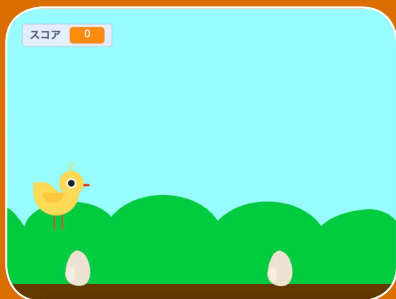


ジャンピングゲーム カード



うご しょうがいぶつ
キャラクターに動く障害物を
飛び越えさせよう

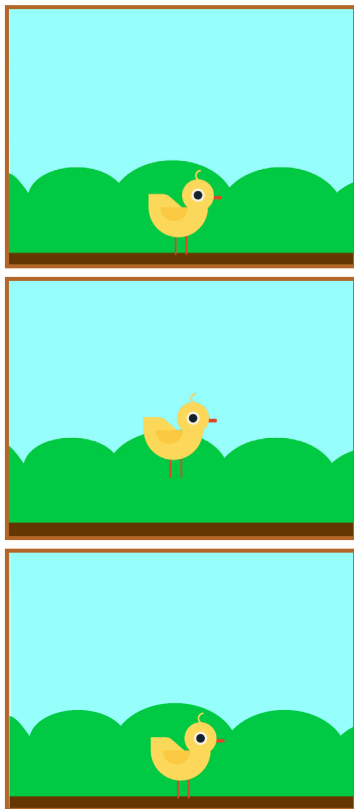
ジャンピングゲーム カード

じゅんぽん つか
この順番でカードを使おう：

1. ジャンプ
2. スタート^{い ち}位置につこう
3. ^{うご}動く^{しょうがいぶつ}障害物
4. ^{おと}音を^{くわ}加えよう
5. ゲームオーバー
6. ^{しょうがいぶつ}障害物を^{つい か}追加しよう
7. スコアをつけよう

ジャンプ

キャラクターをジャンプさせよう



じゅんぴ 準備しよう



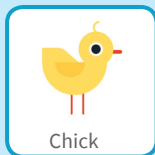
はいけい えら
背景を選ぼう



Blue Sky

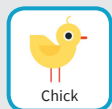


“Chick” のような
えら
キャラクターを選ぼう



Chick

このコードをくわ 加えよう



スペース ▼ キーが押されたとき

10 回繰り返す

y座標を 10 ずつ変える

10 回繰り返す

y座標を -10 ずつ変える

ふ あたい した もど
負の値にして下に戻そう

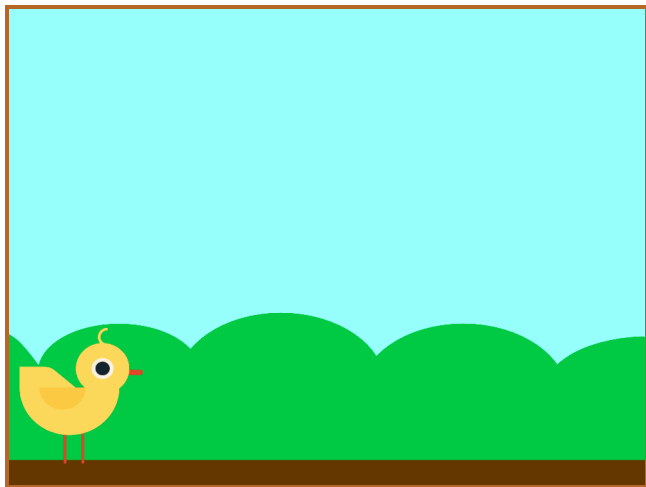
ため 試してみよう



キーボードのスペースキーを押してみよう

スタート位置につこう

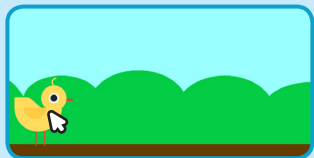
スプライトのスタート位置を
セットしよう



スタート位置につこう

scratch.mit.edu

じゅんぴ 準備しよう



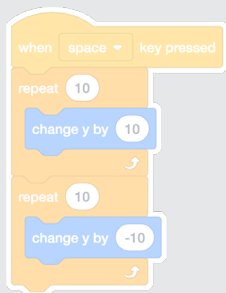
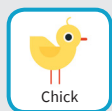
好きな場所にキャラクターをドラッグしよう



キャラクターを動かすと、ブロックパレットのx座標とy座標が変わるよ

“x座標を～、y座標を～にする”をドラッグすると、キャラクターが新しい位置にセットされるよ

このコードを加えよう



スタート位置をセットします
(値は異なる場合があります)

ヒント

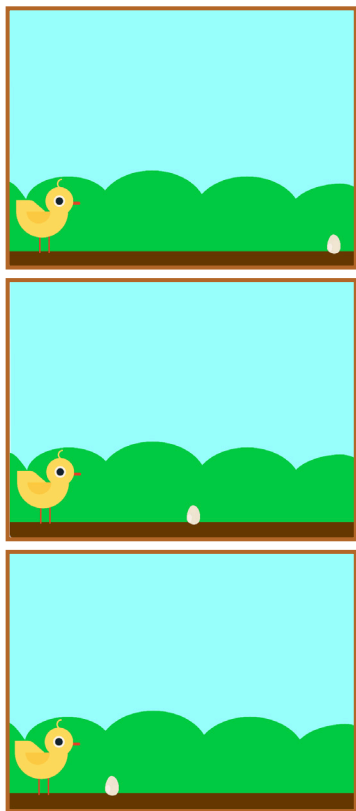


小さな値や大きな値にして、スプライトの大きさを変えてみよう



うご しょうがいぶつ 動く障害物

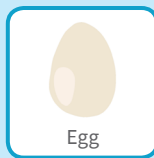
しょうがいぶつ じょう い どう
障害物をステージ上を移動させよう



じゅんぴ 準備しよう



“Egg” のような障害物になる
キャラクターを選ぼう



このコードを加えよう

が押されたとき

ずっと

ステージの右端から始めよう

x座標を 240 、y座標を -145 にする

3 秒でx座標を -240 に、y座標を -145 に変える

ステージの左端に滑るように動かそう

速く動かすには小さな値を入れよう

ため 試してみよう

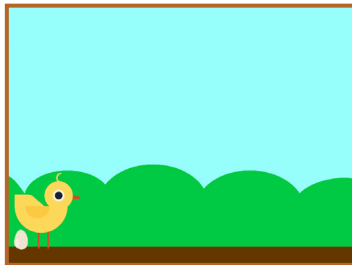
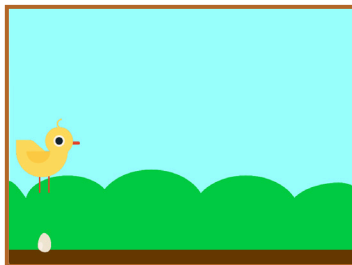
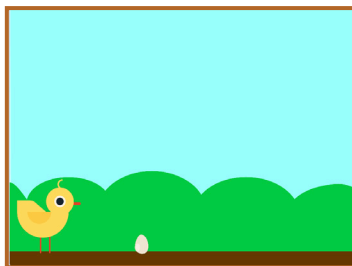
はた
旗をクリックして
うご
動かしてみよう



キーボードのスペーキー
を押してみよう

おと くわ 音を加えよう

スプライトがジャンプしたら
おと な
音を鳴らそう



おとくわ 音を加えよう

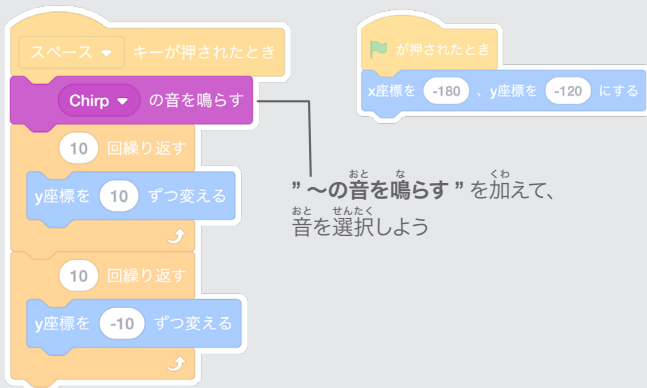
scratch.mit.edu

じゅんぴ 準備しよう

“Chick” をクリックしてスプライトを選択しよう



このコードを加えよう



ため 試してみよう

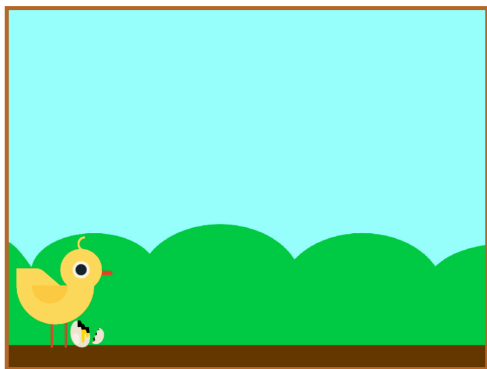
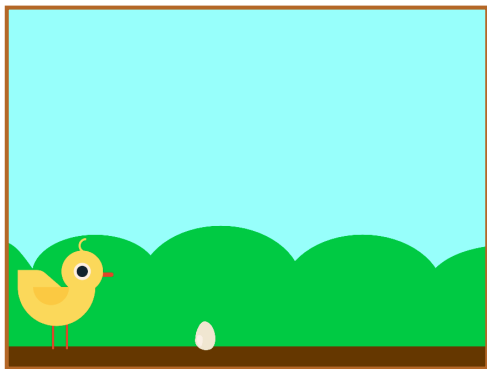
はた
旗をクリックして
動かしてみよう



キーボードのスペースキー
を押してみよう

ゲームオーバー

たまご ふ
スプライトが卵に触れたら
と
ゲームを止めよう



ゲームオーバー

scratch.mit.edu

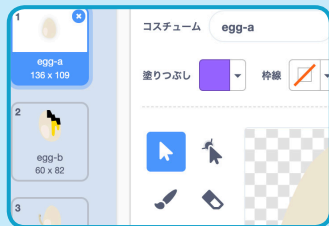
じゅんぴ 準備しよう

“Egg” をクリックして^{せんたく}選択しよう



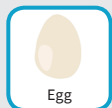
コスチューム

コスチュームタブを
クリックして “Egg”
の costumes を
かくにん
確認しよう



このコードを加えよう^{くわ}

コード^{くわ} コードタブをクリックしてコードを加えよう



2 つ目の costumes を^{えら}選んで、
“Egg” の costumes を^か変えよう

マウスのポインター^{くわ} に触れた



” ~ に触れた ” を組み込んで、
メニューから “Chick” を^{せんたく}選択しよう

ため 試してみよう

はた
旗をクリックして
うご
動かしてみよう



キーボードのスペースキー
を押そう

しょうがいぶつ

ついか

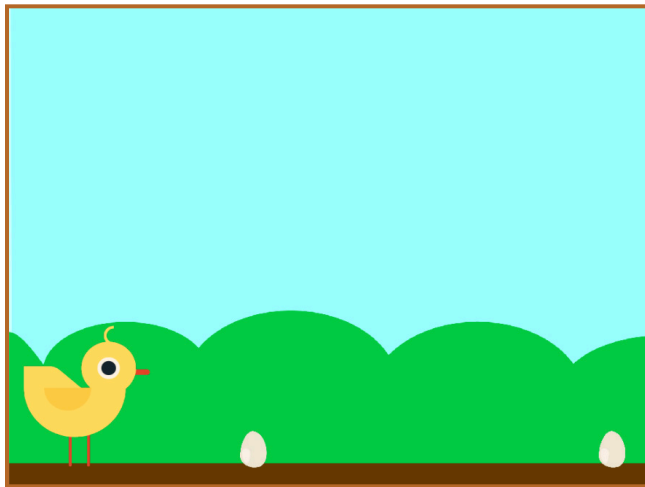
障害物を追加しよう

しょうがいぶつ ついか

もっと障害物を追加して

むずか

ゲームをもっと難しくしよう



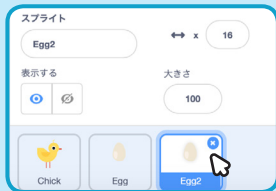
しょうがいぶつ ついか 障害物を追加しよう

scratch.mit.edu

じゅんぴ 準備しよう

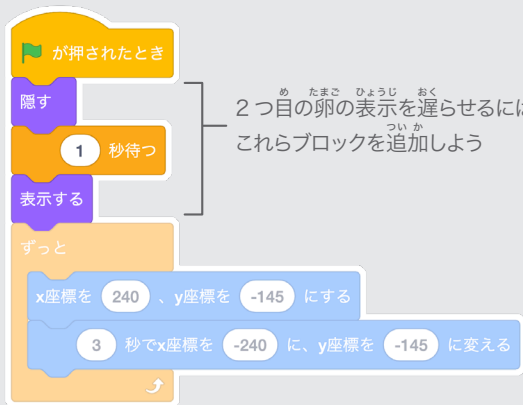
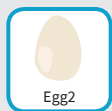


“Egg”をコピーするには右クリック (Mac
は **ctrl** を押しながらかlick) して
複製を選択しよう



“Egg2”をクリックして選択しよう

このコードを加えよう



2つ目の卵の表示を遅らせるには、
これらブロックを追加しよう

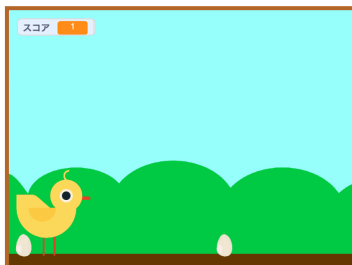
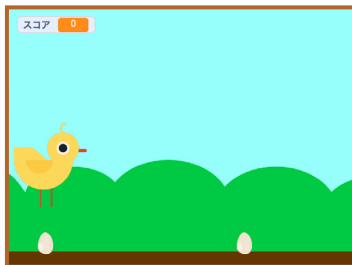
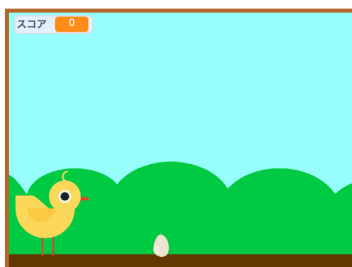
ため 試してみよう

はた うご
旗をクリックして動かしてみよう



スコアをつけよう

たまご と こ
スプライトが、卵を飛び越すたびに、
ふ
スコアを1ポイント増やそう



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

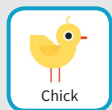
へんすう つく
変数を作るボタンを
クリックしよう



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

このコードを加えよう

"Chick" のスプライトをクリックして、2つのブロックを加えよう



ブロックを加えて、メニュー
から "スコア" を選択しよう



"~を~ずつ変える" を加えて、
メニューから "スコア" を選択しよう

ため 試してみよう

たまご と こ
卵を飛び超えて、スコアを増やそう!