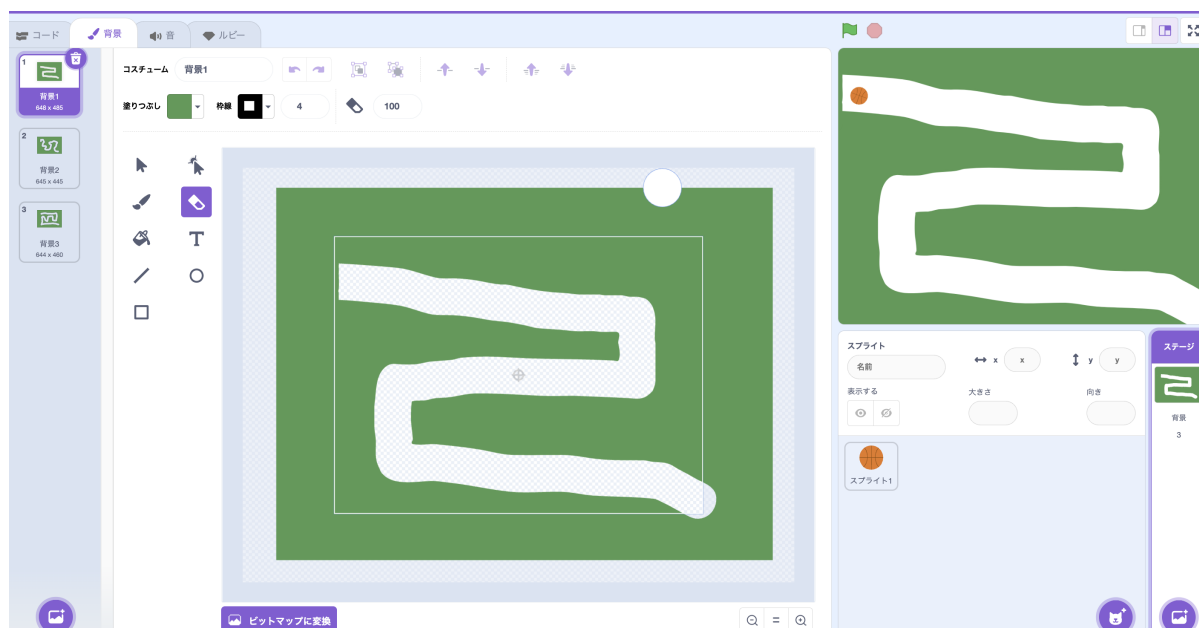


あいかまな きょうしつ 秋鹿学びラボ プログラミング教室

みち そ いどう スプライトを道に沿って移動させてよう

こんかい みち そ いどう
今回はスプライトを道に沿って移動させてみましょう。

はいけい じゅう みち か みち うえ いどう つく
背景に自由に道を描いて、その道の上をスプライトが移動するプログラムを作ってください。



ヒント

- い ち ば ん かんたん 簡単なやり方は、X と Y の位置を調べてそこまで移動する方法です
 - 1 秒でx座標を 20 に、y座標を 30 に変える などのブロックを使ってみましょう
 - ただし、このやり方では道の形が変わったらうまく移動できません
- 色に触れた などを使って、色に触ったら動きを変えて移動するやり方もあります
 - スプライトは縦と横の長さが同じものを使ったほうがやりやすいです