

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

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

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

が押されたとき

プレイヤーHPを30にする

ドラゴンHPを30にする

プレイヤー攻撃を0にする

ドラゴン攻撃を0にする

プレイヤー防御を0にする

ドラゴン防御を0にする

ドラゴンが現れた!と2秒言う

プレイヤーのターンを送る

プレイヤーのターンを受け取ったとき

プレイヤーのターンと2秒言う

a=攻撃またはd=防御を入力してください。と言う

ずっと

もしaキーが押されたなら

プレイヤーの攻撃!と2秒言う

プレイヤー攻撃を5から8までの乱数にする

プレイヤー攻撃をプレイヤー攻撃-ドラゴン防御にする

ドラゴン防御を0にする

ドラゴンHPをドラゴンHP-プレイヤー攻撃にする

ドラゴンにプレイヤー攻撃のダメージを与えた!と2秒言う

もしドラゴンHP<1なら

ドラゴンを倒した!と2秒言う

このスクリプトを止める

ドラゴンのターンを送る

もしdキーが押されたなら

プレイヤーの防御と2秒言う

プレイヤー防御を3にする

ドラゴン防御を0にする

ドラゴンのターンを送る

プレイヤーの攻撃処理

プレイヤーの入力を待つために「ずっと(while)」ループを使用

プレイヤーの攻撃値は、乱数で決めたプレイヤー攻撃値からドラゴンの防御値(0か3)を引いた値

ドラゴンのHP判定

プレイヤーの防御処理

ドラゴンHP-1

プレイヤーHP13

スプライト1

x-17y-176

スプライ...Dragon

ステージ

背景3

1/1