

Scratch

🌐

ファイル

編集

💡 チュートリアル

Scratchに参加しよう

サインイン

コード

コスチューム

音

動き

見た目

音

イベント

制御

調べる

演算

変数

ブロック定義

変数

変数を作る

☒ドラゴンHP

☐ドラゴン攻撃

☐ドラゴン防御

☒プレイヤーHP

☐プレイヤー攻撃

☐プレイヤー防御

☐変数

ドラゴンHP ▾ を 0 にする

ドラゴンHP ▾ を 1 ずつ変える

変数ドラゴンHP ▾ を表示する

変数ドラゴンHP ▾ を隠す

リストを作る

ブロック定義

ブロックを作る

ドラゴンのターン ▾ を受け取ったとき

ドラゴンのターン と 2 秒言う

もし 1 から 2 までの乱数 = 1 なら

ドラゴンの攻撃! と 2 秒言う

ドラゴン攻撃 ▾ を 5 から 8 までの乱数 にする

ドラゴン攻撃 ▾ をドラゴン攻撃 - プレイヤー防御 にする

プレイヤー防御 ▾ を 0 にする

プレイヤーHP ▾ をプレイヤーHP - ドラゴン攻撃 にする

プレイヤーに と ドラゴン攻撃 と のダメージを与えた! と 2 秒言う

もし プレイヤーHP < 1 なら

私の勝ちだ! と 2 秒言う

このスクリプトを止める ▾

プレイヤーのターン ▾ を送る

でなければ

ドラゴンは防御をしている と 2 秒言う

ドラゴン防御 ▾ を 3 にする

プレイヤー防御 ▾ を 0 にする

プレイヤーのターン ▾ を送る

ドラゴンの攻撃or防御は 1 ~ 2 の乱数で決定 (1なら攻撃、2なら防御)

ドラゴンの攻撃値 = 乱数で決めたドラゴン攻撃値からプレイヤー防御値を引いた値

プレイヤーのHP判定

Dragon

x -21 y 0

スプライ...

Dragon

ステージ

背景 3

🏠

🐱

🖼️