

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	♪ がクリックされたとき すっと 10 歩動かす もし端に着いたら、跳ね返る	スプライト1 x: -128 y: 0 向 スクリプト コスチューム 音 左上のボタンを押すと反転がなおる
	冷 がクリックされたとき すっと	・足が動くようになる・ゆっくりとすすむようになる
	0.3 秒待つ 10 歩動かす 次のコスチュームにする もし端に着いたら、跳ね返る	※ここで違いを確認する。
	と と	
		・スプライト×3体
ねこたたき 1		・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
	すっと 表示する 1 から 10 までの乱数 秒待つ 隠す 1 から 10 までの乱数 秒待つ	
	スプライト 2 がクリックされたとき ニャー [*] の音を鳴らす	





【ステージ】

シューティングゲーム スクリプト

【自機】 【弾丸】

```
🖊 がクリックされたとき
                                            🔼 がクリックされたとき
×座標を ()、y座標を (-150) にする
表示する
                                            前に出す
                                            表示する
                                           ×座標を 自機での ×座標で にする
 右向き矢印マキーが押されたとき
                                            もし (スペース・キーが押された) なら
  右向き矢印▼キーが押された ではない まで繰り返す
                                            1 秒で×座標を 自機 の ×座標 + 20 に、y座標を 180 に変える
×座標を 10 ずつ変える
                                           隠す
                                           x座標を | 自機 | の | x座標 | + 20 | 、y座標を | -150 にする
 左向き矢印 キーが押されたとき
  左向き矢印・キーが押された。ではない。まで繰り返す
                                           終了でを受け取ったとき
×座標を (-10) ずつ変える
                                           隠す
スクリプトを止める
終了▼ を受け取ったとき
スクリプトを止める
```

【敵機】

🦰 がクリックされたとき 1 秒で×座標を (-200) から 200 までの乱数 に、y座標を 140 に変える 🖊 がクリックされたとき 背景を 背景1 にする 🖊 がクリックされたとき 得点▼を□にする 「終了▼ を受け取ったとき 🖊 がクリックされたとき 背景を「背景2▼」にする 表示する もし (弾丸) に触れた) なら

終了▼ を受け取ったとき 隠す スクリプトを止める

得点▼を 1 ずつ変える

隠す

3 秒待つ 表示する