

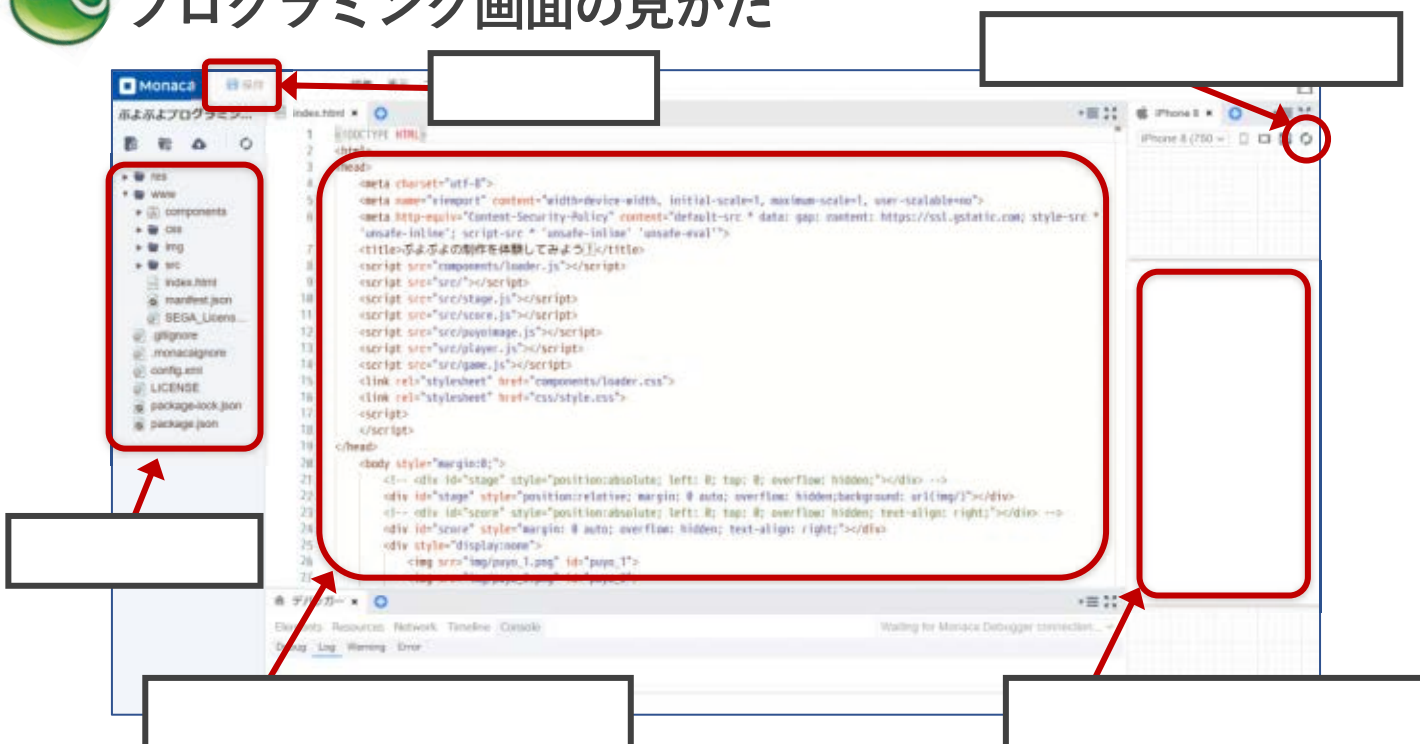
年 組 番 名前

『ぷよぷよ』は、どういうルールของเกมか、考えてみよう

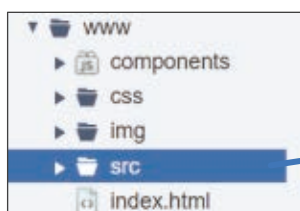
- ①ぷよが から落ちてくる ② に動かすことができる
- ③ぷよは ことができる ④同じ色が 個以上くっつくと消える

他にも気づいたことを書いてみよう

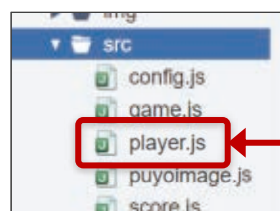
プログラミング画面の見かた



入力ファイルの開き方



▶srcをクリック



「player.js」をクリック

参照ファイル `player.js`

文字頭を合わせる

半角スペース

```
189         this.puyoStatus.top += Config.playerFallingSpeed;
```

【* 入力後保存⇒ぷよが落ちてくる？】

* ヒント：大文字を出すときは、「Shift」を押しながら押します。(S⇒「Shift」+「S」)

参照ファイル **player.js**

文字頭を合わせる

半角スペース

```
280 this.moveDestination = (x + cx) * Config.puyoImgWidth;
```

【*入力後保存⇒ぷよが左右に動く？】

*ヒント：ゲーム画面をクリックしてから、キーボードの「←」「→」を押します。

参照ファイル `player.js`

文字頭を合わせる

```
370 |this.puyoStatus.dy = dCombi[1];
```

```
372 return 'rotating';
```

半角スペース

【* 入力後保存⇒ぶよが回る？】

* ヒント : 「 ‘ ’ | (シングルクォーテーション) は、 「Shift | + 「7 |」を押します。

⇒使用するキーボードによりますので、先生に確認しよう。

完成したら、「←」「↑」「→」を使って、ぷよを4つ以上くっつける練習をしよう。

⇒消えるプログラミングをしていないので、まだ消えません。

⇒ゲームが止まる、ゲームオーバー(ばたんきゅー)になったら、「再読み込み」しよう。



授業の振り返り

今日の学習を振り返り、今後どのように取り組んでいきたいですか？ 理由も含めて書きましょう。