

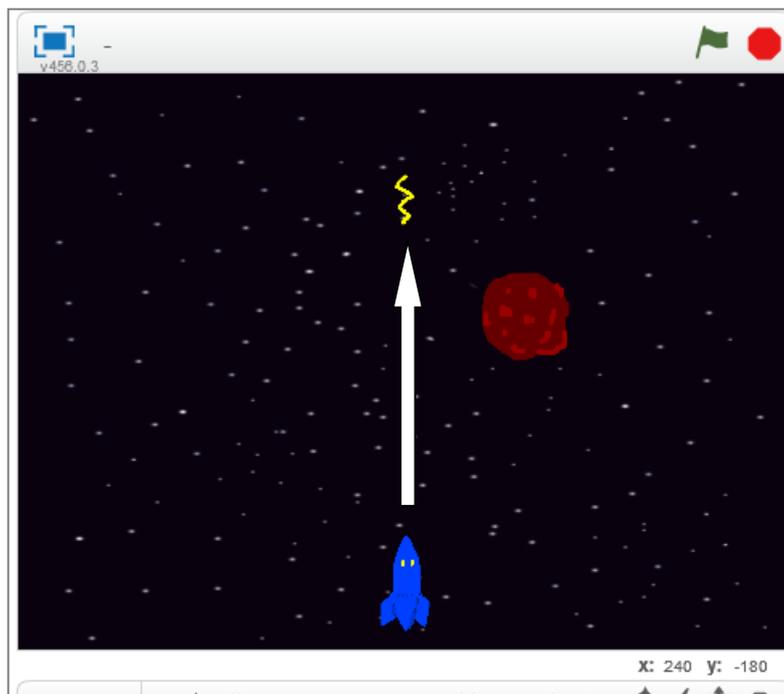
STEP 4. ロケットからビームを発射しよう はっしや

1. ビームの^{つく}スプライトを作りましょう



やってみよう 4 ビームのスク립ト

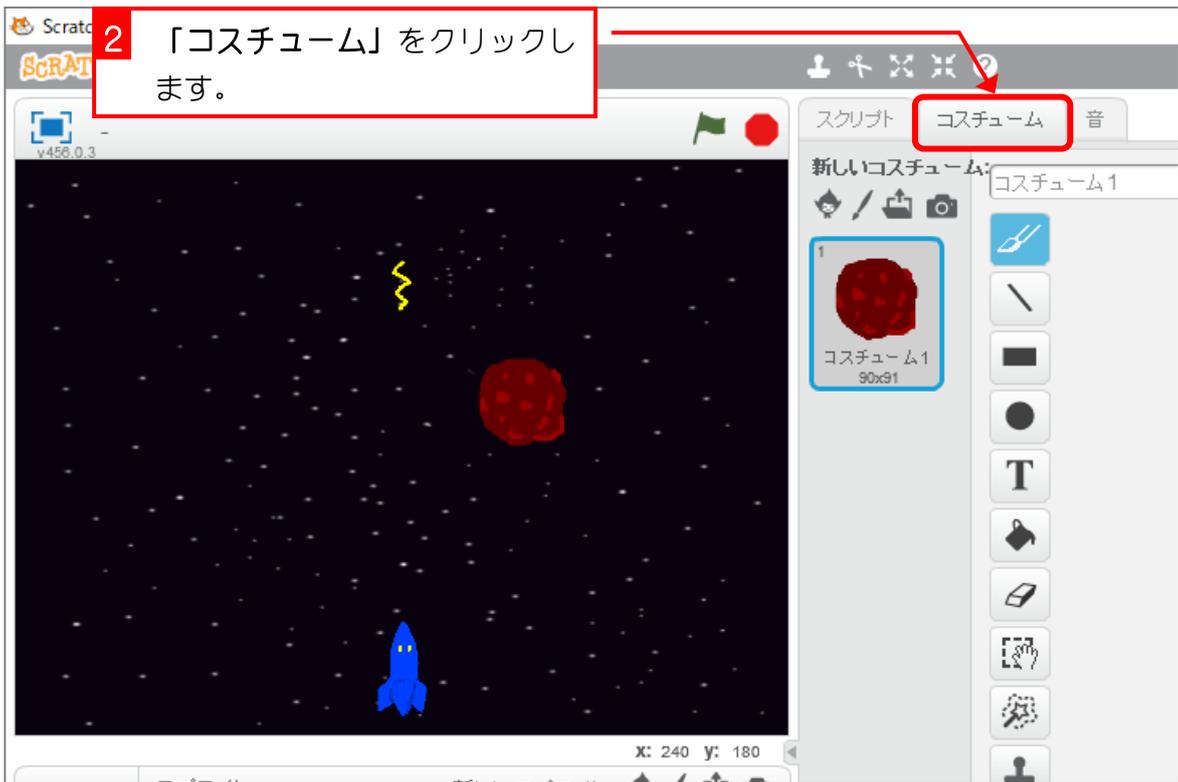
-  をクリックすると「ビーム」を隠しましょう。
- 「ビーム発射」のメッセージを受け取ったときの動きを次のようにしましょう。
 - 「ビーム」をロケットのところに移動し、表示しましょう。
その時、ロケットの後ろに隠れるようにしましょう。(「1層下げる」ブロックをうまく使ってね)
 - 「ビーム」を画面の一番上まで10ずつ移動しましょう。
 - 「ビーム」が画面の一番上まで来たら隠しましょう。
 - 「ビーム」を発射するときに何か音を鳴らしましょう。

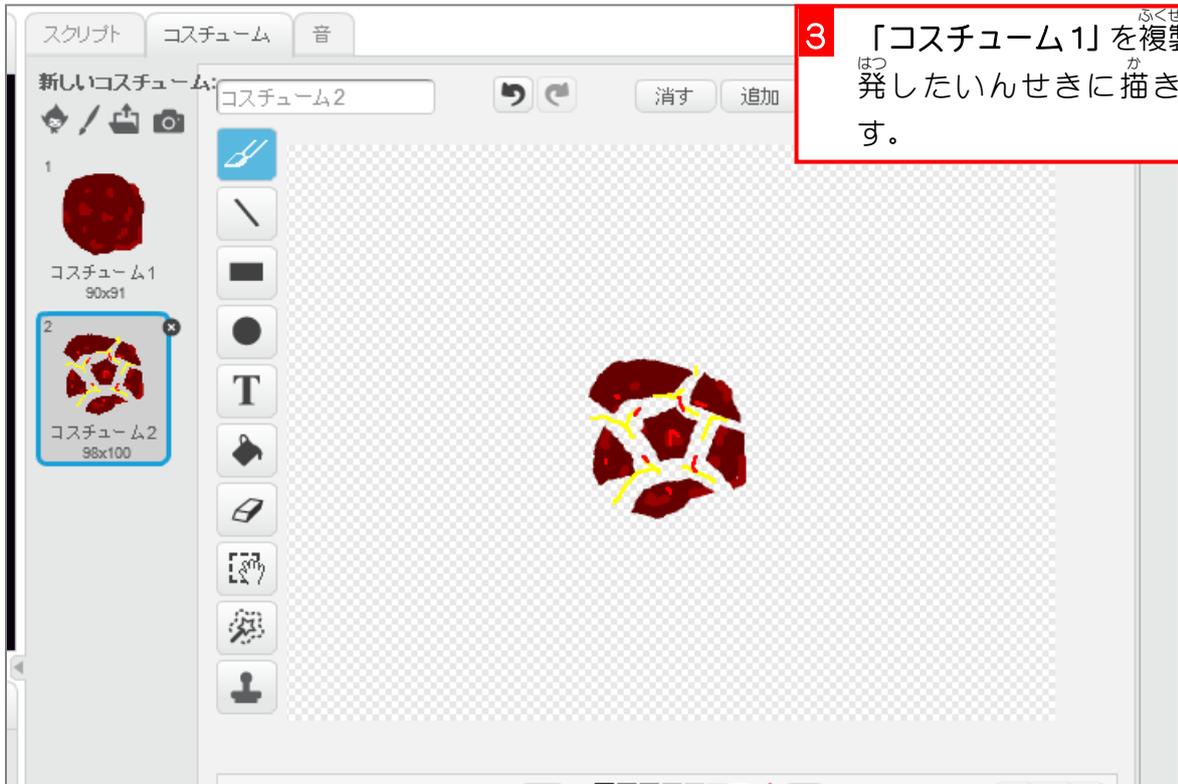


かいとうれい かんまつ
解答例は巻末にありますが、見ないで頑張ってみましょう。

STEP 5. ビームが当たった時のスクリプト

1. 爆発した「いんせき 1」のコスチュームを作りましょう



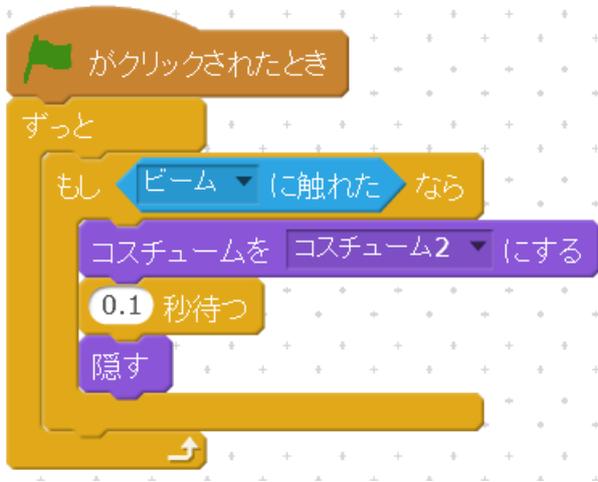


2. ビームが当たった時のスクリプトを作しましょう。

「いんせき 1」がビームに当たったらコスチュームをコスチューム2に変え、0.1秒後に隠すスクリプトを作しましょう。



「いんせき 1」がビームに当たったらコスチュームをコスチューム2に変え、0.1秒後に隠すスクリプトはこんな感じでいいですね。

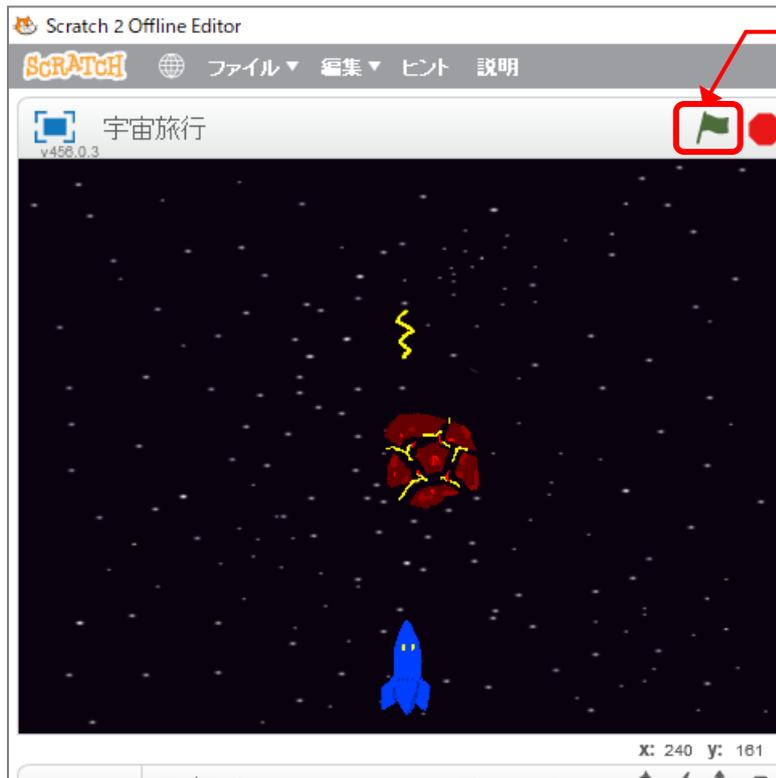


3. いんせき 1 を表示するとき、コスチュームを「コスチューム1」にしましょう。

1 「見た目」をクリックします。

2 「コスチュームをコスチューム1にする」ブロックを「表示する」ブロックの前につなぎます。

4. 動きを確認しましょう



Scratch 2 Offline Editor

ScrATCH ファイル ▾ 編集 ▾ ヒント 説明

宇宙旅行 v468.0.3

X: 240 Y: 181

次のコスチュームにする

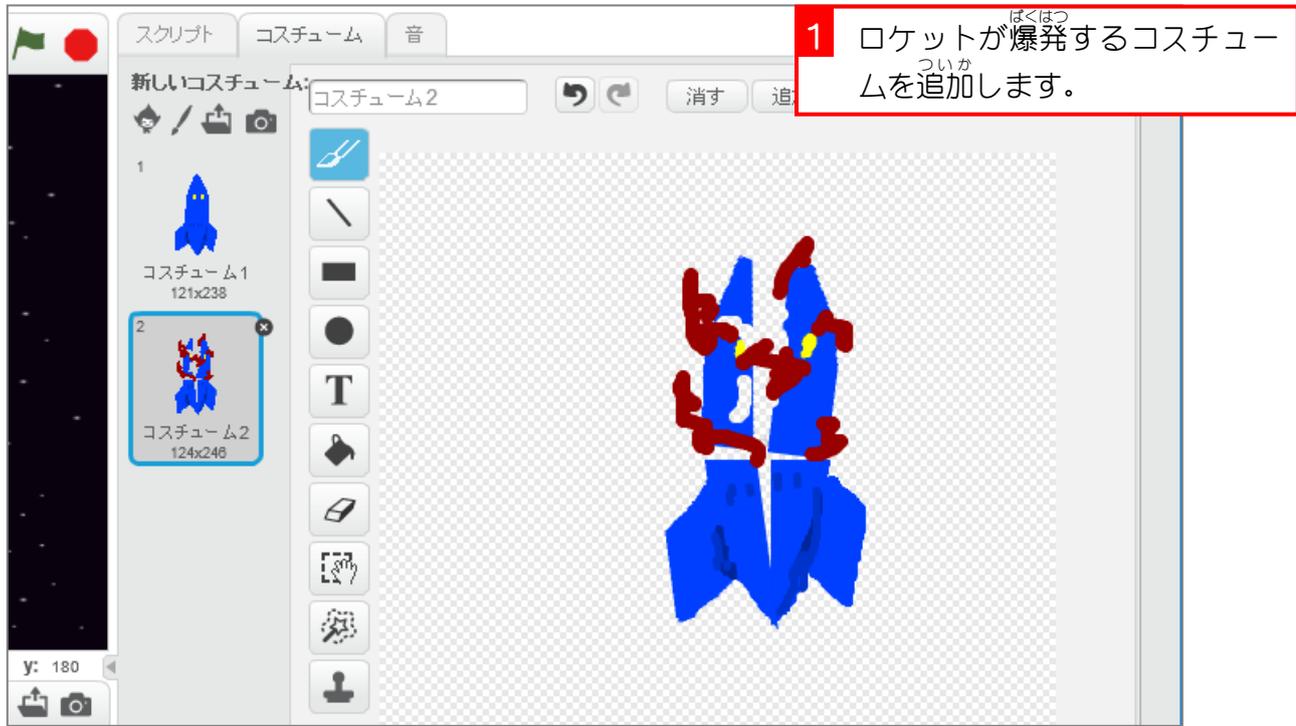
- 1 旗をクリックします。
- 2 矢印キーで「ロケット」が左右に動くのを確認します。
- 3 スペースキーで「ビーム」が発射されるのを確認します。

日本語入力がONになっているとビームが発射されません。

- 4 「いんせき1」に「ビーム」が当たると「いんせき1」が爆発するのを確認します。
- 5 スクリプトを止めます。

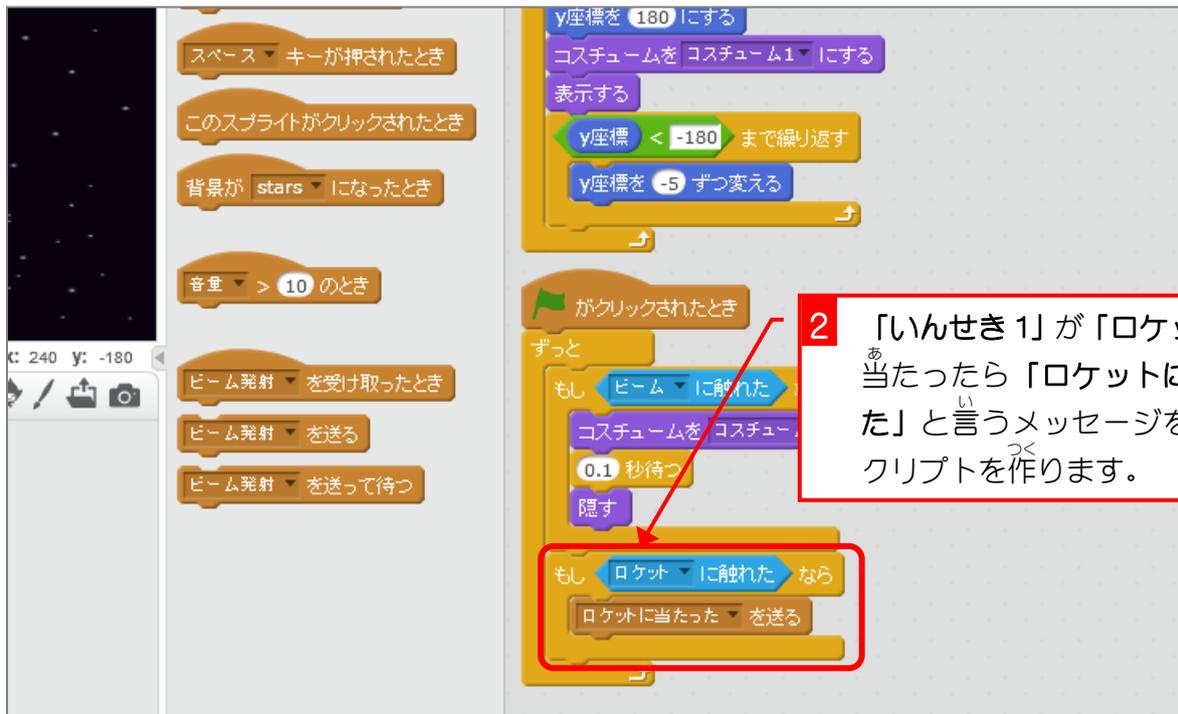
STEP 6. ロケットにぶつかったときのスクリプト

1. ロケットが^{ばくはつ}爆発するコスチュームを^{つく}作りましょう

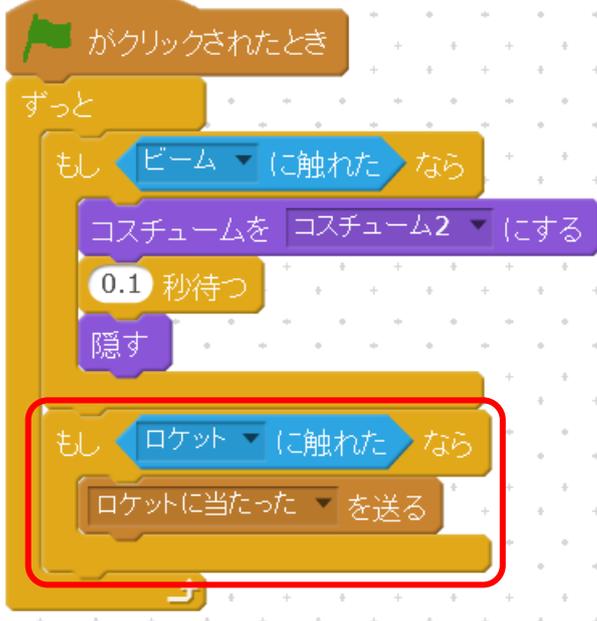


2. 「いんせき1」と「ロケット」がぶつかったときに「ロケットに^あ当たった」というメッセージを^{おく}送りましょう





「いんせき1」が「ロケット」にあたらたら「ロケットに当たった」というメッセージを送るスクリプトはこんな感じでいいですね。



やってみよう 5 ロケットのSCRIPT

-  をクリックしたときにコスチュームを「コスチューム1」にしましょう。
- 「ロケットに当たった」というメッセージを受け取ったとき、コスチュームを「コスチューム2」にし、「ゲームオーバー」のメッセージを送りましょう。

解答例は巻末にあります。見ないで頑張ってみましょう。