

今回はかなり  
難しいよ！



# Scratchで ゲームを作ろう！

～パズルゲーム（2048）編～

# 2048ゲームを作ろう！

## 【作る順番】

1. マス目を並べる命令を組む
2. 2のカードを2枚、ランダムに配置する命令を組む
3. 矢印操作の命令を組む
4. 数字を足した時の命令を組む

# 2048ゲームを作ろう！



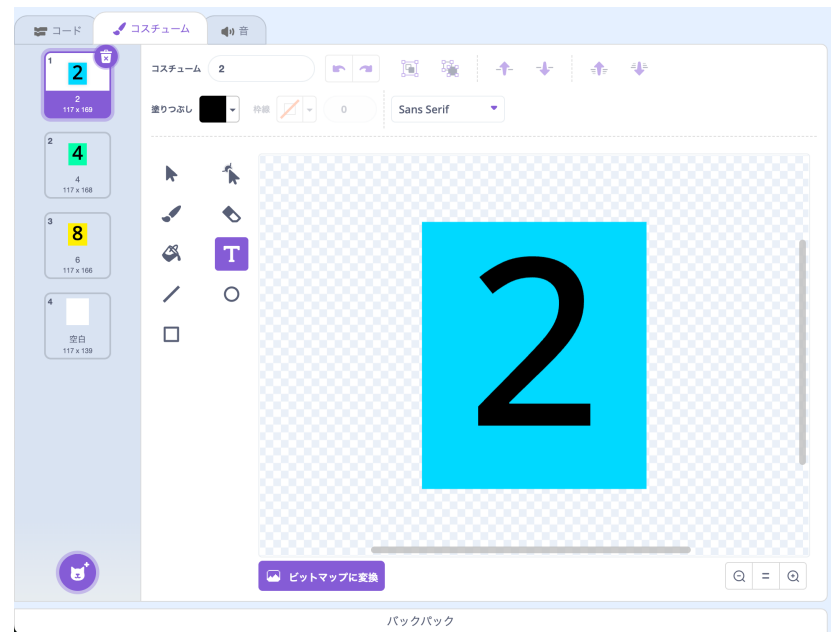
まずは、大まかにどのような命令が組まれているのか、手を動かしながら理解しよう！

作るペースはゆっくりで大丈夫！  
1つずつ、自分のペースで理解していけば  
問題ないからね！

# 2048ゲームを作ろう！

- まずは、2048に使用するカードのコスチュームを用意しよう！
- 1つのコスチュームに、使用するカードを書いていこう！
- 空白のマスのコスチュームも用意してね！

用意できたら次に進もう！



# 2048ゲームを作ろう！

- 次は、変数とリストを用意しよう！
- 変数は、「このスプライトのみ」の変数を作っ  
てね！
- 自分の好きな名前で作  
ろう！

用意できたら次に進もう！

## 新しいリスト

新しいリスト名:

カード管理

☒ すべてのスプライト用 ☐ このスプライトのみ

キャンセル

OK

## 新しい変数

新しい変数名:

カード番号

☐ すべてのスプライト用 ☒ このスプライトのみ

☐ クラウド変数 (サーバーに保存)

キャンセル

OK

# 2048ゲームを作ろう！

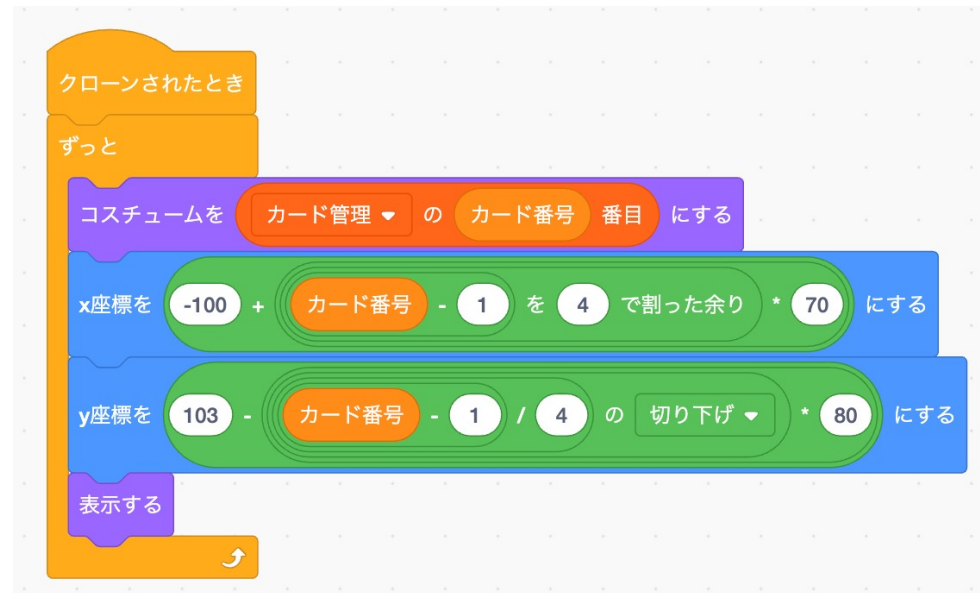
- さあ、カードを並べる命令を組んでいこう！
- 右の図と同じ形の命令を組んでみよう！
- 大きさは自由に変えてみよう！

できたら次へ！



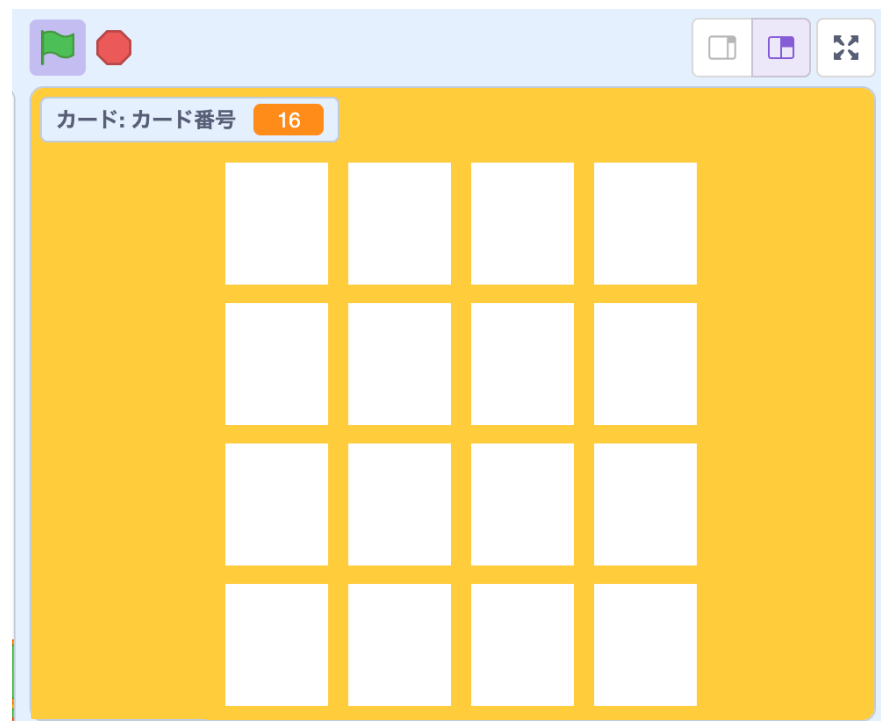
# 2048ゲームを作ろう！

- 次は、クローンされた後の命令を書いていこう！
  - 右の図と同じ形の命令を組んでみよう！
- できたら次へ！



# 2048ゲームを作ろう！

- ここまでできたら、**緑の旗**をおしてみよう！
  - 空白のカードがきれいに並んだかな？
- できたら次へ！





# 2048ゲームを作ろう！

- もし、きれいに並ばないときは、右の赤い部分の数字を変えてみよう！

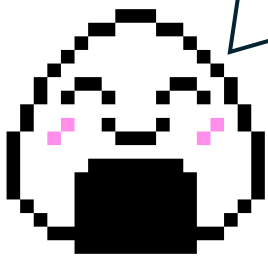
できたら次へ！



# 2048ゲームを作ろう！

【ためしてみよう！①】

- 青い部分の数字を変えると、どうなるだろう？



# 2048ゲームを作ろう！

【ためしてみよう！②】

カード番号 と言う

このブロックを用意して、  
右の命令と合わせると、  
動きはどうなるだろう？



クローンされたとき

ずっと

コスチュームを カード管理 の カード番号 番目 にする

x座標を  $-100 + (\text{カード番号} - 1) \times 70$  にする

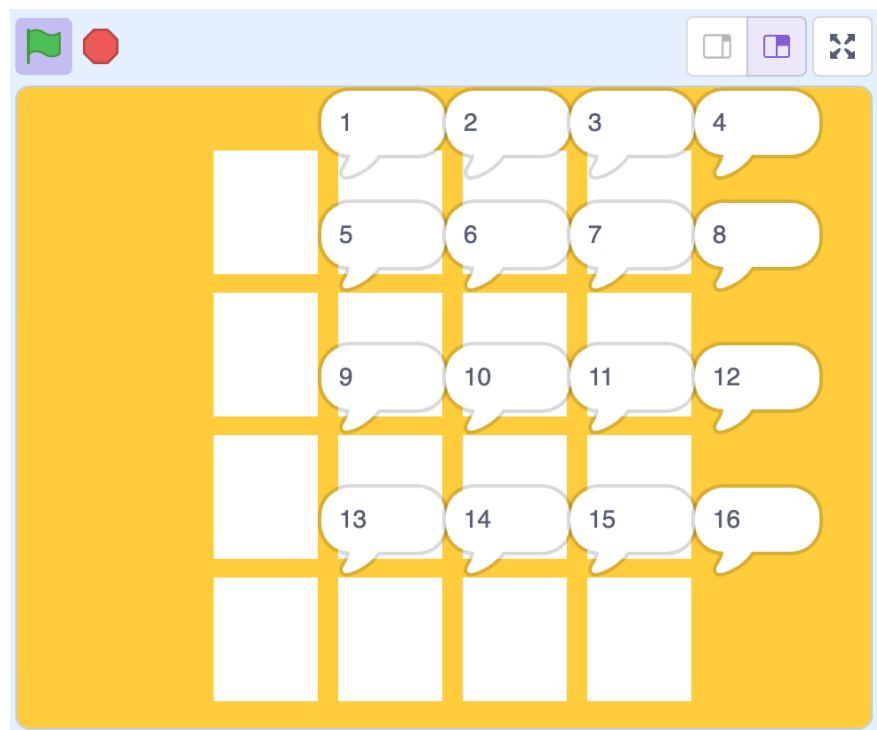
y座標を  $103 - (\text{カード番号} - 1) \times 80$  にする

表示する

# 2048ゲームを作ろう！

## 【ためしてみよう！②】

- 実際に動かして、試してみよう！！
- 動かしたときに画面に出てくる数字は、何を意味するのか考えてみよう！



# 2048ゲームを作ろう！

- 次は、マス目に2を置く命令を組むよ！

## 【やること】

- ✓新しい**空の**コスチュームを用意する。
- ✓新しい変数を用意する。  
ここまでできたら次へ！

新しい変数 

新しい変数名:

2配置

☒ すべてのスプライト用 ☐ このスプライトのみ

☐ クラウド変数 (サーバーに保存)

キャンセル OK

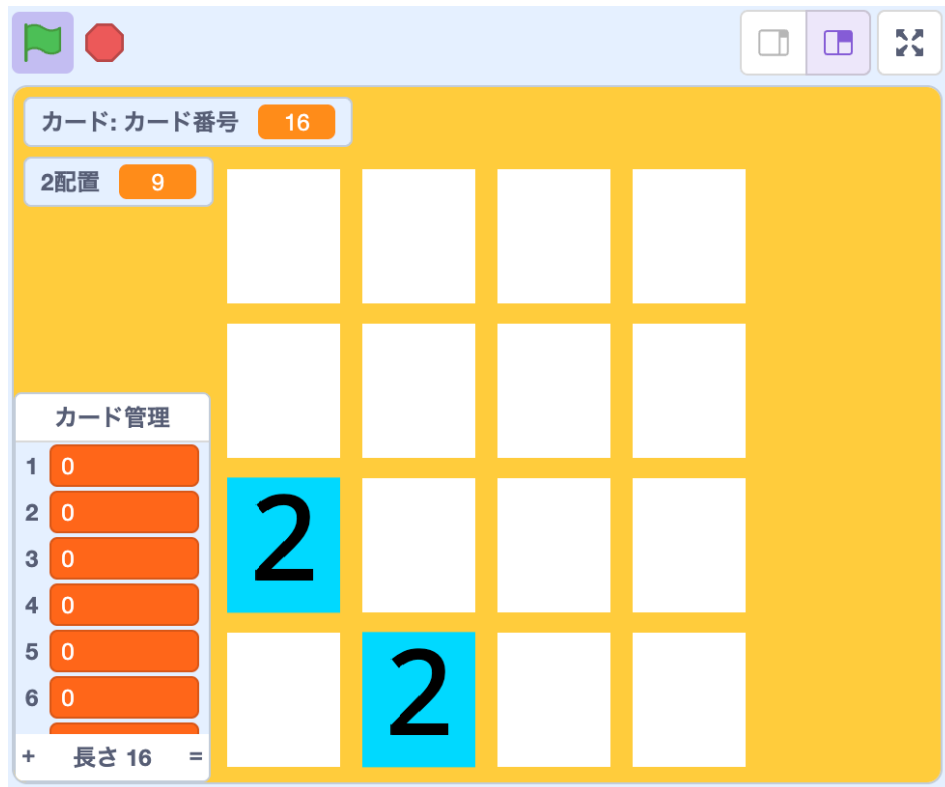
# 2048ゲームを作ろう！

- 右のように命令を組もう
  - 定義ブロックを作るときは、「画面を再描画せずに実行する」にチェックを入れよう！
- できたら次へ！



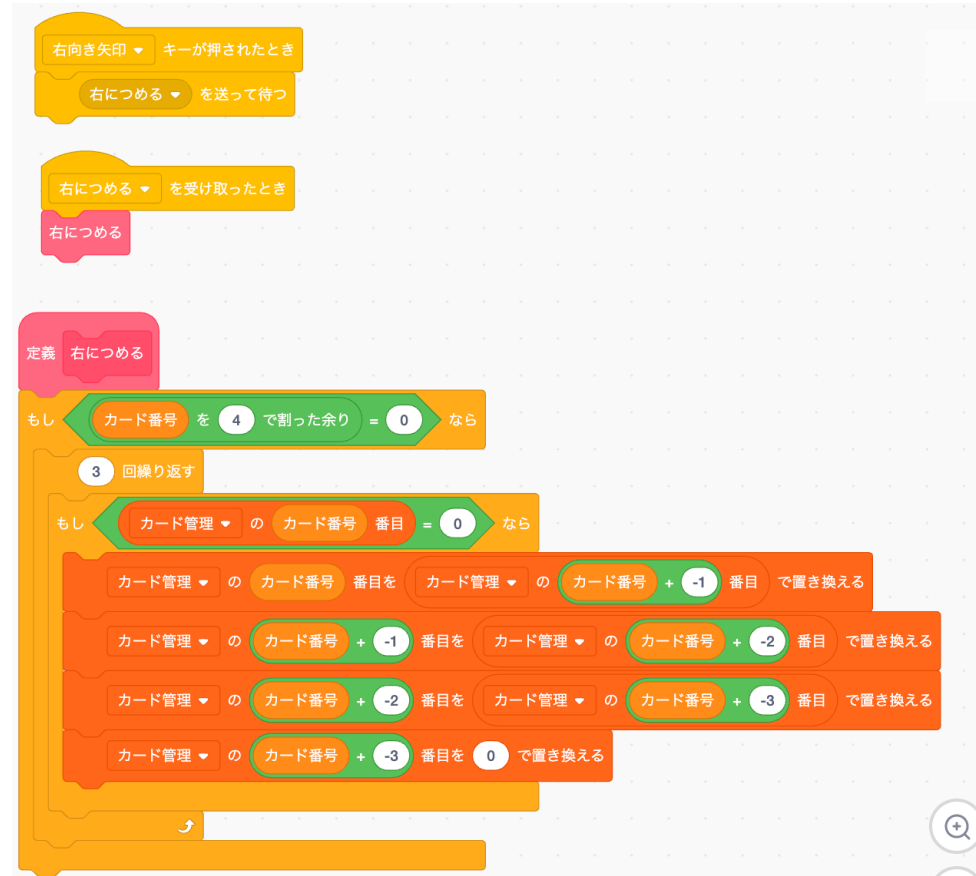
# 2048ゲームを作ろう！

- 緑の旗をおして、動かしてみよう！
- 旗をおすたびに、2のカードがランダムに置かれるようになったかな？  
できたら次へ！



# 2048ゲームを作ろう！

- カードを右につめる命令を組むよ！
  - 定義ブロックを作るときは、「画面を再描画せずに実行する」にチェックを入れよう！
  - 右のように命令を組もう
  - 作る命令の量が多いけど、がんばろう！
- できたら次へ！





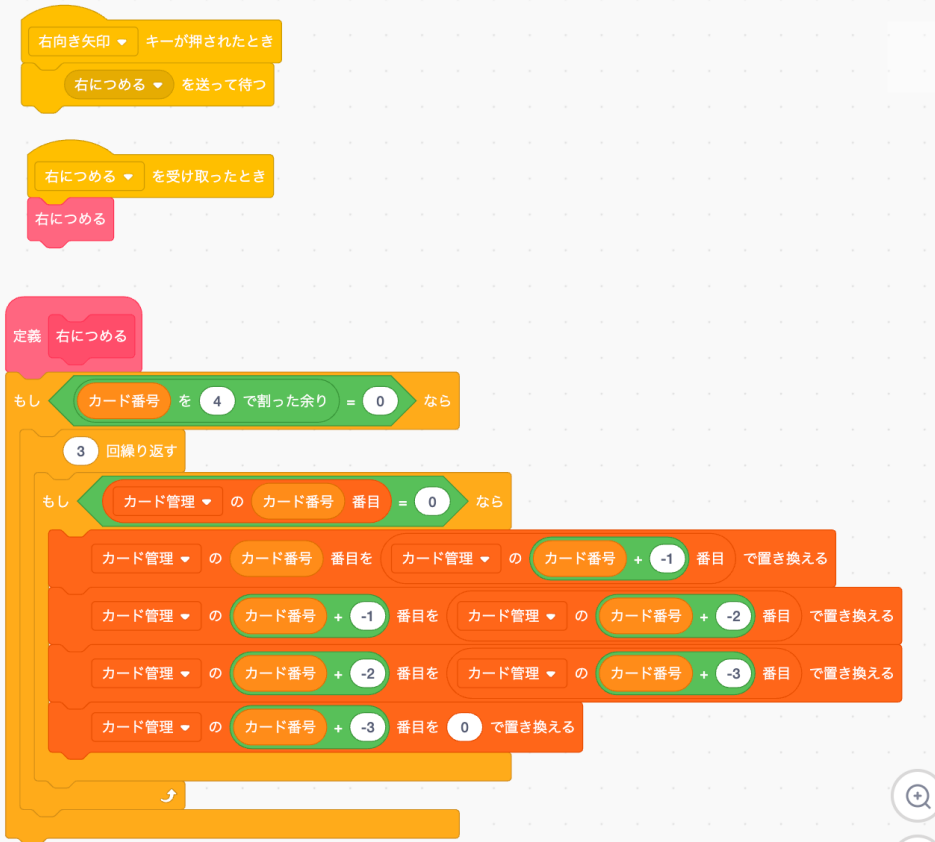
# 2048ゲームを作ろう！

【ためしてみよう！】①

• なぜ、



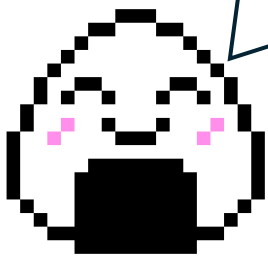
が必要なのだろう？



# 2048ゲームを作ろう！

## 【ためしてみよう！】②

- 定義ブロックの続きの命令を考えて、組んでみよう！
- むずかしい時は、スタッフをよんでね！



右向き矢印 ▼ キーが押されたとき

右につめる ▼ を送って待つ

右につめる ▼ を受け取ったとき

右につめる

これ

定義 右につめる

もし カード番号 を 4 で割った余り = 0 なら

3 回繰り返す

もし カード管理 ▼ の カード番号 番目 = 0 なら

カード管理 ▼ の カード番号 番目を カード管理 ▼ の カード番号 + -1 番目 で置き換える

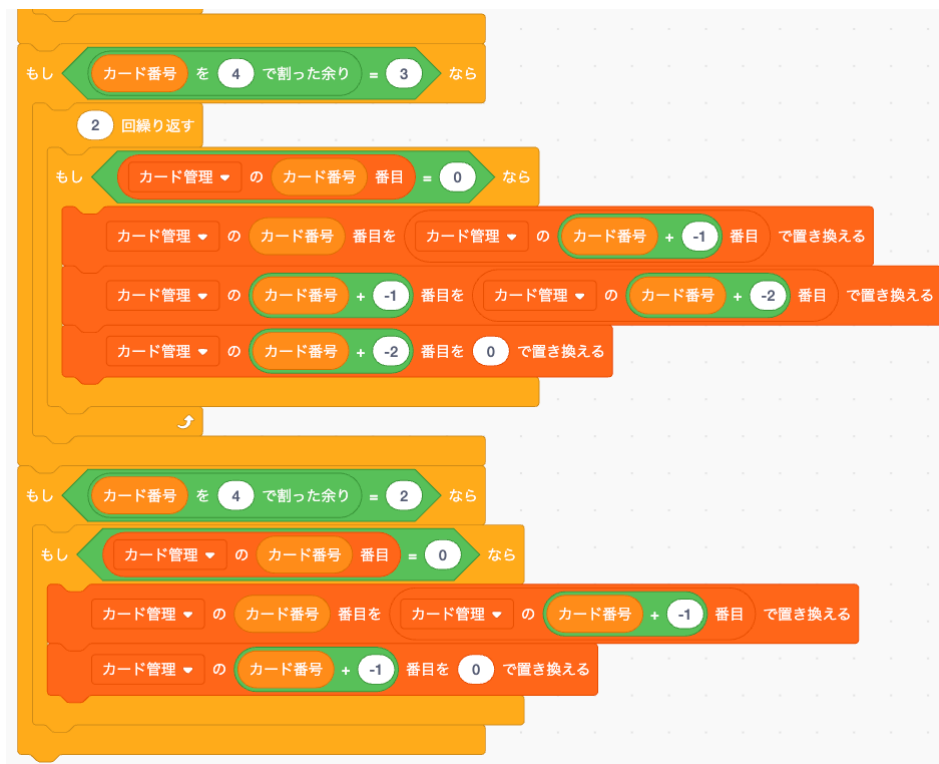
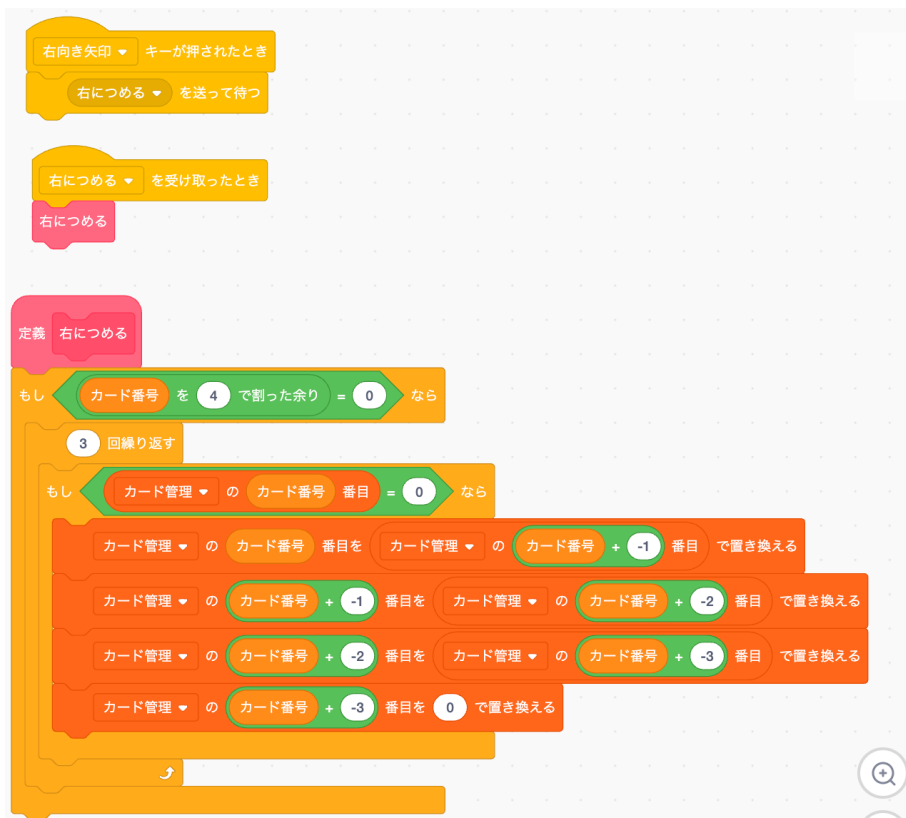
カード管理 ▼ の カード番号 + -1 番目を カード管理 ▼ の カード番号 + -2 番目 で置き換える

カード管理 ▼ の カード番号 + -2 番目を カード管理 ▼ の カード番号 + -3 番目 で置き換える

カード管理 ▼ の カード番号 + -3 番目を 0 で置き換える

# 2048ゲームを作ろう！

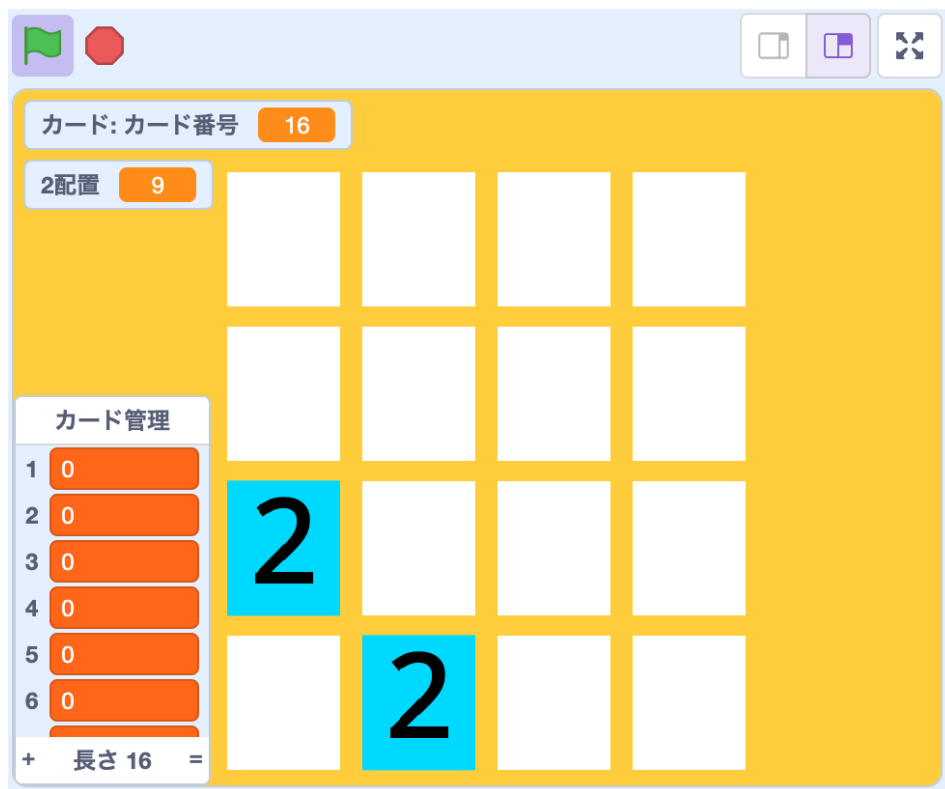
答え



# 2048ゲームを作ろう！

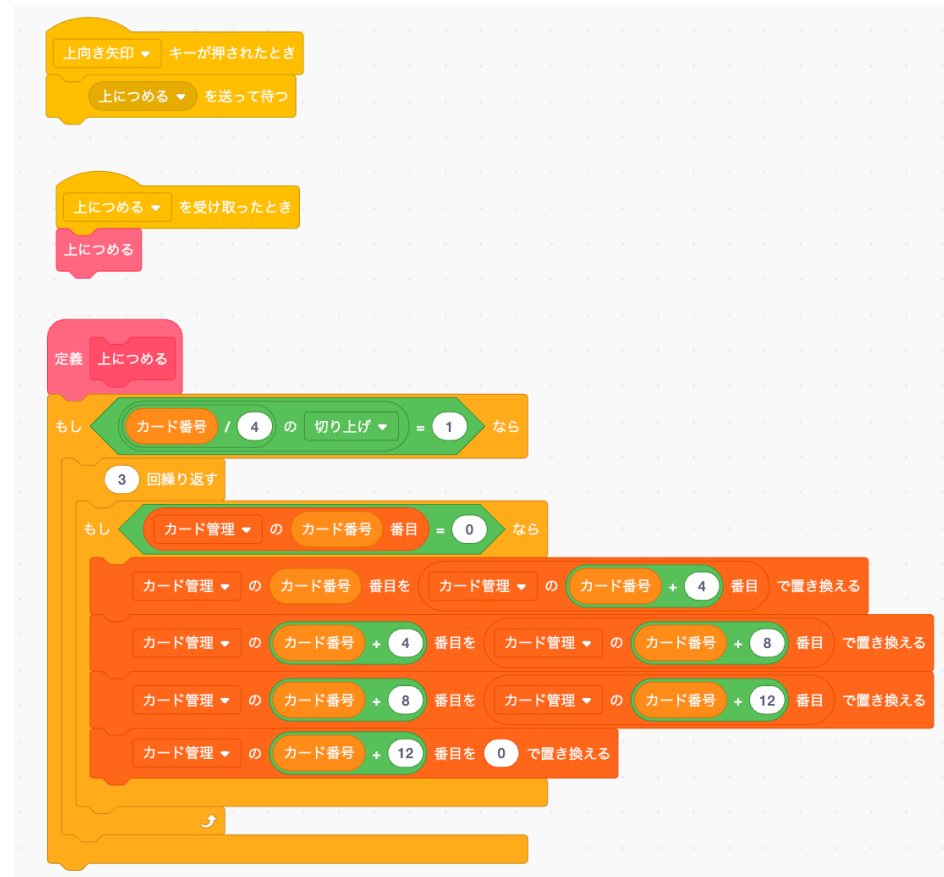
- 緑の旗をおして、動かしてみよう！
- 右向き矢印キーを押すと、カードが右に移動するようになったかな？

できたら次へ！



# 2048ゲームを作ろう！

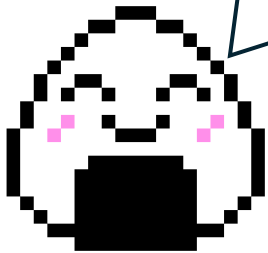
- 次は、カードを上につめる命令を組むよ！
  - 定義ブロックを作るときは、「画面を再描画せずに実行する」にチェックを入れよう！
  - 右のように命令を組もう
  - 作る命令の量が多いけど、がんばろう！
- できたら次へ！



# 2048ゲームを作ろう！

【ためしてみよう！】

- 定義ブロックの続きの命令を考えて、組んでみよう！
- むずかしい時は、スタッフをよんでね！



上向き矢印 ▼ キーが押されたとき  
上につめる ▼ を送って待つ

上につめる ▼ を受け取ったとき  
上につめる

これ



定義 上につめる

もし  $\text{カード番号} / 4 \text{ の切り上げ} = 1$  なら

3 回繰り返す

もし  $\text{カード管理} \text{ の } \text{カード番号} \text{ 番目} = 0$  なら

カード管理 の カード番号 番目を カード管理 の カード番号 + 4 番目 で置き換える

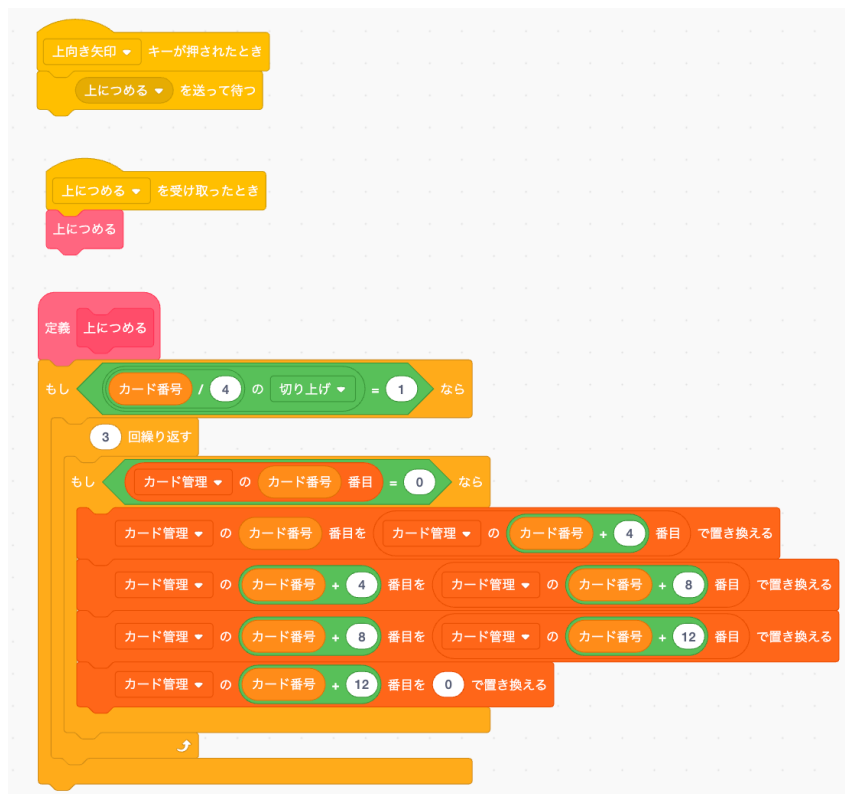
カード管理 の カード番号 + 4 番目を カード管理 の カード番号 + 8 番目 で置き換える

カード管理 の カード番号 + 8 番目を カード管理 の カード番号 + 12 番目 で置き換える

カード管理 の カード番号 + 12 番目を 0 で置き換える

# 2048ゲームを作ろう！

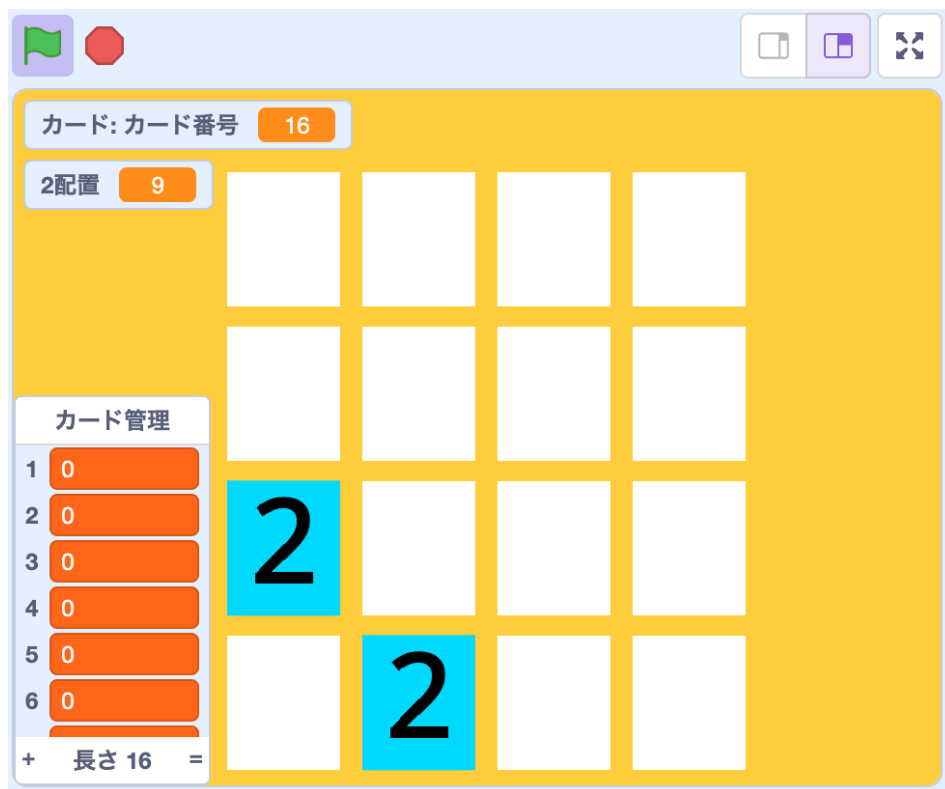
答え



# 2048ゲームを作ろう！

- 緑の旗をおして、動かしてみよう！
- 上向き矢印キーを押すと、カードが上に移動するようになったかな？

できたら次へ！

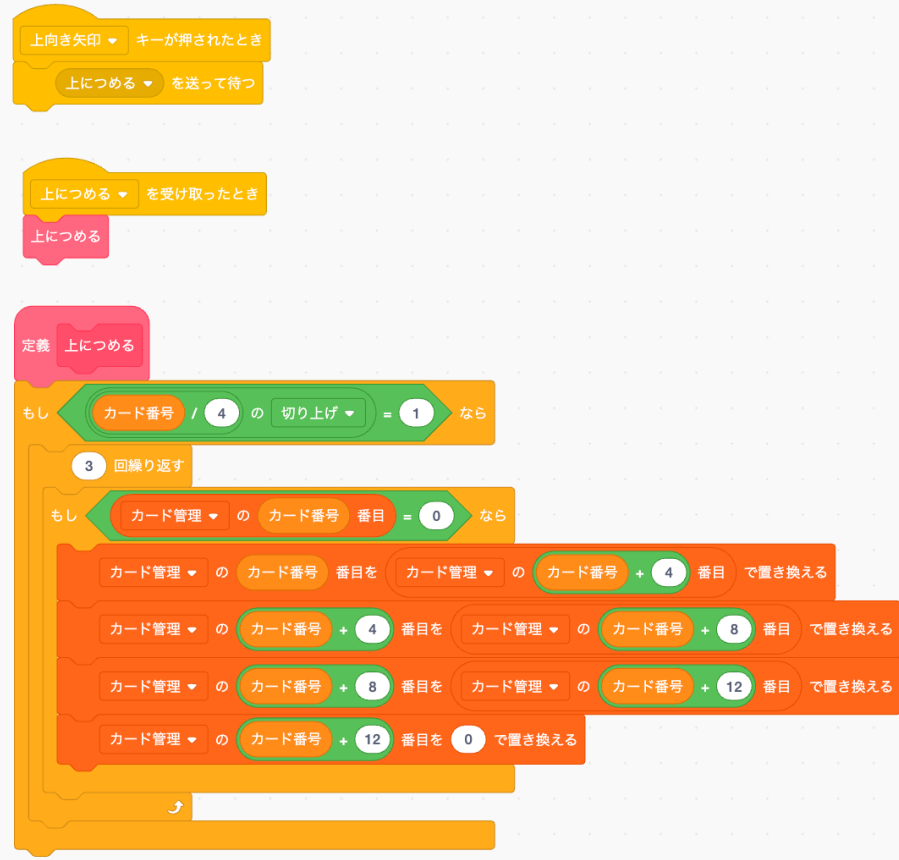
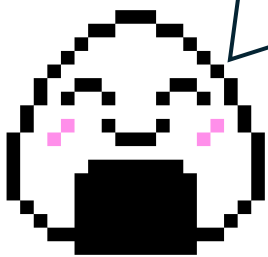




# 2048ゲームを作ろう！

【ためしてみよう！】①

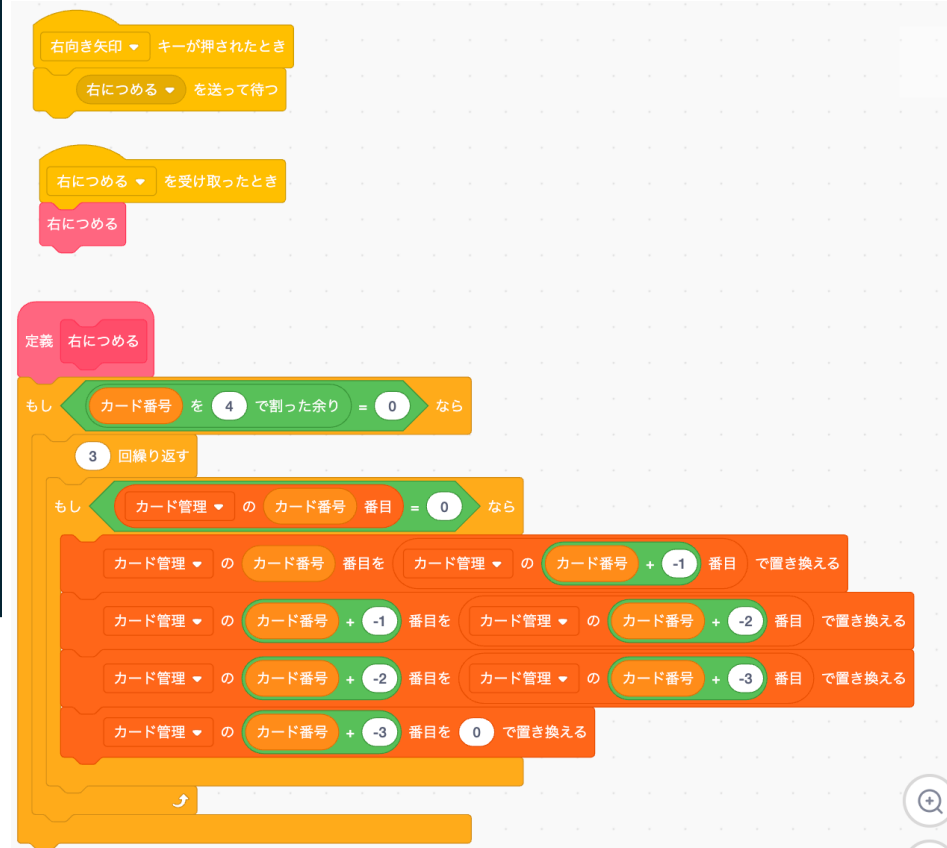
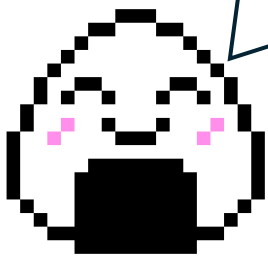
- 下へ動かす命令を組んでみよう！
- 上へ動かすブロックをコピーして、数値を変えると楽だよ！



# 2048ゲームを作ろう！

【ためしてみよう！】②

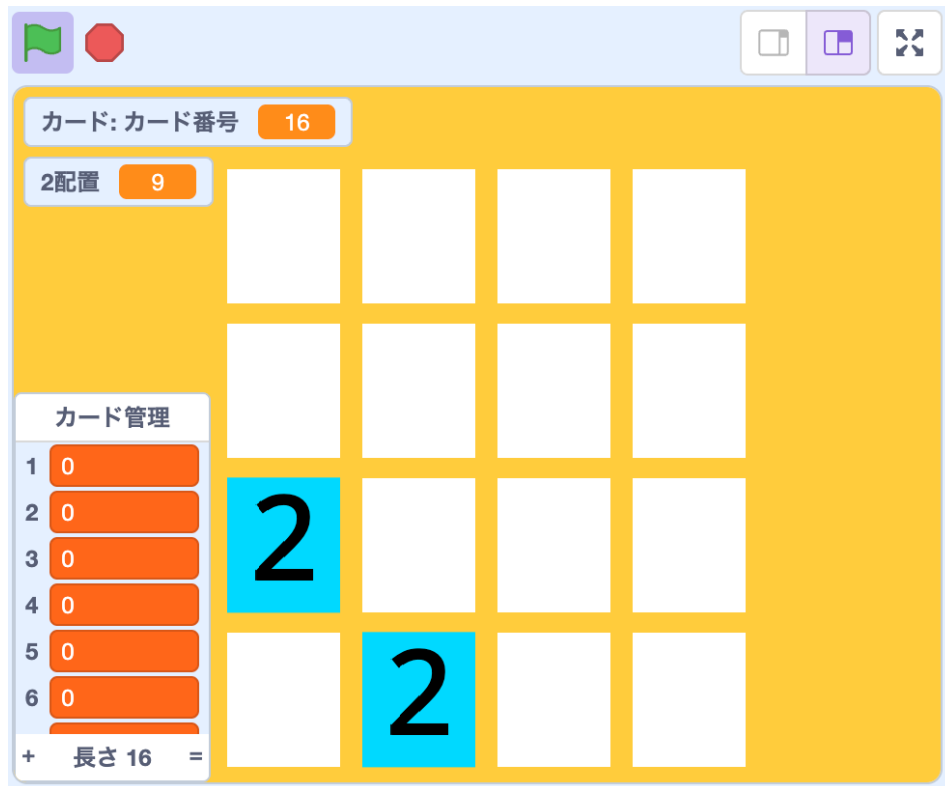
- 左へ動かす命令を組んでみよう！
- 右へ動かすブロックをコピーして、数値を変えると楽だよ！



# 2048ゲームを作ろう！

- 緑の旗をおして、動かしてみよう！
- 下向き矢印キーを押すと、カードが下に移動するようになったかな？
- 左向き矢印キーを押すと、カードが左に移動するようになったかな？

できたら次へ！



# 2048ゲームを作ろう！

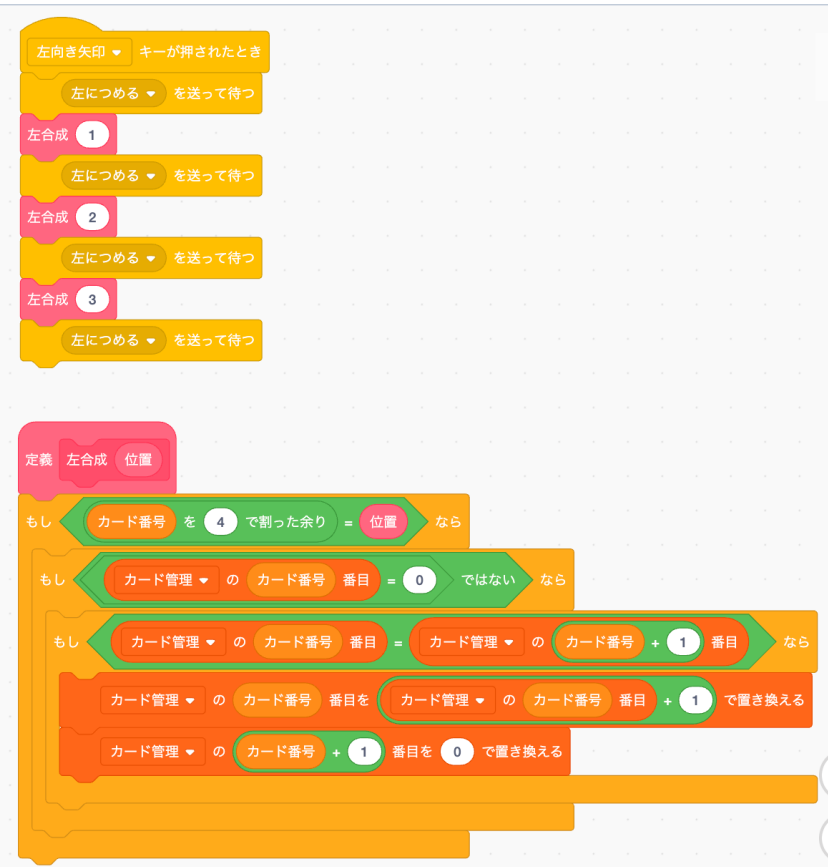
- 次は、数字を足した時の命令を組むよ！
- 右のように、「左合成」という定義名のとなり  
に、「位置」という引数を入れて、定義ブロック  
を作成しよう！

できたら次へ！



# 2048ゲームを作ろう！

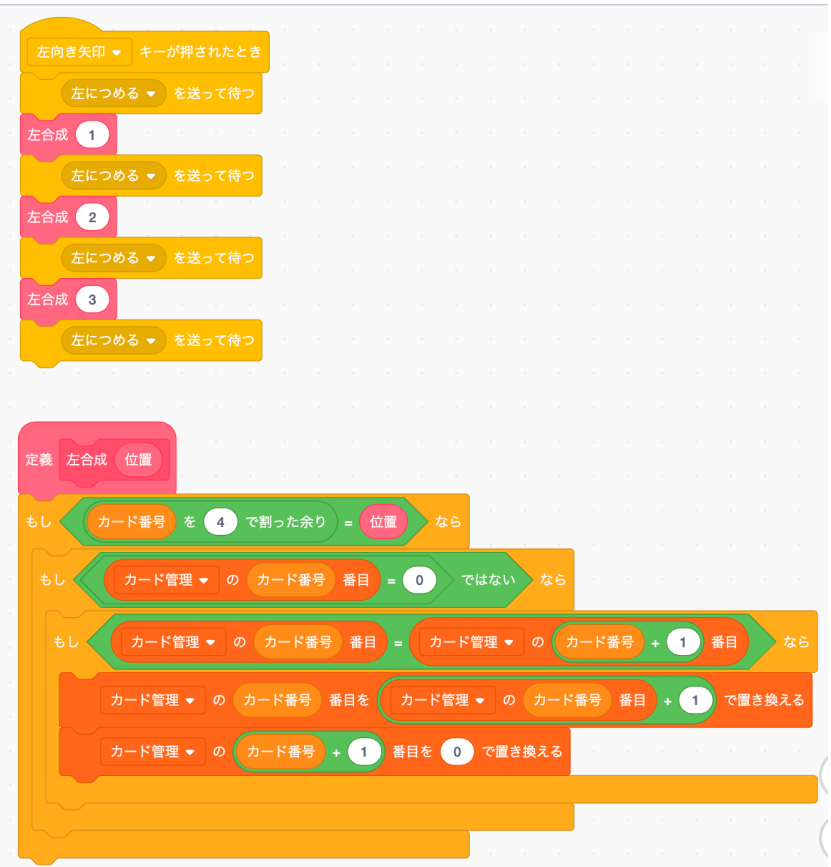
- 同じブロックが左にそろった時に、その数値を足す命令を組むよ！
  - 右の図のように命令を組もう
- できたら次へ！



# 2048ゲームを作ろう！

ここで少し補足！

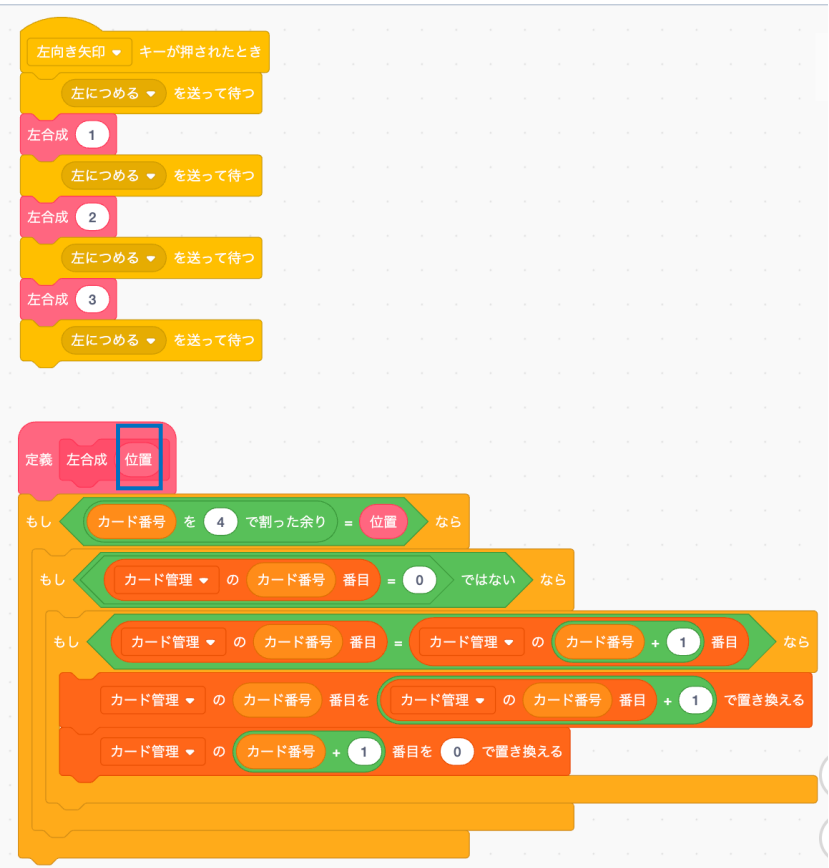
- プログラミングでは、「関数」という、「はたらかきを1つにまとめたもの」をよく使うよ！
- Scratchでは、「関数」のことを「ブロック定義」と呼んでいるよ！



# 2048ゲームを作ろう！

## 補足

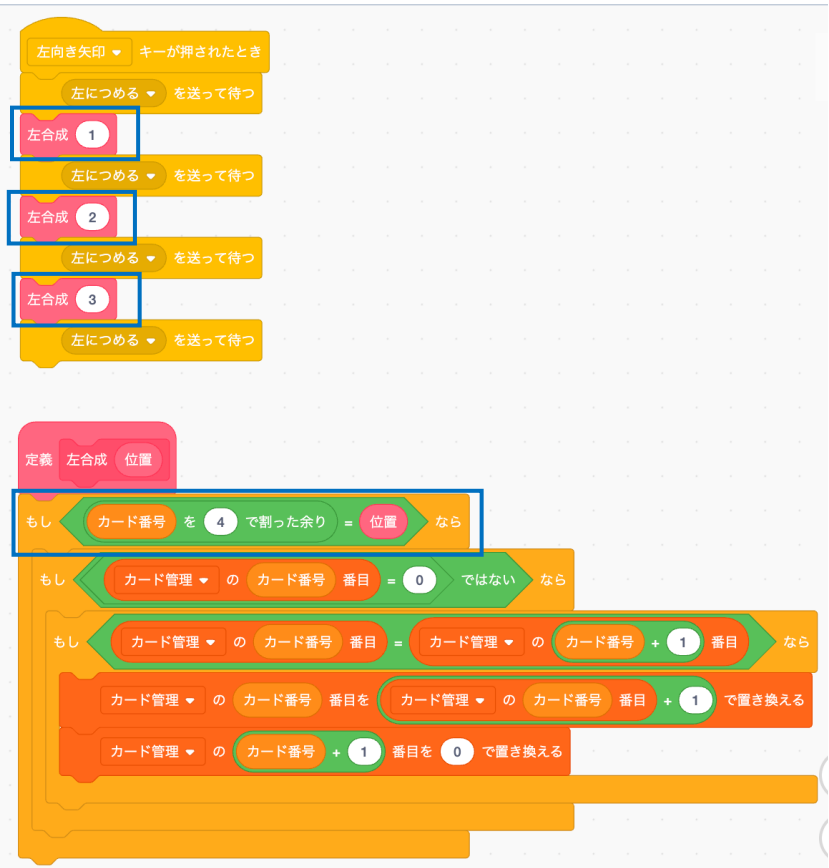
- 関数に「道具」や「材料」をわたしてあげると、その関数がうまく動く仕組みになっているんだ！
- この「わたすもの」を「引数」と呼ぶよ！
- 右の図では、青く囲った部分が「引数」となるんだ！



# 2048ゲームを作ろう！

【考えてみよう！】

- 右の命令の仕組みを考えてみよう！
- 青く囲ったブロックは、どのような役割を持っているのだろう？
- こまったときは、スタッフを頼ってね！

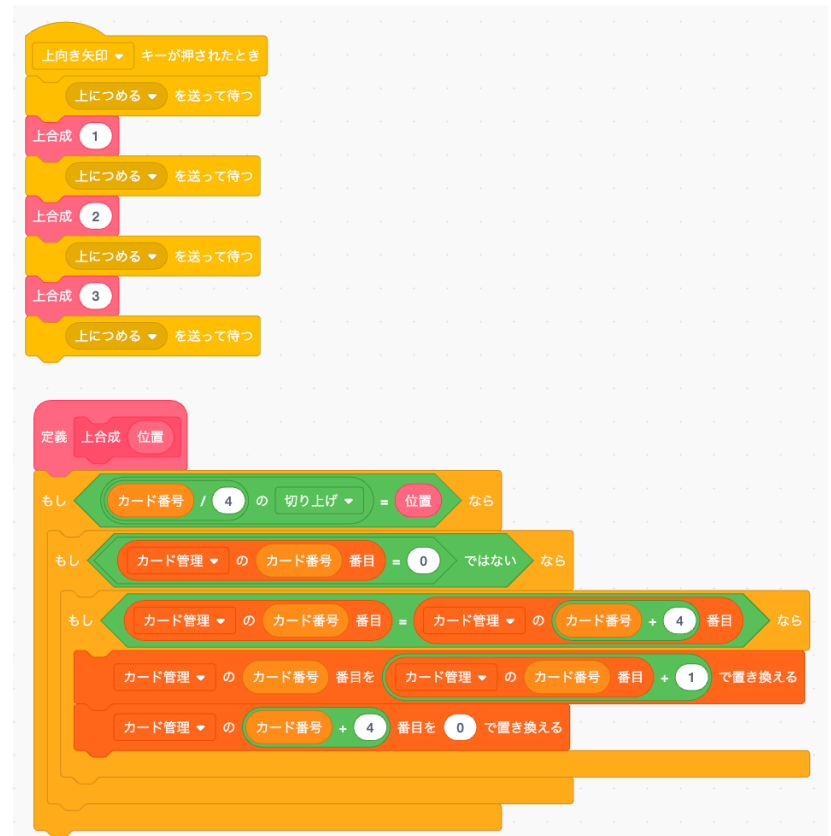




# 2048ゲームを作ろう！

- 同じブロックが上にそろった時に、その数値を足す命令を組むよ！
- 右のように命令を組もう！

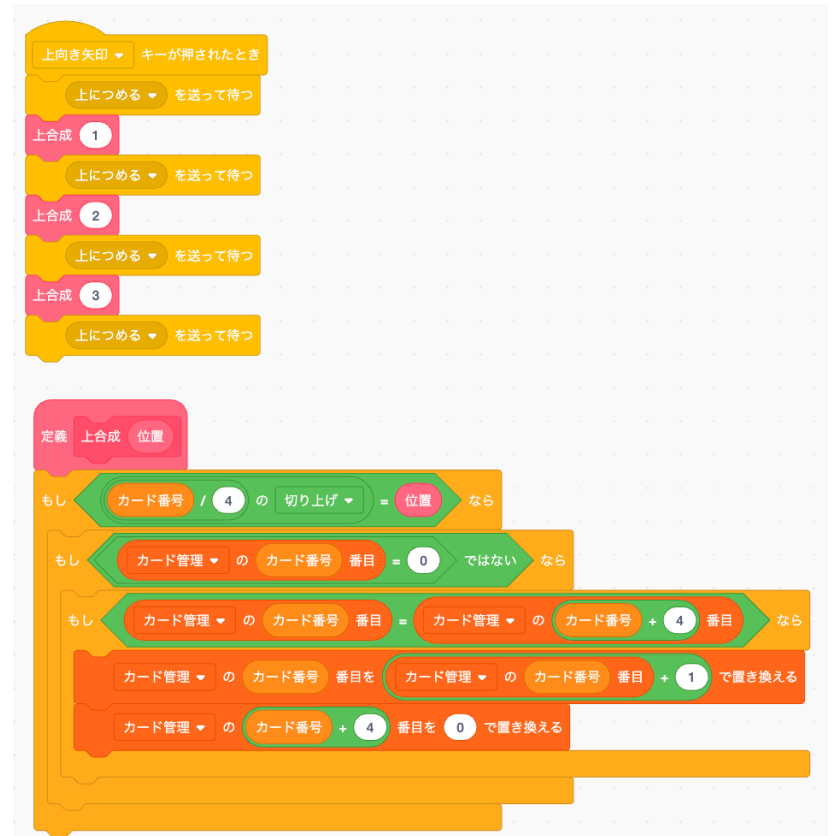
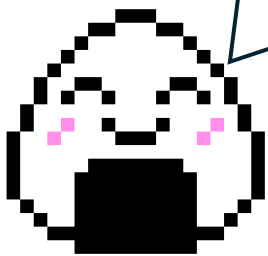
できたら次へ！



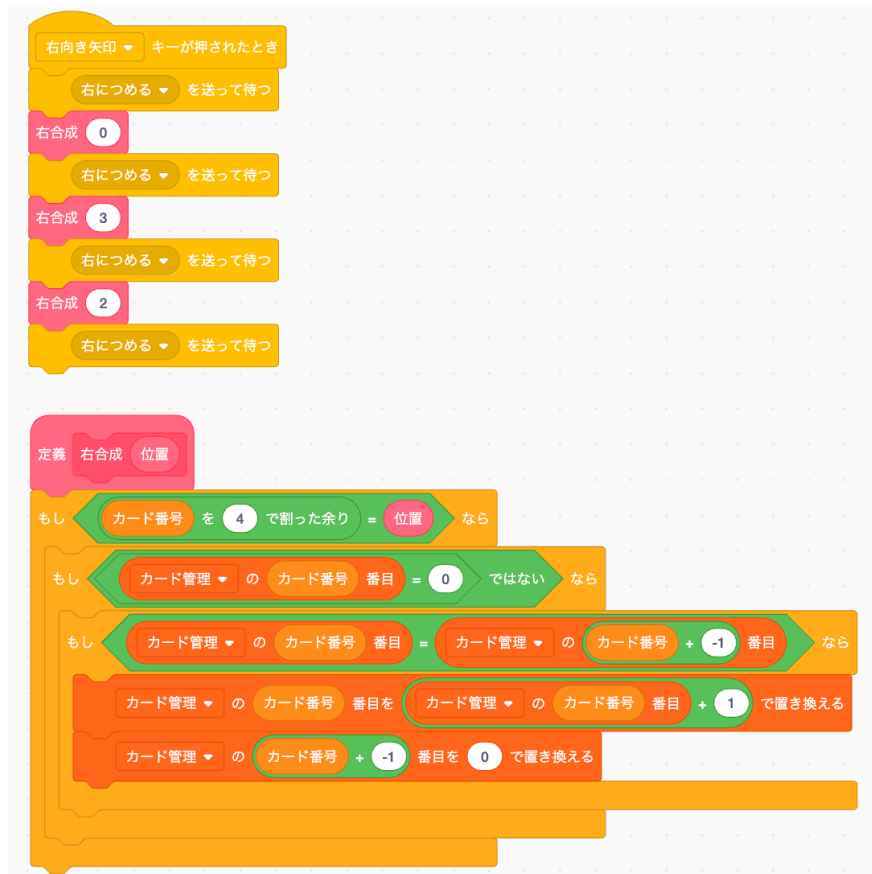
# 2048ゲームを作ろう！

【考えてみよう！】

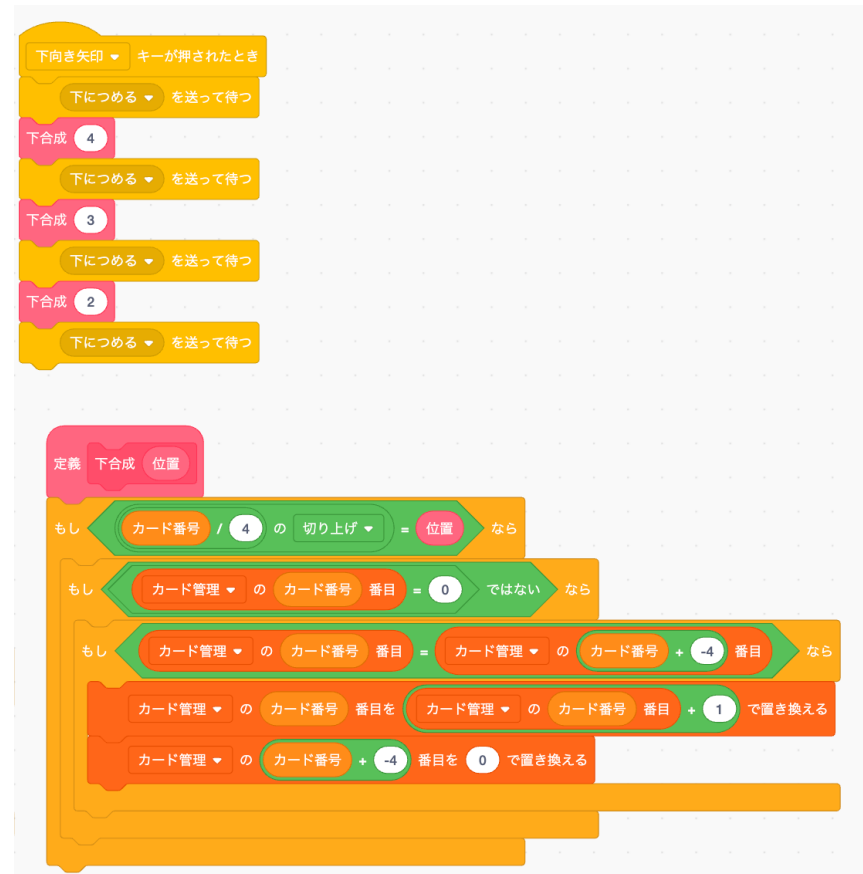
- 「上合成」「左合成」の命令を参考に、「下合成」「右合成」の命令を組み立てよう！
- 命令をコピーして、数値を変えると楽だよ！



# 2048ゲームを作ろう！



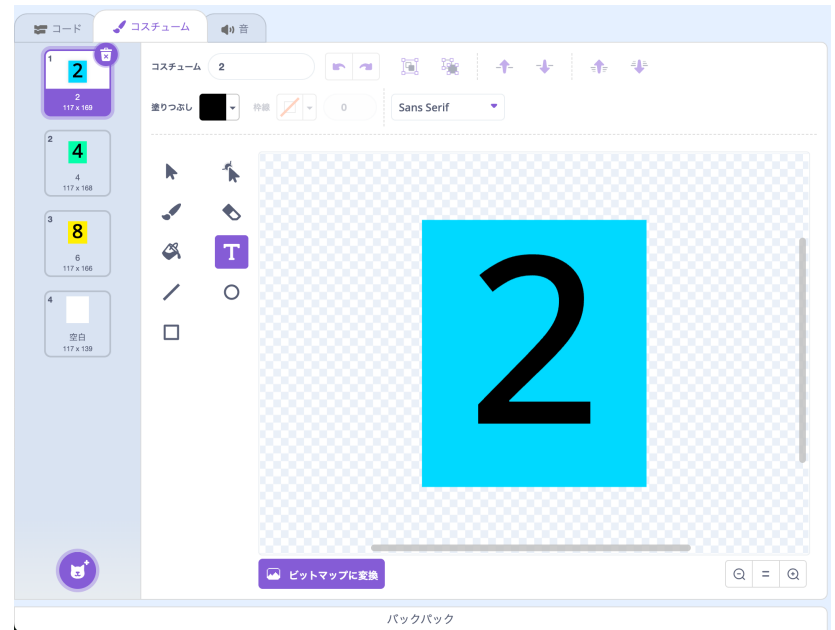
答え（右合成、下合成）



自分で組んだ命令と合っていたかな？

# 2048ゲームを作ろう！

- ここまでできればゲーム自体は完成！
- あとは、2048に使用するカードのコスチュームを、足りない分だけ用意しよう！
- 空白のマスのコスチュームも用意してね！



# 2048ゲームを作ろう！



完成！！  
お疲れ様でした！！

何かわからないことがあれば、スタッフに聞いてね！！