

14 ボールキャッチ

ファイル「14_ボールキャッチ (さくせいよう)」を^{ひら}開いておきましょう。



ステージの上から^{うえ}ランダムに^お落ちてくるボールを、^{そうさ}ネコを操作して^{つく}キャッチするゲームを作ります。

^お落ちてくるボールは^{あお}青いボールと^{しょく}オレンジのボールの2色。

^{あお}青いボールを^{てん}キャッチすると1点、^{てんかくとく}オレンジのボールを^{てんかくとく}キャッチすると5点獲得です。

^{ふんかん}2分間に^{なんてんかくとく}何点獲得できるかチャレンジしてみましょう。

パソコン・スマホ・タブレットから

^{かんせいいい}完成例の^{どうが}動画を^{かくにん}確認していただけます。

^{どうが}動画のURL <https://youtu.be/XgWr9LuNLRo>



14-1 「ボールキャッチ」のおもな流れ



なが
あか 赤いボタンをクリックしてから みどり 緑の旗をクリックするとゲームがはじまります。
ゲーム時間は2分です。



うえ 上からボールが落ちてくるので 矢印キーでネコを操作してキャッチします。
茶色いピンに触れるとボールが弾むので、よく見ながらキャッチします。
あお 青いボールをキャッチすると1点獲得です。



のこりじかん 残り時間が90秒、60秒、30秒になったときにオレンジのボールがひとつ落ちてきます。
オレンジのボールをキャッチすると5点獲得です。







ふんかん 2分間に何点獲得できるかチャレンジしてみましよう。

14-2 スプライトを用意しよう

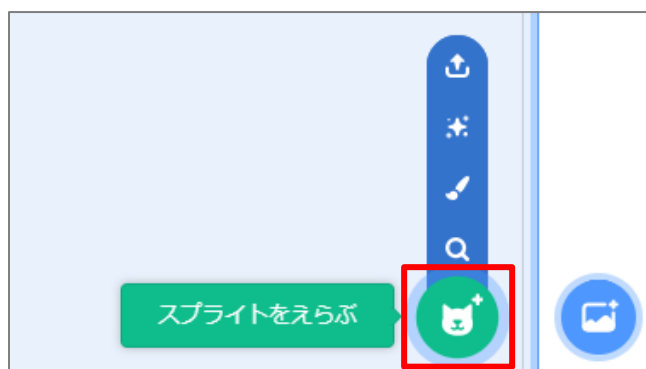
ファイル「14_ボールキャッチ (さくせいよう)」には、ステージは用意してありますがスプライトは用意してありませんので、スプライトを読み込むところから始めていきましょう。

※今回はScratchにあらかじめ用意されているスプライトを読み込んで使います。

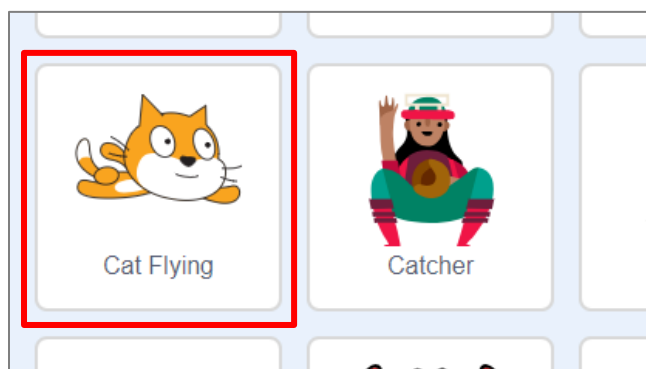
今回は4つのスプライトを使っていきます。

			
Cat Flying	Ball	Ball	Bowl

それでは《 Cat Flying 》から読み込んでいきましょう。



《 スプライトをえらぶ 》をクリックします。



《 Cat Flying 》をクリックします。

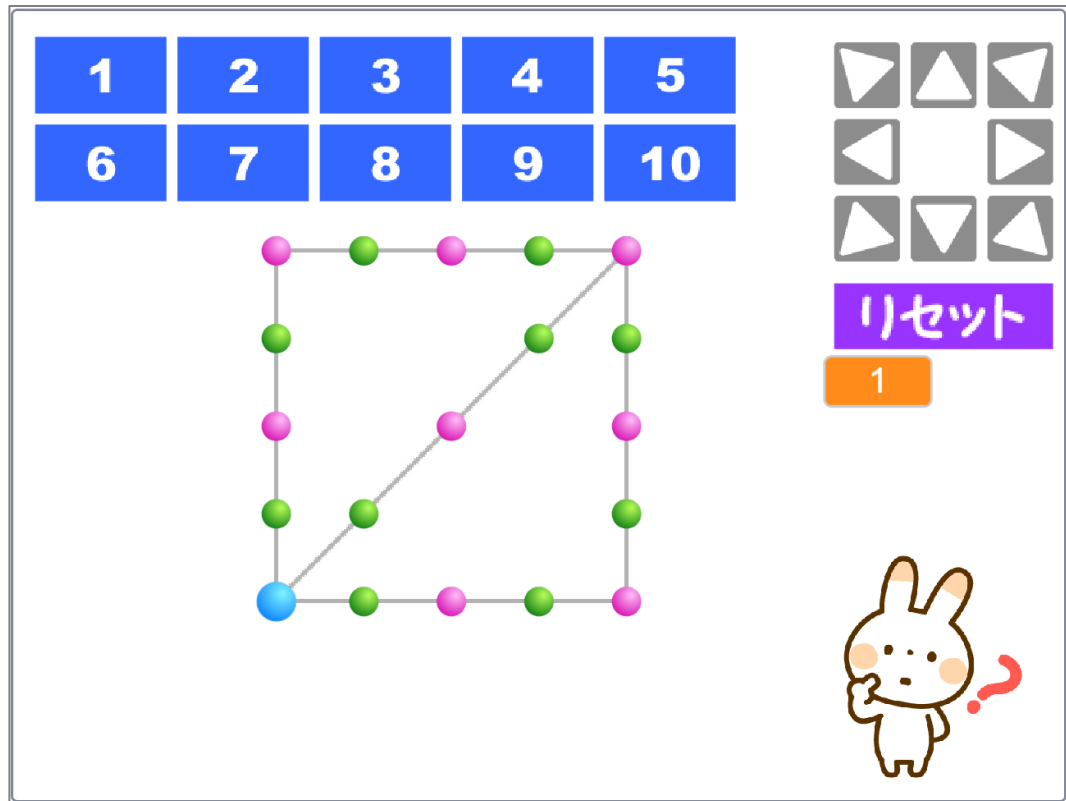
同じやり方で《 Ball 》を2つ《 Bowl 》を1つ読み込んでみましょう。



《 Ball 》は同じものを2つ読み込みますが、ひとつは《 Ball2 》という名前を読み込まれます。

15 ひとつでがき

ファイル「15_ひとつでがき (さくせいよう)」を^{ひら}開いておきましょう。



ひとつでがきゲームを^{つく}作ります。

もんだい ぜんぶ もんようい
問題 は全部で10問用意してあります。

ステージにある△ボタンを^{つか}使って^{あお}青いボールを^{そうさ}操作し、^{ずけい}図形を^{えが}描いていきます。

パソコン・スマホ・タブレットから

かんせいいい どうが かくにん
完成例の動画を^{かくにん}確認していただけます。

動画のURL <https://youtu.be/plrEtDBrxEY>



なが
15-1 「ひとふでがき」のおもな流れ

お もんだい ひひょうじ
リセットボタンを押すと問 題が非表示になります。

いち とき
また、ボタンなどの位置がずれてしまった時など
お さいしょ じょうたい もど
に押すと最 初の状 態に戻すことができます。

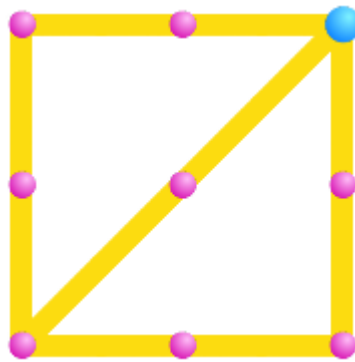
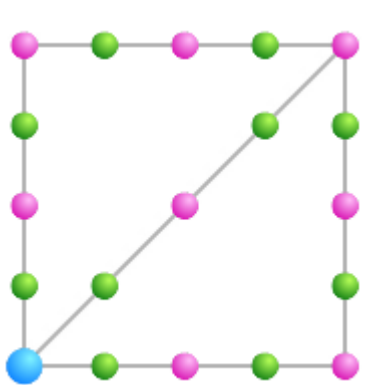
あお
《 1 》～《 10 》の青いボタンをクリックする
もんだい あお ひょうじ
と問 題と青いボールが表 示されます。

した えら もんだい
リセットボタンの下には選 んだ問 題の
ばんごう ひょうじ
番 号が表 示されます。

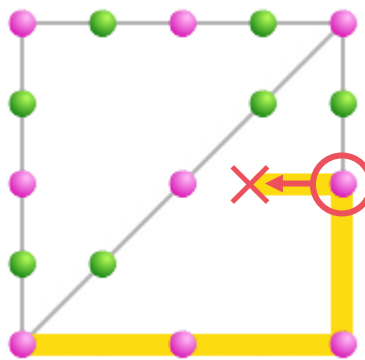
みぎうえ ずけい
ステージ右 上の△ボタンをクリックして図形
えが
を描いていきます。

ばあい
ひとふでがきができた場合はウサギが《 せいか
い! 》と言います。グレーの線がないところや
い せん
えが せん おな すす
描いた線と同じところへ進もうとしたとき
には《 ざんねん もういちどチャレンジ! 》と
い
言いますのでもう一度チャレンジしてみましょ
う。

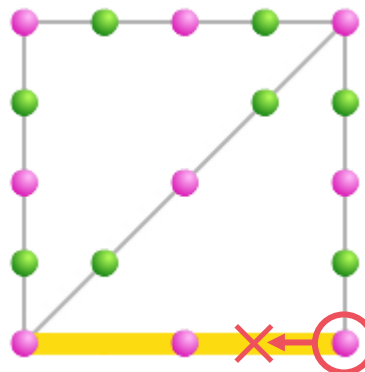
15-2 「ひとつでがき」のルール



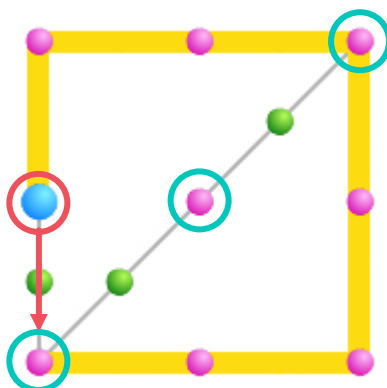
みどり つうかてん
ピンクや 緑 の通過点を
とお
通りながらグレーの線と
おな ずけい えが
同じ図形を描きます。
みどり つうかてん
ただし、 緑 の通過点は
いちどとお き
一度通ると消えてしまいま
す。



みどり つうかてん すす
ピンクや 緑 の通過点のないところへは進めません。



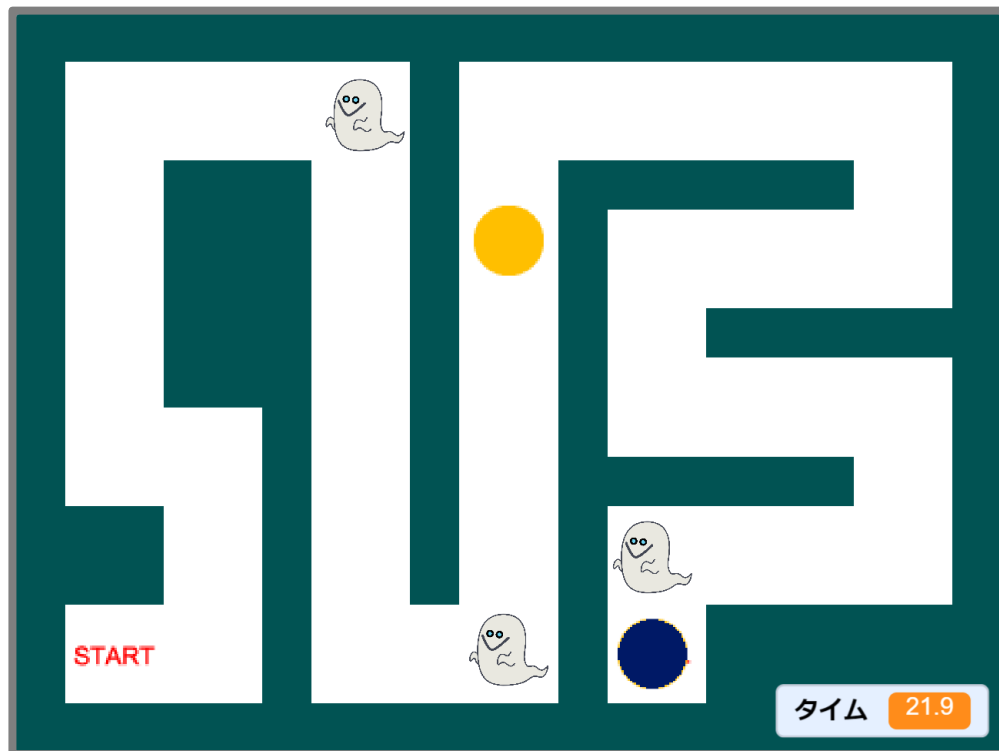
えが せん おな すす
描いた線と同じところに進むこともできません。



せん こうさ つうかてん なんととお
線が交差するところにあるピンクの通過点は何度通っても
だいじょうぶ
大丈夫です。
せん えが とお
ただし、線が描いてあるところを通らなければいけないところに
あるピンクの通過点は通れません。
つうかてん とお
ひだり ず れい とお つうかてん かこ
左の図の例で《ボール》が通れるピンクの通過点は○で囲
まれている3つだけです。

16 ぶるぶる

ひら
ファイル「16_ぶるぶる (さくせいよう)」を開いておきましょう。



うご あ うご きいろ そうさ あお む つく
マウスの動きに合わせて動く黄色いボールを操作して青いボールへ向かうゲームを作ります。
とちゅう かべ ふ いち もど
途中、壁やオバケに触れるとスタート位置に戻されます。

パソコン・スマホ・タブレットから

かんせいいい どうが かくにん
完成例の動画を確認していただけます。

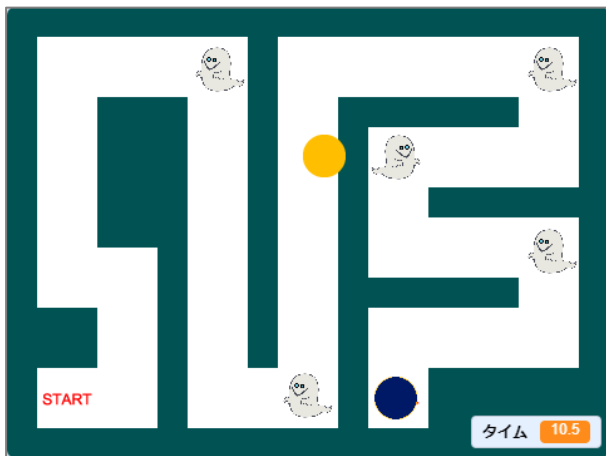
どうが
動画のURL <https://youtu.be/cjN4VSMCFQM>



16-1 「ぷるぷる」のおもな流れ なが



みどり はた
緑の旗をクリックしてマウスポインタを
きいろ あ はじ
黄色いボールに合わせるとカウントダウンが始
すうじ き
まり、数字が消えたらゲームスタートです。



とちゅう かべ ふ ふ
途中、壁に触れたりオバケに触れたらぷるぷ
ふる いち もど
る震えてスタート位置に戻されます。



あお ふ
青いボールに触れたらゲームクリアです。






16-2 「ぷるぷる」で使う背景とスプライト

「ぷるぷる」では5つのスプライトと1つの背景を使っていきます。



《ボール》は白いところだけ通ることができるようにしていきます。

スプライトは5つ使っていきます。

スプライト	スプライト名と役割
 ボール	《ボール》 マウスを使って操作します。
 ボール2	《ボール2》 ゴールにあるボール。 《ボール》がこのボールに触れたらゲームクリアです。
 オバケ	《オバケ》 出たり消えたりして《ボール》の邪魔をします。
 スタート	《スタート》 ゲーム開始の時にカウントダウンします。 コスチュームは《1》《2》《3》の3つ用意しています。
 ゴール	《ゴール》 ゲームをクリアした時に表示されます。