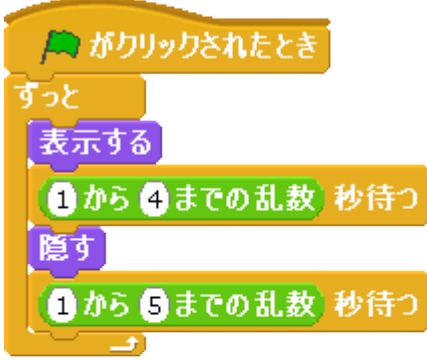
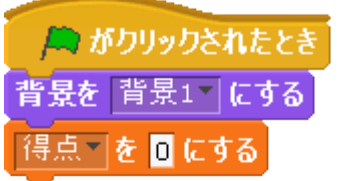
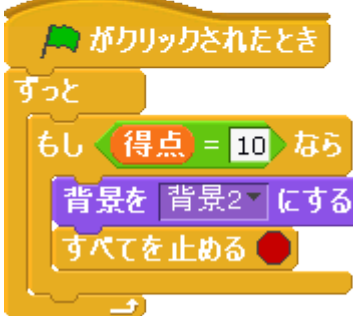


CoderDojo Kashiwa 初級マニュアル

プロジェクト名	スクリプト	コメント
導入		 <p>左上のボタンを押すと反転がなおる</p>
		<ul style="list-style-type: none"> ・足が動くようになる ・ゆっくりとすすむようになる <p>※ここで違いを確認する。</p>
ねこたたき 1		<ul style="list-style-type: none"> ・スプライト×3体 ・乱数をつかう ・ねこをクリックすると、にゃーとなくようになる

ねこたたき 2	<p>【スプライト】</p>  <p>ずっと</p> <p>表示する</p> <p>1 から 4 までの乱数 秒待つ</p> <p>隠す</p> <p>1 から 5 までの乱数 秒待つ</p> <p>→</p> <p>スプライト 1 がクリックされたとき</p> <p>ニャー の音を鳴らす</p> <p>得点 を 1 ずつ変える</p> <p>【ステージ】</p>  <p>背景を 背景1 にする</p> <p>得点 を 0 にする</p> <p>→</p>  <p>もし 得点 = 10 なら</p> <p>背景を 背景2 にする</p> <p>すべてを止める</p> <p>→</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・スプライトを表示する場所をランダムに指定してあげる ・変数を使って得点をつける ・
---------	--	--

シューティングゲーム スクリプト

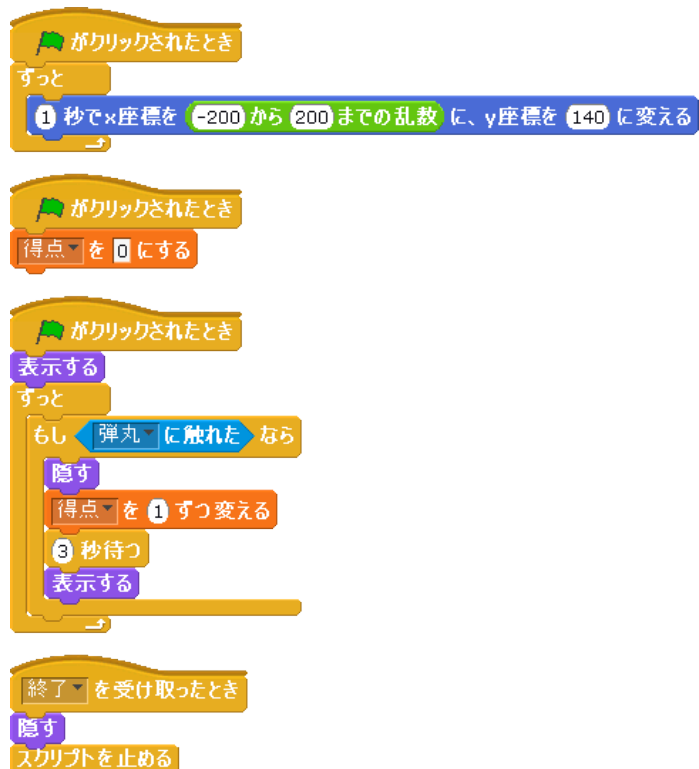
【自機】



【弾丸】



【敵機】



【ステージ】

