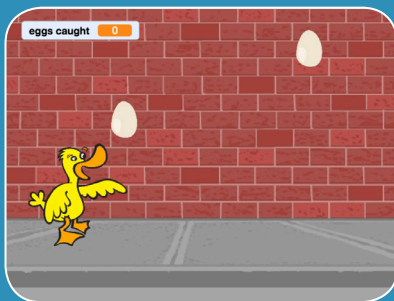
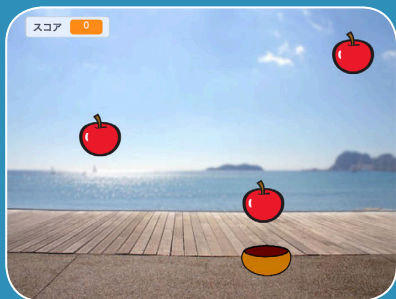


キャッチゲーム カード



そら もの もの
空から落ちてくる物をキャッチする
ゲームを作ろう

キャッチゲーム カード

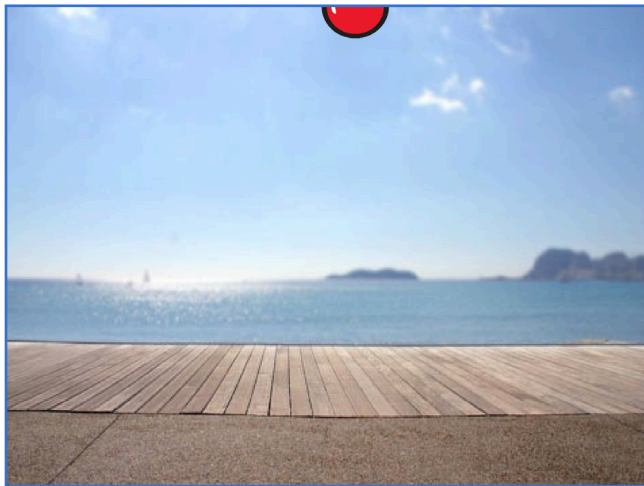
じゅんばん つか
この順番でカードを使おう：

1. 上^{うえ}の方^{ほう}に配^{はい}置^ちしよう
2. 落^ら下^っさせよう
3. キャッチするものを動^{うご}かさそう
4. キャッチしよう
5. スコアをつけよう
6. ボーナスポイント
7. あな^かたの勝^かち！

う え ほ う は い ち
上の方に配置しよう



ステージの天井の
ランダムな場所からスタートさせよう



う え ほ う は い ち 上の方に配置しよう

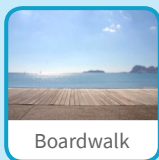
scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう



“Boardwalk” のような
はいけい えら
背景を選ぼう



Boardwalk

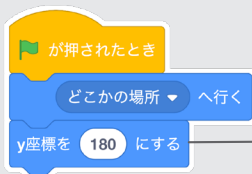


“Apple” のような
えら
スプライトを選ぼう



Apple

くわ このコードを加えよう



180 にしてステージの
う え ほ う は い ち
上の方に配置しよう

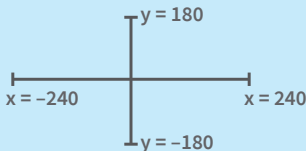
ため 試してみよう

はた
旗をクリックして実行してみよう



ヒント

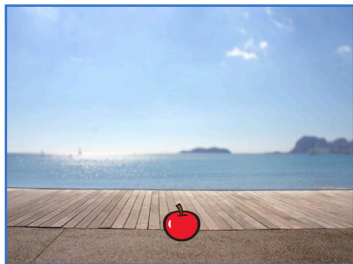
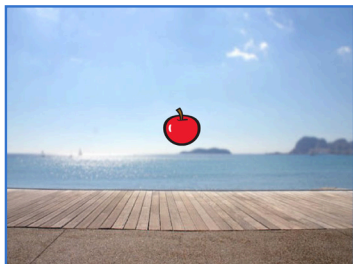
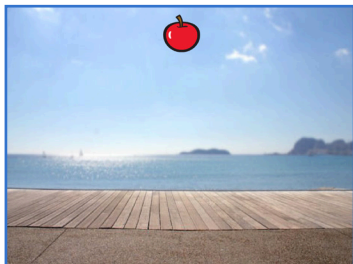
ざひょう
y 座標はステージのじょうげ い ち しめ
上下の位置を示しているよ



らっか 落下させよう



らっか スプライトを落下させよう

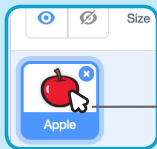


らっか 落下させよう

scratch.mit.edu



じゅんぴ 準備しよう



“Apple” をクリックして選択しよう

このコードを加えよう

ひとつ前のカードのコードはそのままにして、この2つ目のブロックを加えよう



えんざん
演算カテゴリーの比較用の
ブロックに“y座標”を組
み込もう



らっか
落下させるには負の値を
入れよう

ゆか ちか
ステージの床に近いかど
うかをチェックしよう

うえ ほう もど
ステージの上の方に戻そう

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



と
止めるボタンをクリックして
ストップさせよう

ヒント

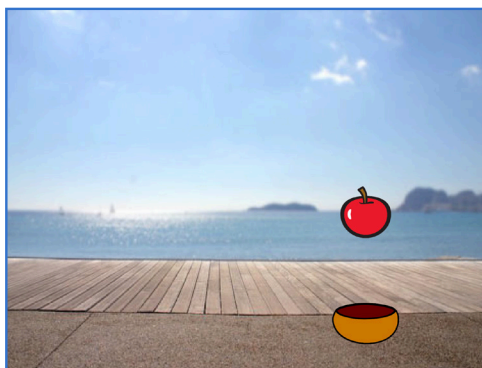
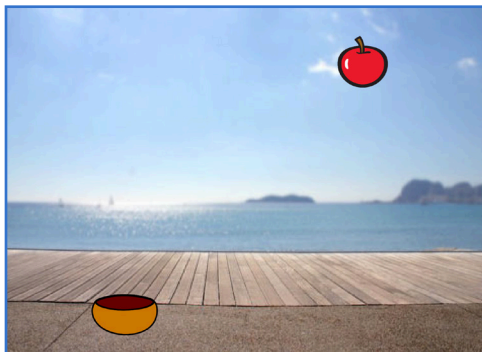
じょうげ
上下させるには、

y座標を 〇 ずつ変える

つか
をしよう

キャッチするものを動かそう

やじるし 矢印キーを押して、
さゆう うご
キャッチするものを左右に動かそう



キャッチするものを動かそう

scratch.mit.edu

じゅんぴ 準備しよう

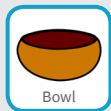


“Bowl” のような
受けるものを選ぼう



ステージの床に
“Bowl” をドラッグ
しよう

このコードを加えよう



が押されたとき

ずっと

もし 右向き矢印 ▼ キーが押された なら

x座標を 10 ずつ変える

もし 左向き矢印 ▼ キーが押された なら

x座標を -10 ずつ変える

メニューから右向き矢印を選択しよう

メニューから左向き矢印を選択しよう

ため 試してみよう

はた
旗をクリックして実行
してみよう

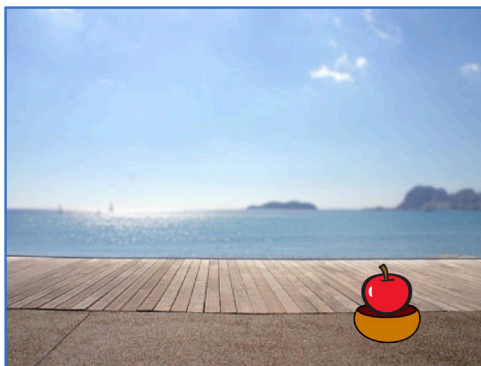
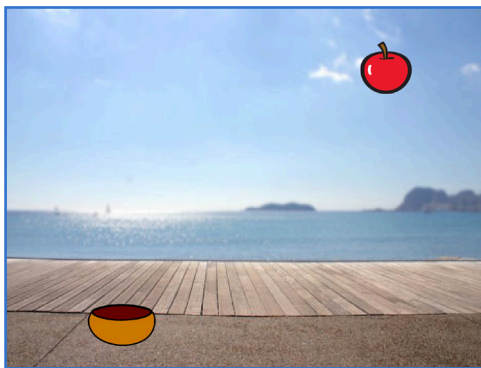


やじるし
矢印キーを押してキャッチする
ものを動かそう

キャッチしよう



お
落ちてくるSpriteをキャッチしよう



キャッチしよう

scratch.mit.edu



じゅんぴ 準備しよう

"Apple" をクリック
せんたく
して選択しよう



このコードを^{くわ}加えよう



メニューから "Bowl" を^{せんたく}選択しよう

サウンドを^{えら}選ばう

ヒント



いろいろなサウンドを
つか
追加したい場合、^{おと}音タブ
をクリックしよう



^{おと}音ライブラリーから
^{えら}サウンドを選ぼう

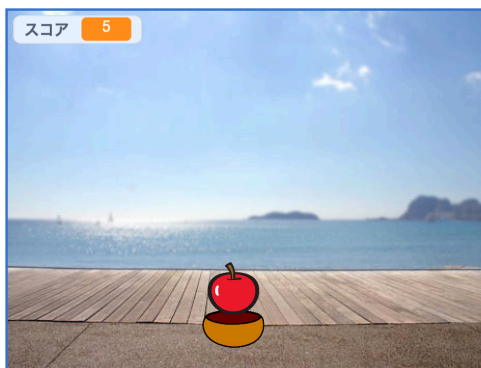
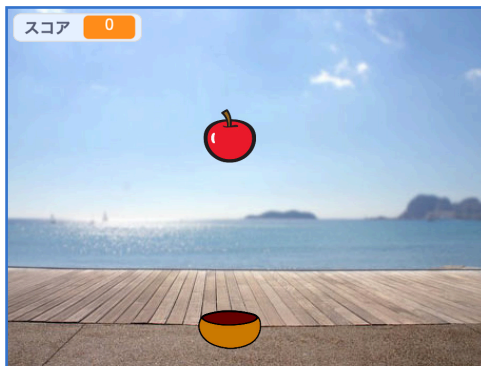


もっとブロックを^{つか}追加した
い場合、コードタブをク
リックしよう

スコアをつけよう



らっか
落下しているスプライトを
くわ
キャッチするたびに、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 つく
変数を作るボタンを
クリックしよう



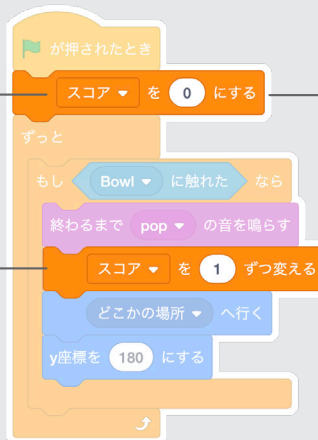
へんすう なまえ
変数の名前を"スコア"
にして、OKをクリック
しよう

くわ このコードを加えよう

あたらしい
2つの新しいブロックをコードにくわ加えよう



メニューから"スコア"
せんたく
を選択しよう



このブロックを加えて
"スコア"をリセットしよう

このブロックを加えて
"スコア"を加算しよう

ため 試してみよう

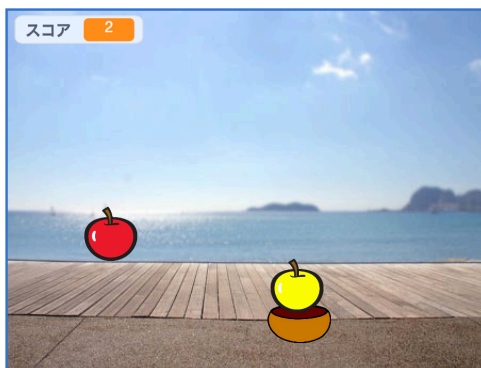
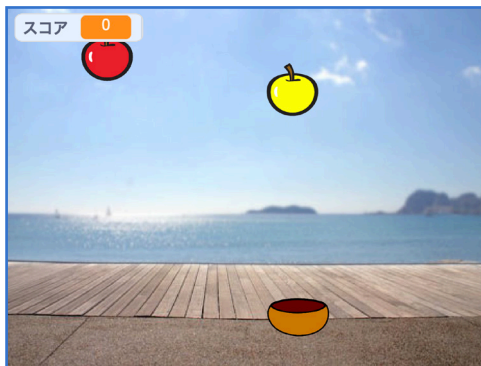


はた
旗をクリックして実行してみよう
しっこう
リングをキャッチしてスコアを獲得しよう
かくとく

ボーナスポイント



きいろ
黄色のSpriteをキャッチしたら、
かくとく
ボーナスポイントを獲得するようにしよう



ボーナスポイント

scratch.mit.edu




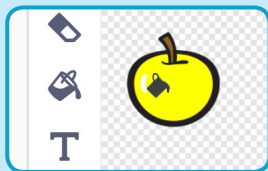
じゅんぴ 準備しよう

スプライトを複製するには、右クリック
(Mac: **ctrl** を押しながらクリック) して、



複製を選択しよう

 **コスチューム** コスチュームタブをクリックしよう



ペイントツールを使ってボーナススプライト
の見た目を変えられるよ

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



ボーナススプライトをキャッチ
したときのスコアを入れよう

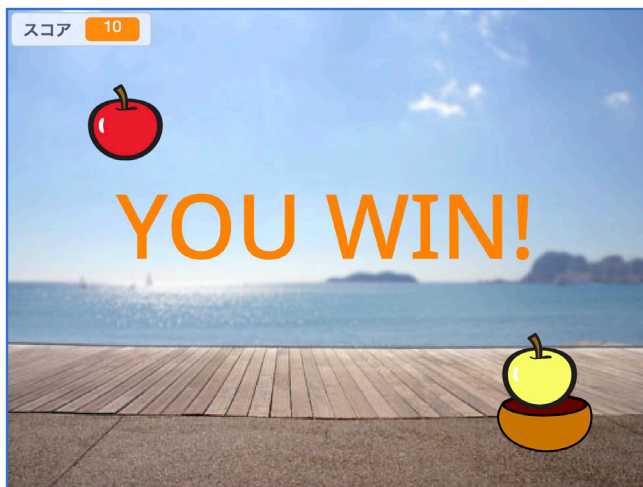
ため 試してみよう

ボーナススプライトをキャッチしてスコアを増やそう!

あなたの勝ち！



か てん かくとく
勝ち点のスコアを獲得したら、
しょうり ひょうじ
勝利のメッセージを表示しよう！



あなたの勝ち！

scratch.mit.edu



じゅんび

準備しよう



えが
描く
あた
新しい
アイコンをクリックして
スプライトを描こう

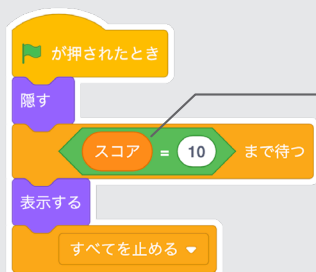
テキストツール^{つか}を使って、
”YOU WIN!(あなたの勝ち)” のような
メッセージを描こう^{えが}



フォントの色、大きさ、スタイルを
変更できるよ<sup>いろ おお
へんこう</sup>

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



変数カテゴリーの ”スコア”
ブロックを組み込もう<sup>へんすう
とく</sup>

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^{じっこう}



勝ち点のスコアになるまでプレイ
しよう!^{かち てん}