

ソリッドプログラミング インフォメーションマガジン

第2号

2022.7.18

【無料】

Solid プログラミングスクール <https://s-programming-school.com/> TEL:048-711-1109

プログラミングの楽しさを伝えるために始めました。定期的に発信する予定です。今後ともよろしくお願ひします。

今回は、ペンギンかくれんぼゲームです！

前回に引き続いて、Scratch のゲームを作ります。今回はいろいろなところにあらわれるペンギンをクリックして得点していくゲームです。

こちらで紹介しているプログラムの作り方動画をユーチューブにアップロードしました。
右の QR コードからアクセスしてください。(URL: <https://youtu.be/6IUQpyQy2KE>)

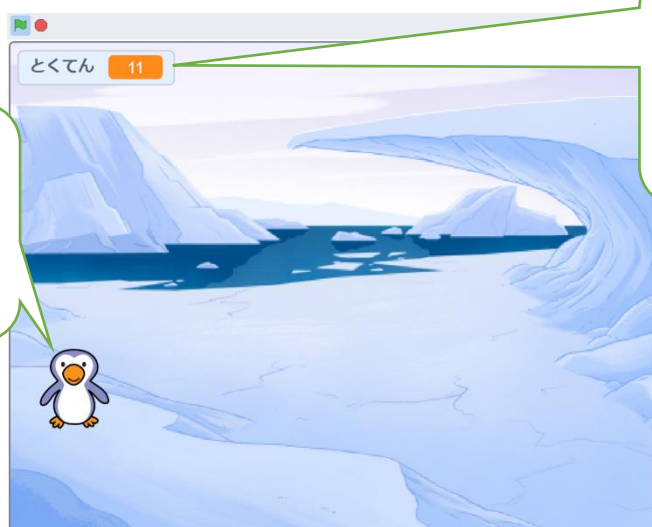


第1号のデータはこちらにあります。ダウンロードして印刷もできます。スクラッチの準備方法などはこちらを見てください。

<https://s-programming-school.com/dl/01bananacatch.pdf>

作るゲームのしょうかい

ペンギンがいろいろなところに、いろいろな大きさであらわれては消えます。



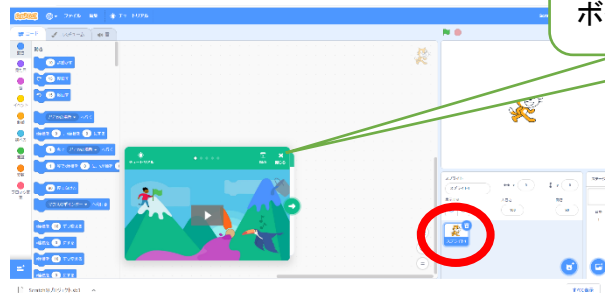
ペンギンがあらわれているあいだに、クリックすると得点が増えます。

キャラクターや背景をよびだす。

1. スクラッチの画面から「作る」をクリックします。



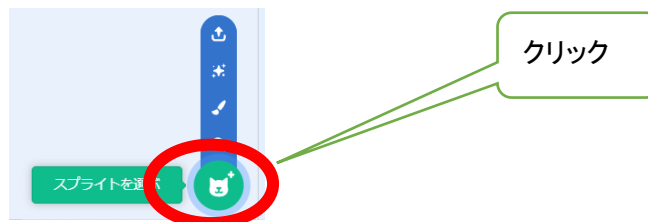
2. プログラムを作成する画面が表示されます。



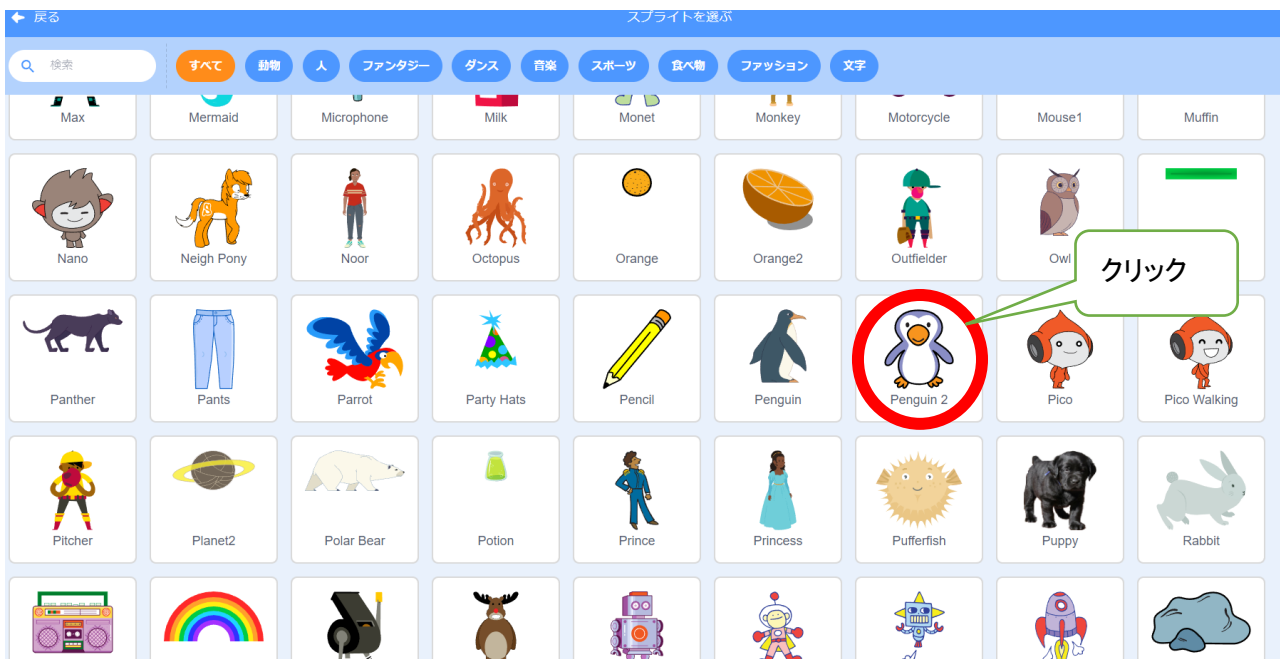
3. 猫を消す。



4. ペンギンを登場させます。右下にある猫のイラストのボタンをクリックします。



5. 以下のような画面が表示されるので、下にスクロールしてペンギン(Penguin2)を選択します。



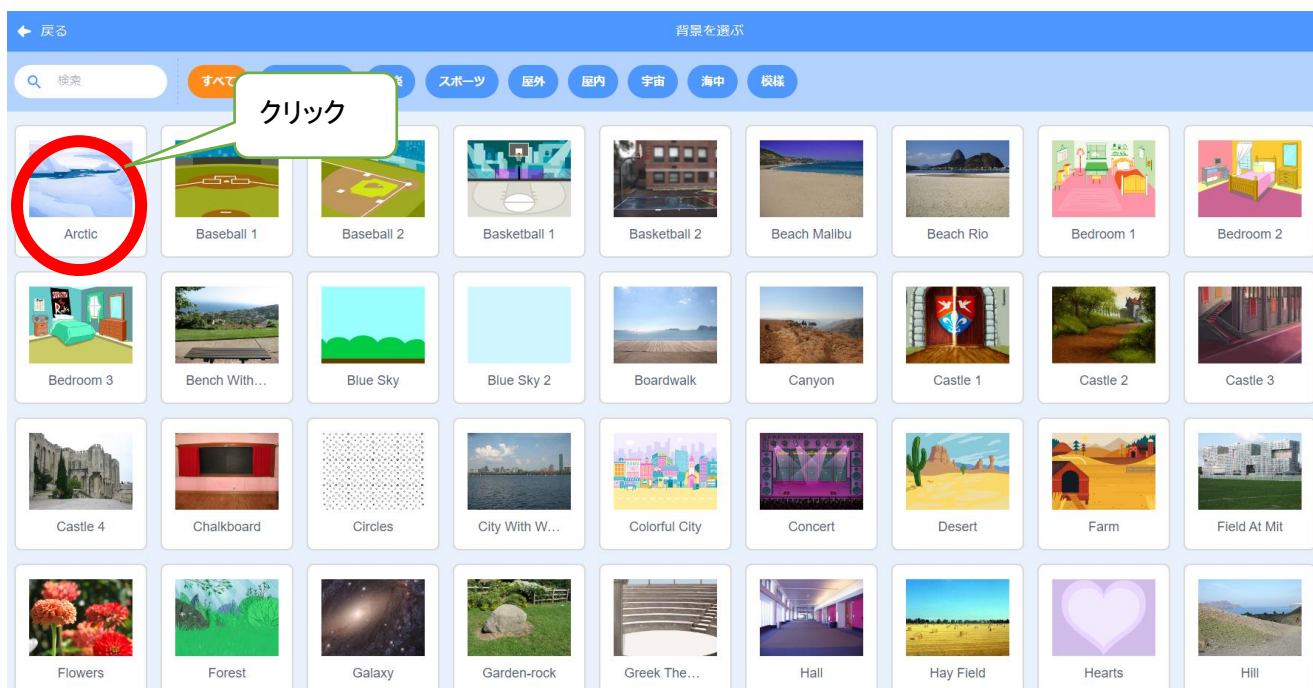
6. ペンギンが表示されます。



7. つぎに背景を変えます。右下の「背景を選ぶ」をクリックします。



8. ひだりうえ こおり ふうけい
左上の氷の風景(Arctic)を選択します。

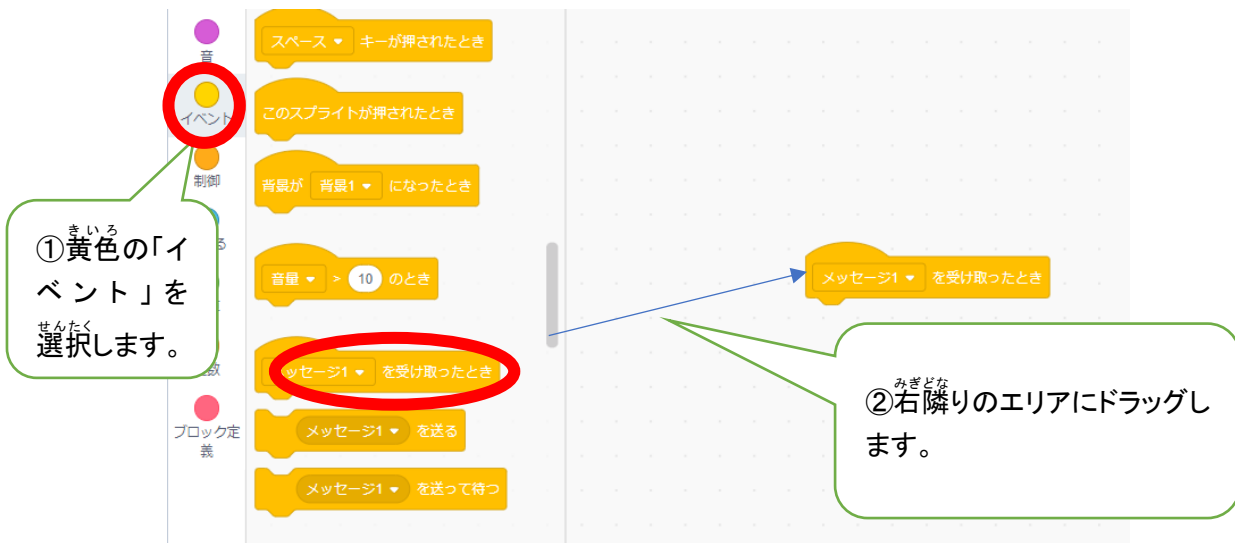


9. はいけい こおり ふうけい
背景が氷の風景にかわっています。

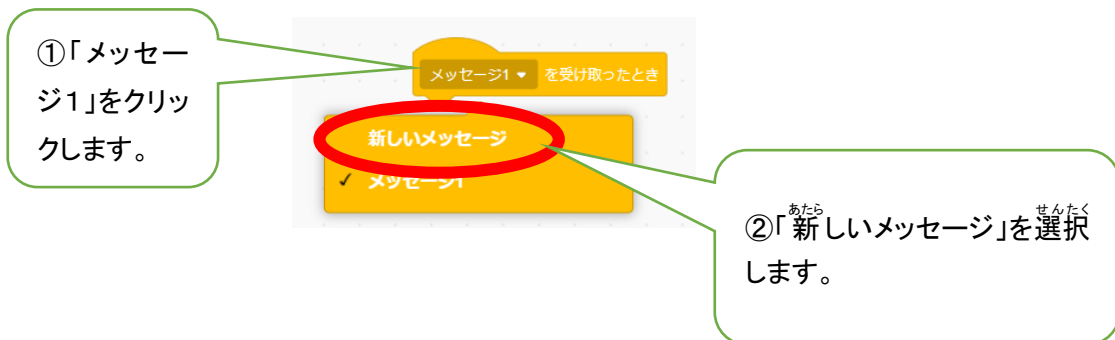


ペンギンが出たり消えたりするプログラムを作ります。

1. 「イベント」から「メッセージ1を受け取ったとき」を右のエリアにドラッグします。



2. 新しいメッセージを作ります。



3. 画面が表示されるので、新しいメッセージ名に「表示する」と入力します。



4. ブロックのメッセージが変更されています。



①「表示する」に変更されています。

5. おなじ方法で、「隠すを受け取ったとき」もつくります。



①おなじ方法で新しいメッセージを作ります。

6. メッセージ「表示する」をうけると、ペンギンを表示して1秒待つプログラムを作ります。



①「見た目」の「表示する」ブロックをくっつけます。

②「制御」の「1秒待つ」をくっつけます。

7. メッセージ「隠すを送る」ブロックをくっつけます。



①「イベント」の「メッセージ1を送る」ブロックをくっつけてメッセージ1をクリックします。

①「隠す」を選択します。

8. 隠すメッセージのプログラムもおなじように作ります。

①「見た目」の「隠す」

②「制御」の「1秒待つ」

③「イベント」の「メッセージ1を送る」をつけて、メッセージ名を変えます。

9. 場所や大きさを変えるためのブロックを使います。

①「動き」の「どこかの場所に行く」ブロックをくっつけます。


②「見た目」の「大きさを100%にする」ブロックをくっつけます。

③「制御」の「1から10までの乱数」ブロックを出しておきます。

10. 乱数(ランダムな数)ブロックを使って大きさを変える。

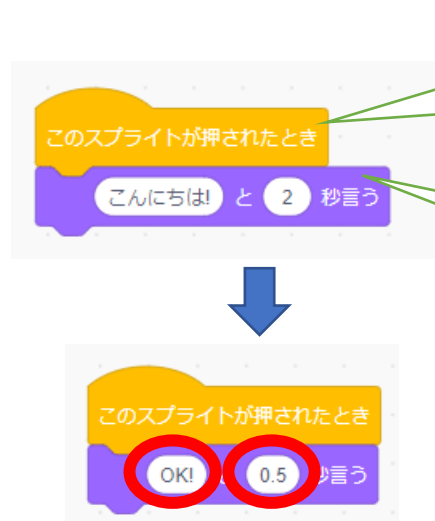
①1番目の数字を「30」2番目の数字と「100」に変えます。

②「大きさ100%にする」ブロックにはめこみます。下ようになります。

③このように、の枠にブロックがはまります。

クリックしたら得点


1. クリックされたら、ペンギンに OK! としゃべらせるプログラムをつくろう



①「イベント」の「このスプライトが押されたら」ブロックを出します。


①「見た目」の「こんにちは！と2秒言う」ブロックをしたにくっつけて、1番目の枠に「OK!」2番目の枠に「0.5」と入力します。

2. 得点をしまう箱をつくります。この箱を変数とよびます。



①「変数」の「変数を作る」をクリックします。

3. 下のような画面が表示されるので、変数「とくてん」を作ります。



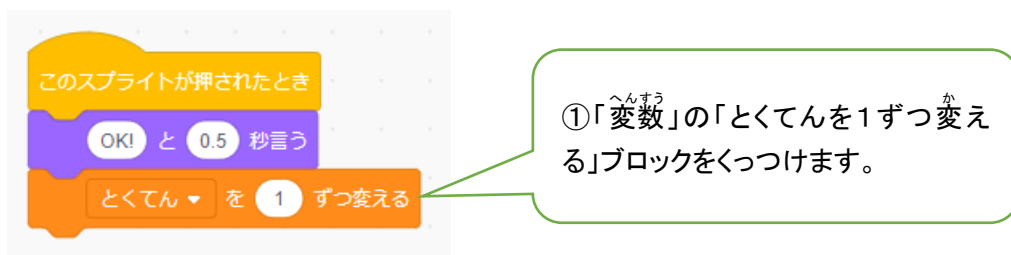
①新しい変数名に「とくてん」と入力します。

②「OK」をクリックします。

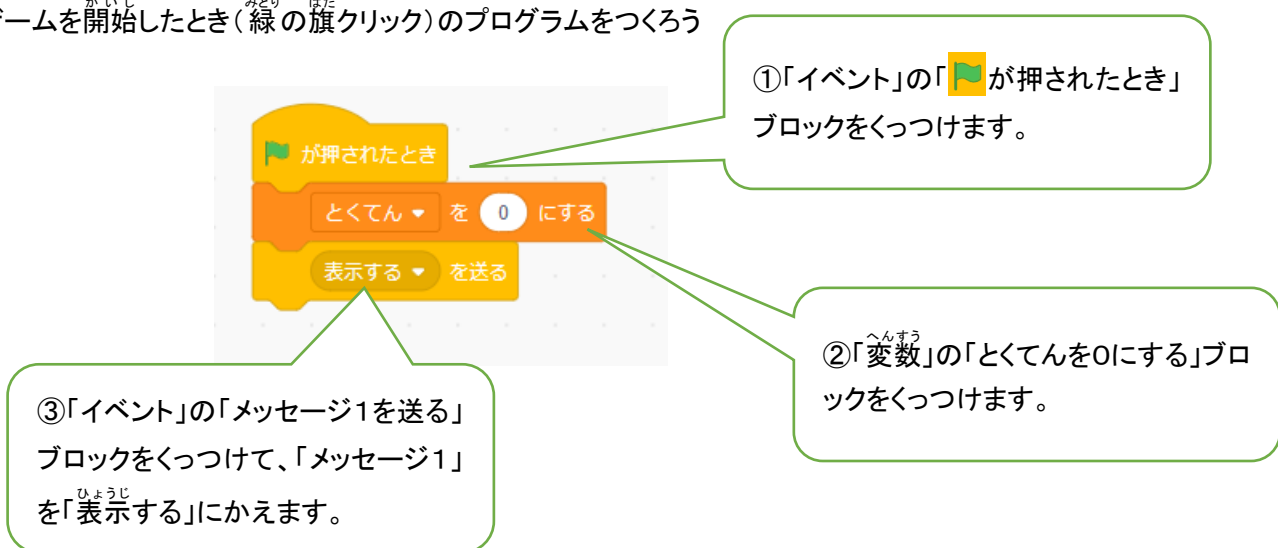
4. 変数に「とくてん」が増えました。画面にも「とくてん」が表示されます。



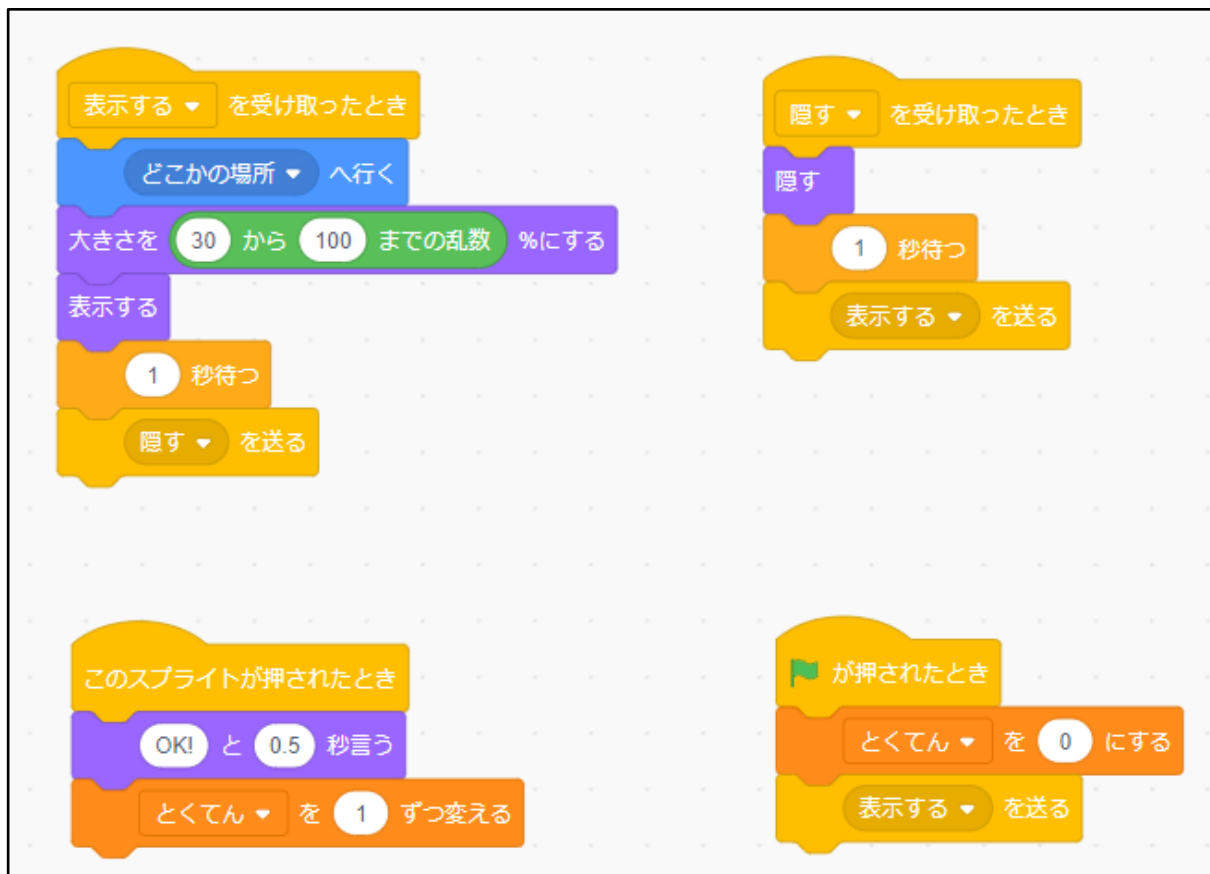
5. 得点を増やすブロックをつけたします。



6. ゲームを開始するとき(緑の旗クリック)のプログラムをつくらう



7. これで完成です。最終的なコードは下のようになります。



さいご 最後に

このマガジンでわからないことがあれば、遠慮なく質問や相談にきてください。スクールの中にもいますので、気軽に声をかけてください。(質問・相談は無料です！)

Solid プログラミングスクール

〒330-0065

埼玉県さいたま市浦和区神明1-18-8

ONE'S STAGE 神明104

<https://s-programming-school.com/>

TEL:048-711-1109

