



7 おいかっこ



ファイル「7_おいかっこ(作成用)」を^{ひら}開いておきましょう。



^{つく}おいかっこゲームを作っていきます。

^{そうさ} ^{ふんかんに}
ピコを操作してギガから2分間逃げます。

^{さいしょ} ^{ひとり} ^{じかん} ^た
最初にでてくるギガは1人ですが、時間が経つに

^{さいだい} ^{にん} ^ふ ^{ふんかんに} ^き
つれて、最大6人まで増えます。2分間逃げ切つ

^か ^か
たらピコの勝ち、ギガにつかまったらギガの勝ちです。

^{こんかいとうじょう}
今回登場するキャラクター

ピコ

ギガ



^{よと}
スマホやタブレットでQRコードを読み取って、
^{かんせい} ^{いれい} ^{どうが} ^か ^{くにん} ^{すす}
完成例を動画で確認してから進めましょう。

なが
7-1 「おいかけっこ」のおもな流れ



お すべ うご と
1キーを押すと全ての動きが止まって、ピコ
とギガがスタート位置につきます。



お
スペースキーを押すとピコは「つかまらない
ぞ!」、ギガは「よーい!どん!」と言ってゲー
ムが始まります。



い うご
ピコは「にげろー!」と言いながらマウスの動
あ うご
きに合わせて動きます。
ギガは「まてまてー!」と言いながら動きま
わります。



びょうた ごと ひとり ぶん
20 秒 経つ 毎 にギガが1人 ずつ 増えます。



さいだい にん ぶん
ギガは 最 大 6人 まで 増えます。



びょうに き か
120 秒 逃 げ 切 っ たら ピコ の 勝 ち です。



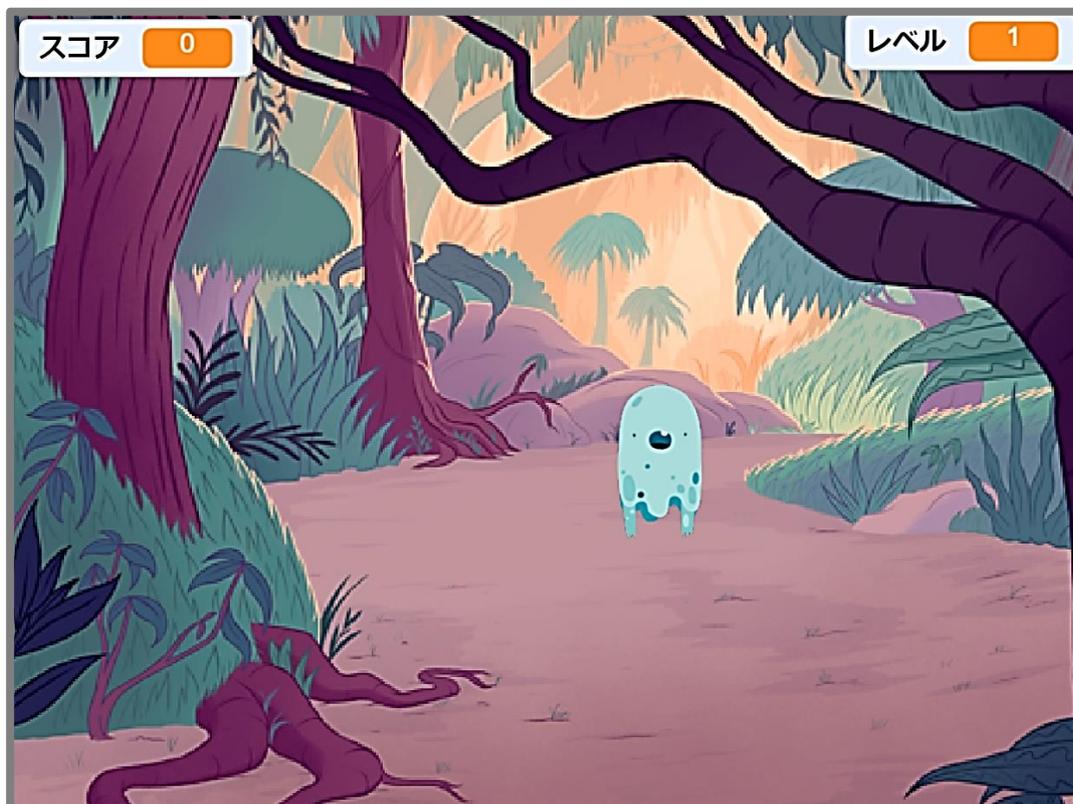
か
ギガに つかま っ たら ギガ の 勝 ち です。



8 オバケたいじゲーム



ファイル「8_オバケたいじゲーム(作成用)」を ^{ひら}開いておきましょう。



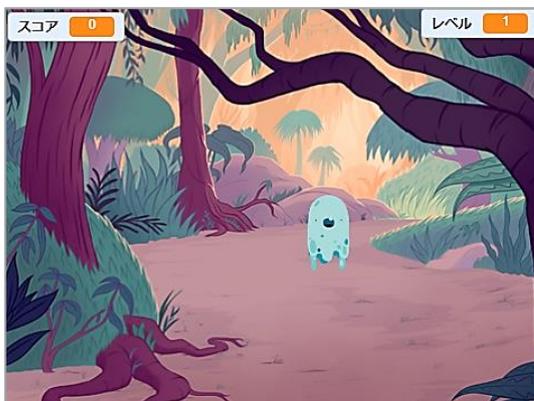
ステージ ^{じょう}上 にランダムに ^{あらわ}現れるオバケを ^{たいじ}クリックして退治しよう！

- ステージ ^{じょう}上 にオバケが ^{でき}出たり消えたりします。
- オバケをマウスで ^{たいじ}クリックして退治していきます。
- オバケが ^{でき}出たり消えたりする ^{はや}速さは ^{はや}だんだん速くなっていきます。



よと
スマホやタブレットでQRコードを読み取って、
かんせいいい ^{どうが}動画 ^{かくにん}を確認 ^{すす}してから進めましょう。

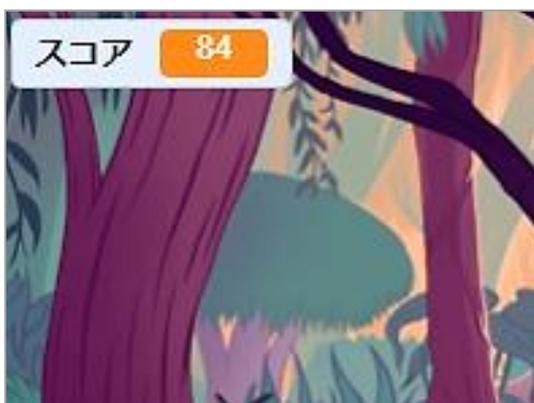
8-1 「オバケたいじゲーム」のおもな流れ



みどり はた
緑の旗をクリックするとスコアがリセットされて「0」になり、ゲームがスタートします。

げんざい てんすう
また、現在のレベルとスコア(点数)がひょうじ
表示されます。

と ばあい あか
ゲームを止める場合は赤いボタンをクリック
します。



じょう で き
オバケがステージ上にランダムに出たり消えたりします。

てん
オバケをクリックするごとにスコアが1点ずつた
足されます。(最高得点は60点)

ひょうじ あいだ れんだ
表示されている間にオバケを連打して
てんすう てん
も点数は1点です。



つく
レベルは1~6まで作ります。

かいで
レベル1からスタートして、オバケが10回出た
き つぎ すす
り消えたりすると次のレベルに進みます。

びょうかんかく びょう
レベル1では2秒間隔、レベル2では1.7秒
かんかく ひょうじ
間隔と、レベルアップするごとに表示
かんかく か
間隔が変わっていきます。

9 きおくりよくゲーム

ファイル「9_きおくりよくゲーム(作成用)」を^{ひら}開いておきましょう。



ランダムに^{ひょうじ}表示されるボールの色を^{いろ おぼ}覚えて、その^{じゅんばんとお}順番通りに^{こた}答えていくゲームを作ります。

^{せいがい}正解していく^{ごと おぼ}毎に^{かず ふ}覚えるボールの数が^ふ増えていきます。



^{よ と}スマホやタブレットでQRコードを読み取って、
^{かんせいれい どうが}完成例を動画で^{かくにん}確認してから^{すす}進めましょう。

へんすう、メッセージ、リスト、ていぎブロック、おとなどを^{つか}使っていきますが、
^{こんかい}今回はあらかじめ「9_きおくりよくゲーム(作成用)」ファイルに^{さくせいよう}用意してあり
^{ようい}ます。また、ファイルを開くと^{ひら}スクリプトエリアに^{ようい}ブロックが用意されています。

おも なが 9-1 「きおくりよくゲーム」の主な流れ

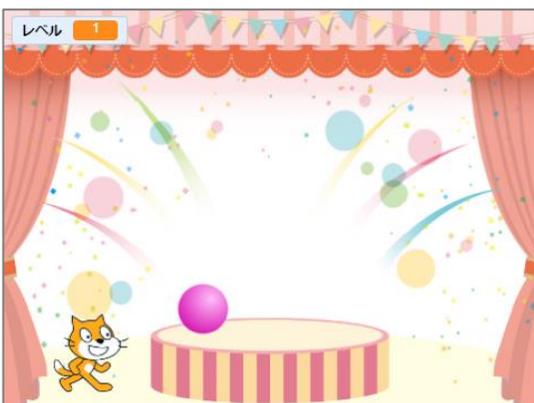


お
9キーを押すとゲームがリセットされます。
お はじ
スペースキーを押すゲームが始まります。
あか あお ひょうじ
ステージに赤か青のボールが表示される
ひょうじ いろ じゅんばん おぼ
ので表示される色の順番を覚えます。
おな かず
ボールはレベルと同じ数だけ1つずつ
じゅんばん びょうひょうじ
順番に1秒表示されます。

かい かいひょうじ
(レベル1であれば1回、レベル2であれば2回表示されます。)



もんだい だ お
問題を出し終わったらネコが「こたえをどう
い
ぞ!」と言います。



ひょうじ じゅん こた
表示された順に答えていきます。
せいがい つぎ すす
正解したら次のレベルに進みます。
こた まちが なお
答えを間違えるとレベル1からやり直しにな
ります。

つぎ ぜんたい へんすう あたら
次のページからの9-2~9-5で「もんだい」のスクリプト全体、変数、リスト、そして新しく

つか
「ていぎ」というブロックを使っていきますので、まずはそれらについてみていきます。

さくせい
スクリプトの作成は9-6からしていきます。

はってんがくしゅう いろ しよく
9-発展学習 ボールの色を3色にする

ひら
ファイル「きおくりょくゲーム」を開いておきましょう。

いろ しよく しよく なんいど たか
ボールの色を2色から3色にして、より難易度の高いゲームにしてみましょう。



よと
スマホやタブレットでQRコードを読み取って、
かんせいれい どうが かくにん すす
完成例を動画で確認してから進めましょう。



しゅつだい
オレンジのボールも出題されるようにしていきます。

「もんだい」と「こたえ」のにはあらかじめ「おれんじ」の Costume を用意してあります。また変数の「おれんじ」、「(おれんじ)をおく」の Message も用意してあります。

「もんだい」の Sprite をクリックしておきましょう。

「もんだい」の Sprite では、「ていぎ(もんだい)」と「ていぎ(こたえ)」の Script を変更していきます。



「ていぎ(もんだい)」のブロックから変更していきましょう。

ブロックをひとつ追加しましょう。

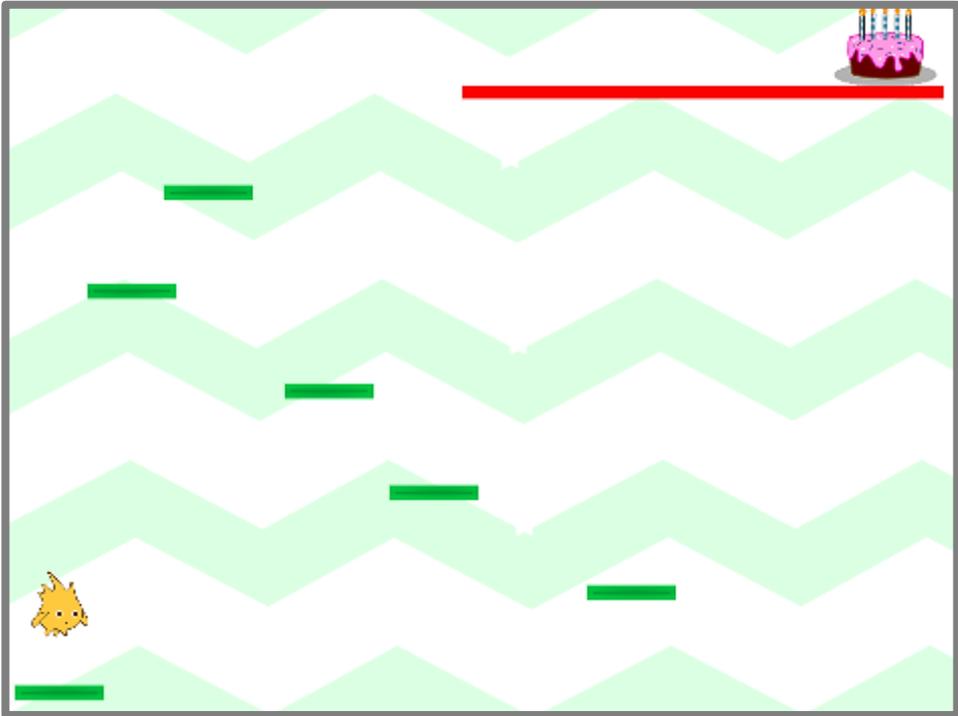
「おれんじ」を「3」とします。

次にオレンジのボールが表示されたら「3」を「もんだい」のリストに

追加するようにしていきます。

10 くいしんぼうのGobo

ファイル「10_くいしんぼうのGobo(作成用)」を開いておきましょう。



すいへいほうこう うご ゆか と うつ
水 平 方 向 に 動 く 床 を 飛 び 移 っ て、ケ ー キ ま で た ど り 着 く ゲ ー ム を 作 り ま す。

こんかいとうじょう
今 回 登 場 す る キャ ラ ク タ ー

Gobo(ゴボ)



よ と
ス マ ホ や タ ブ レ ッ ト で Q R コー ド を 読 み 取 っ て、
か ん せ い れ い ど う が か く に ん す す
完 成 例 を 動 画 で 確 認 し て か ら 進 め ま し ょ う。

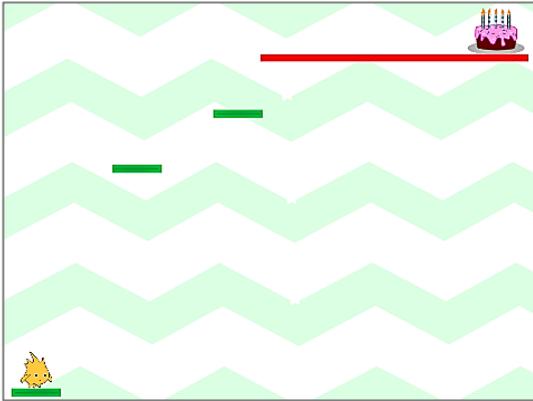
いただきます! という

あ! ケーキだ! と 1 びょうい

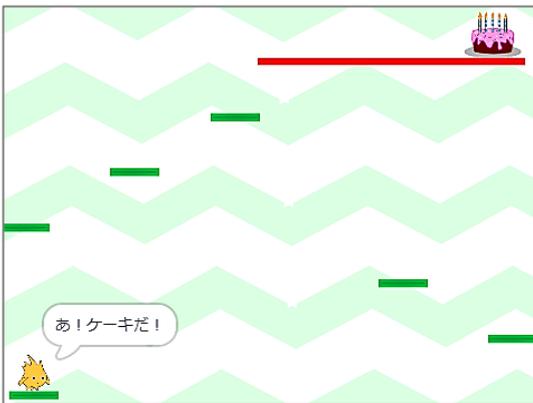
おちちゃった と 1 びょうい

GoboのSpriteにはブロックが3つ用意してあります。

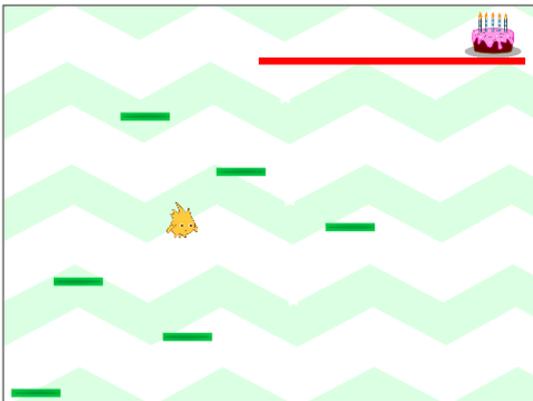
おも なが
10-1 「くいしんぼうのGobo」の主な流れ



お うご と
1キーを押すとすべての動きが止まります。



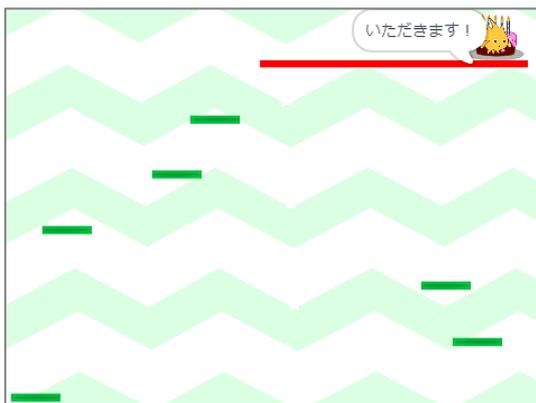
お
スペースキーを押すと、Goboが「あ！ケーキ
だ！」と言ってゲームがスタートします。



うご ゆか と うつ
ジャンプして動く床を飛び移りながらケー
キへ向かいます。



いちばんした お
ステージの一番下まで落ちると「おちちゃ
い ちてん もど
った」と言ってスタート地点に戻ります。



ケーキにたどり着いたら「いただきます！」と
い
言ってゲームクリアです。

10-2 スタート位置に床を配置する

「ゆか」のSpriteをクリックしておきましょう。



「ゆか」のScriptから作って
い
きましょう。

ゆかはステージの左下に
はいち おお
配置し、大きさを「50%」にし
ます。



うえ す
上の図のようにScriptを作ったらスペースキーを押し
てスタートいちに「ゆか」が表示されることを確認して
おきましょう。