わせ

このページでは自分で作ったコードと見本のコードがどのような違いがあるか確認できるよ

⑤答え合わせ

答え合わせはあくまで答えの1つなので、自分が作ったコードと答えが違っても動作がうまくいっていたらOKだよ

⑤ 答え合わせ

もぐらのコードを見よう

Scratch code for the 'when clicked' event:

- 当クリックされたとき
- 大きさを 80 %にする
- 隠す
- ずっと
- 1 から 4 までの乱数 を送る
- 自分自身 のクローンを作る
- 0.5 秒待つ

Four 'when received' event blocks:

- 1 を受け取ったとき: x座標を 120、y座標を -110 にする
- 2 を受け取ったとき: x座標を -160、y座標を -80 にする
- 3 を受け取ったとき: x座標を -65、y座標を 30 にする
- 4 を受け取ったとき: x座標を 140、y座標を 90 にする

Scratch code for the 'when cloned' event:

- クローンされたとき
- 経過時間 を 5 にする
- コスチュームを hedgehog-a にする
- 表示する
- 10 回繰り返す
- 0.1 秒待つ
- もし スペース キーが押された かつ ハンマー に触れた かつ ハンマー の コスチューム名 = コスチューム2 ならば
- コスチュームを hedgehog-d にする
- やられた... と 0.5 秒言う
- 得点追加 を送る
- このクローンを削除する
- 経過時間 を -0.5 ずつ変える
- このクローンを削除する

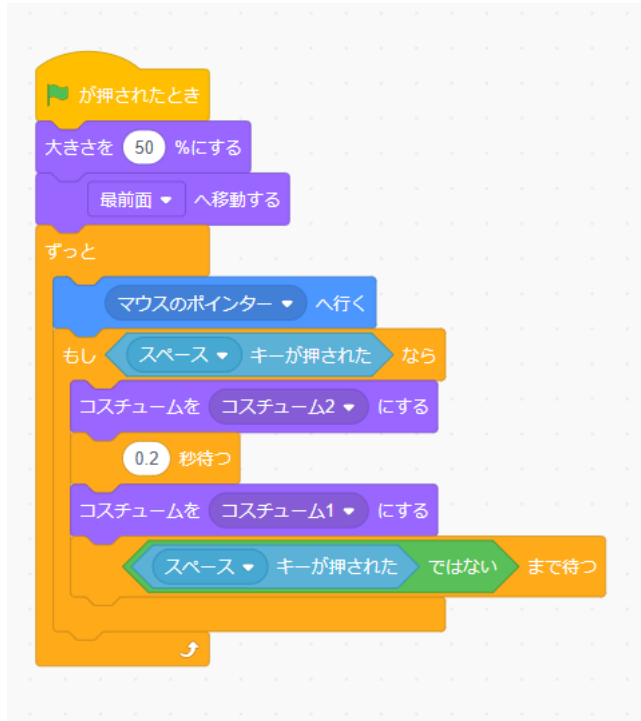
When 'Score Added' is received:

- 得点追加 を受け取ったとき
- 得点 を 経過時間 ずつ変える



⑤ 答え合わせ

ハンマーのコードを見よう



```
が押されたとき
  大きさを 50 %にする
  最前面へ移動する
  ずっと
    マウスのポインターへ行く
    もし スペースキーが押された なら
      コスチュームを コスチューム2 にする
      0.2 秒待つ
      コスチュームを コスチューム1 にする
    もし スペースキーが押された ではない まで待つ
```

⑤ 答え合わせ



背景のコードを見よう



お疲れさまでした

テキストは終了です。
あとは自分なりにアレンジを付け加えていこう！

お疲れさまでした

アレンジが思い浮かばない場合は、以下のようなことにチャレンジをしてみよう。

- **制限時間をつける**
- **ステージをいくつか作ってみる**
- **たたいた時の効果音をつけてみる**