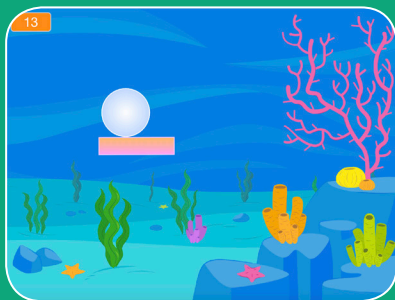
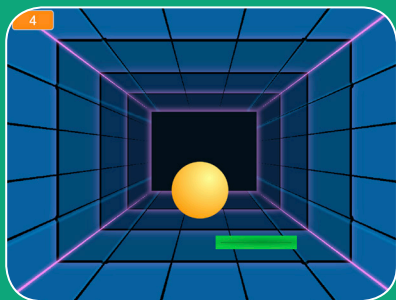


# ピンポンゲーム カード



ボールがバウンドするゲームをつく  
しょうり 勝利のポイントを獲得しよう！  
かくとく

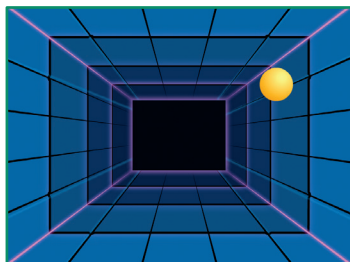
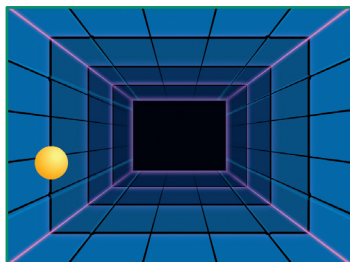
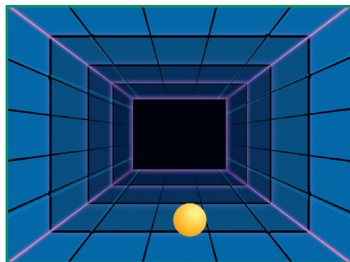
# ピンポンゲーム カード

じゅんばん      つか  
この順番でカードを使おう：

1. まわ 周りでバウンドさせよう
2. うご パドルを動かそう
3. は かえ パドルで跳ね返そう
4. ゲームオーバー
5. スコアをつけよう
6. か ゲームに勝ったとき

# まわ 周りでバウンドさせよう

なか うご  
ステージの中でボールを動かそう



まわ

# 周りでバウンドさせよう

scratch.mit.edu

じゅんぴ

## 準備しよう



はいけい えら  
背景を選ぼう



Neon Tunnel



えら  
ボールを選ぼう



Ball

くわ

## このコードを加えよう



Ball



はや うご おお あたい  
速く動かすには大きな値  
にしよう

ため

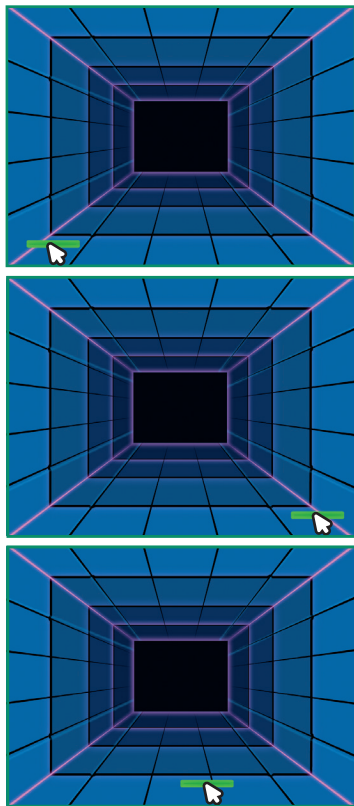
## 試してみよう

はた じっこう  
旗をクリックして実行してみよう



# パドルを動かそう

マウスポインターを動かしてパドルを操ろう



# パドルを動かそう

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう

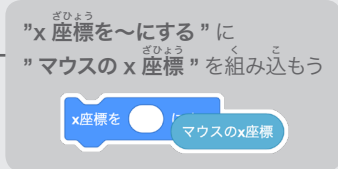
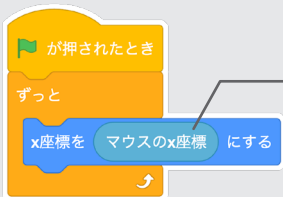
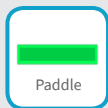


"Paddle" のような、ボールを  
打ち返すスプライトを選ぼう



パドルをドラッグして  
ステージの下に移動しよう

## このコードを加えよう



## ため 試してみよう

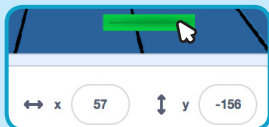
はた  
旗をクリックして実行  
してみよう



マウスポインター  
を動かしてパドルを動かしてみよう

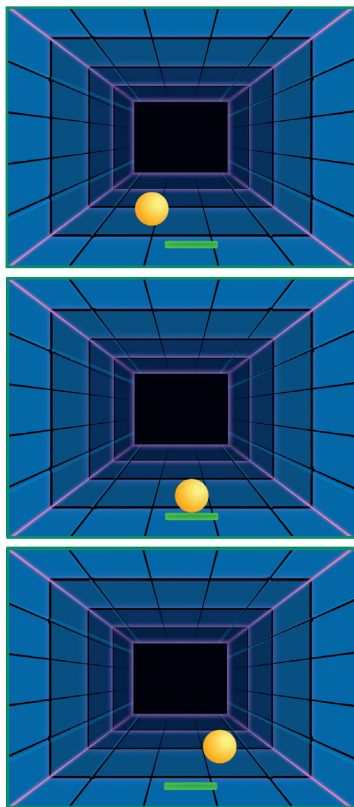
## ヒント

ステージ上でマウスポインタを動かすと、  
パドルの x 座標が変化するのがわかるよ



# パドルで跳ね返そう

ボールをパドルで跳ね返そう

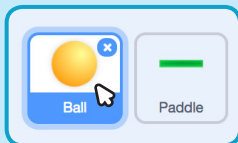


# パドルで跳ね返そう

scratch.mit.edu

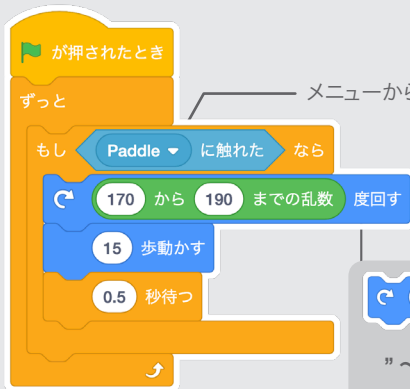
## 準備しよう

"Ball" をクリックして  
スプライトを選ぼう



## このコードを加えよう

ボールのスプライトに、この新しいブロックを加えよう



メニューから "Paddle" を選択しよう



"～から～までの乱数" を  
"～度回す" に組み込んで、  
170 から 190 までにしよう

## ため 試してみよう

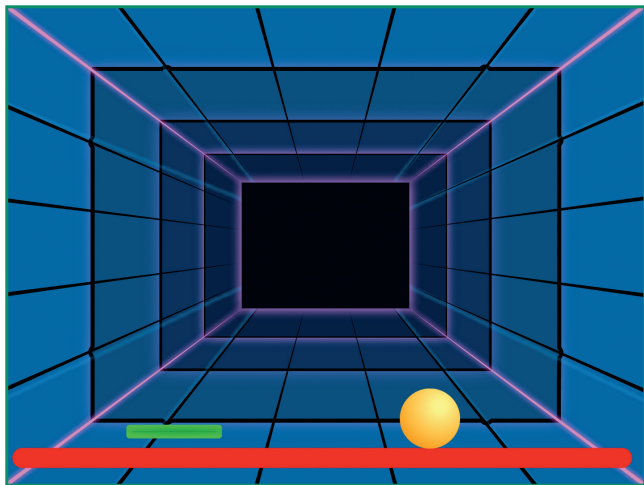
旗をクリックして実行してみよう





# ゲームオーバー

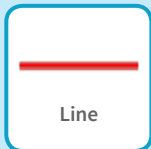
ボールが赤い<sup>あか</sup>ラインに<sup>あ</sup>当たったら  
ゲームを<sup>お</sup>終わりにしよう



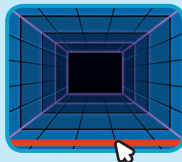
# ゲームオーバー

scratch.mit.edu

## じゅんぴ 準備しよう

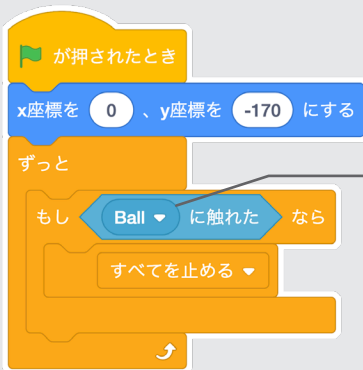


“Line” のスプライトを<sup>えら</sup>ばう



ラインのスプライトをドラッグして  
ステージの床に<sup>ゆか いどう</sup>移動しよう

## このコードを加えよう<sup>くわ</sup>



メニューからボールの  
スプライトを<sup>せんたく</sup>選択しよう

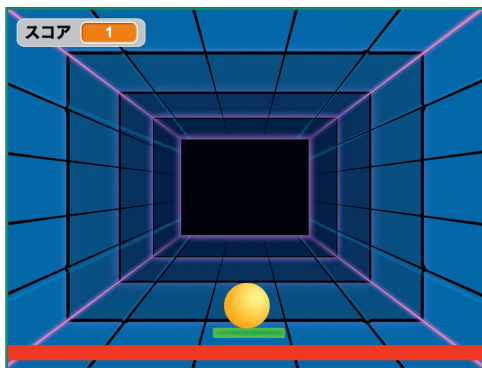
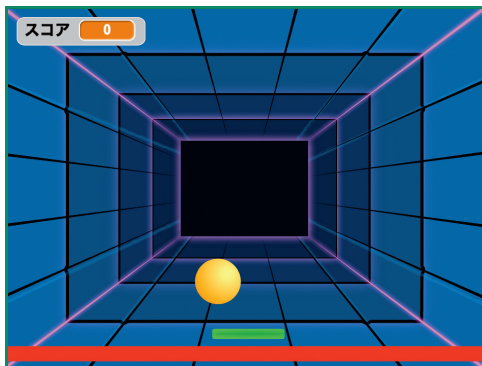
## ため 試してみよう

はた 旗をクリックして実行<sup>じっこう</sup>してみよう



# スコアをつけよう

パドルでボールを打ち返すたびに  
スコアを加えよう



# スコアをつけよう

scratch.mit.edu

## じゅんぴ 準備しよう

へんすう  
変数をクリックしよう

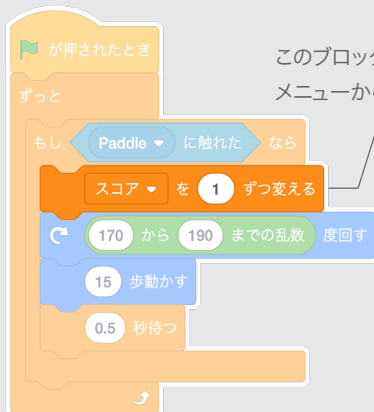
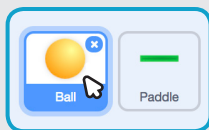
へんすう  
変数を作るボタンを  
クリックしよう



へんすう なまえ  
変数の名前を "スコア" にして、  
OK をクリックしよう

## くわ このコードを加えよう

"Ball" をクリックして  
せんたく  
選択しよう



このブロックを加えて、  
メニューから "スコア" をせんたく  
選択しよう



"~を0にする" をつか  
使って、  
"スコア" をリセットしよう

メニューから "スコア" をせんたく  
選択しよう

# ゲームに勝ったとき

き 決めたスコアになったら、  
しょうり ひょうじ  
勝利のメッセージを表示しよう！



# ゲームに勝ったとき

scratch.mit.edu

## 準備しよう



えが描く  
あたらしい  
新しいスプライトを描こう

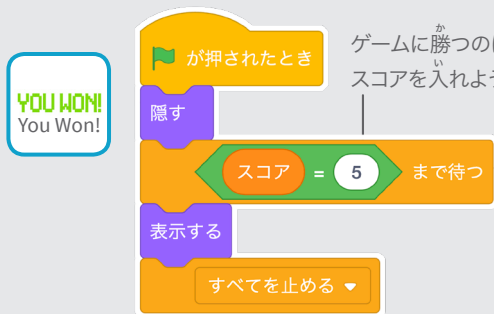
テキストツールを使って、  
"YOU WON!" のようなメッセージ  
を書こう



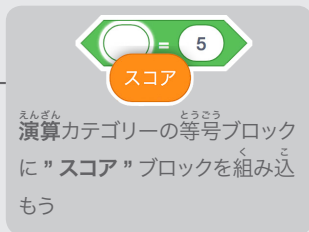
フォントの色、大きさ、スタイルを  
変更できるよ

## このコードを加えよう

コード コードタブをクリックしよう



ゲームに勝つのに必要な  
スコアを入れよう



## 試してみよう

旗をクリックして  
実行してみよう



決めたスコアになるまで  
プレイして、勝利しよう!