

# ランキングを作る

難易度：☆☆



## ■ポイント！

- ・変数
- ・メッセージ
- ・条件分岐

ゲーム終了！ を受け取ったとき

ずっと

もし 得点 > 1位 なら

3位 を 2位 にする

2位 を 1位 にする

1位 を 得点 にする

でなければ

もし 得点 > 2位 なら

3位 を 2位 にする

2位 を 得点 にする

でなければ

もし 得点 > 3位 なら

3位 を 得点 にする

すべてを止める

メッセージを使う  
ことがポイント！！



1位	10
2位	2
3位	1

得点が更新されると、  
ランキングの数字も動くよ！

## Thinking!

「メッセージを送る」は  
どこの命令に入れば  
いいか考えてみよう！

# 時間が経つと コスチュームが変わる

(タイマーを使う)

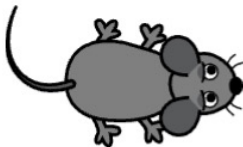
難易度：☆



## ■ポイント！

- ・タイマー
- ・不等号
- ・条件分岐

## イメージ

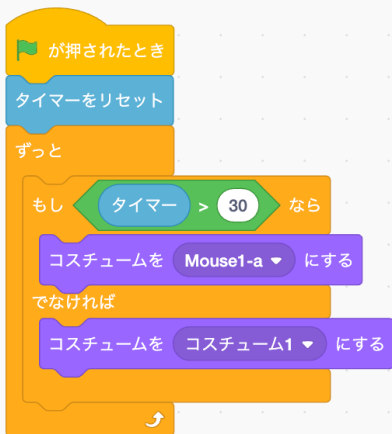


じかんが たつと  
コスチュームが じどうで  
かわる！

# 時間が経つと コスチュームが変わる

(タイマーを使う) 難易度: ☆

## プログラム



すうじを かえると  
どうなるかな？

# 自由に動く

難易度：☆



## ■ポイント！

- ・ 回転方法
- ・ 端で跳ね返る
- ・ 乱数

## イメージ

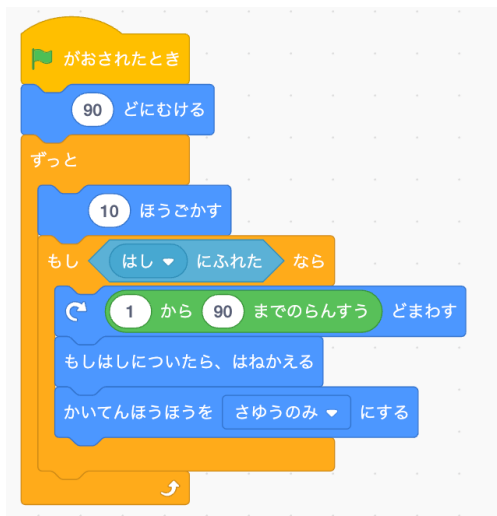


キャラクターが  
がめんの なかを じゆうに  
うごきまわる！

# 自由に動く

難易度：☆

## プログラム



らんすうの すうじを  
かえると  
どうなるかな？

# 壁に触れたとき 弾を隠す

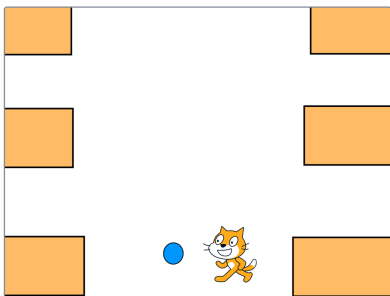
難易度：☆☆



■ポイント！

- ・ クローン
- ・ 比較演算子
- ・ ○度に向ける

## イメージ



かべにふれると  
たまが かくれる！

# 壁に触れたとき 弾を隠す プログラム

難易度: ☆☆

①



②



すうじを かえて  
どうなるか いろいろ  
ためしてみよう！

# 変数を使わない ジャンプ

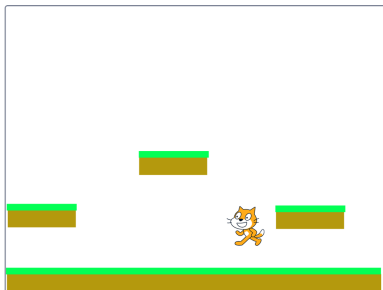
難易度：☆



## ■ポイント！

- ・ 繰り返し
- ・ 条件分岐
- ・ ○○でない

## イメージ



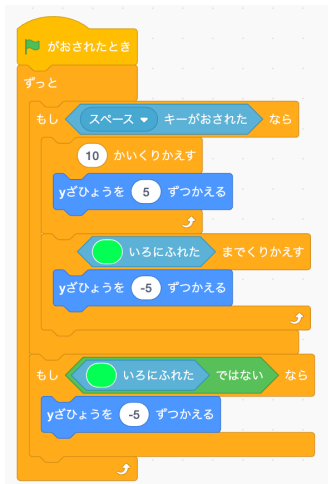
かんたんに  
ジャンプのうごきが  
つくれる！



# 変数を使わない ジャンプ

難易度：☆

## プログラム



すうじを かえると  
どうなるか いろいろ  
ためしてみよう！