

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

---

つく  
タイピングゲームを作ってみよう



- がめん うえ ことば お  
• 画面の上から言葉が落ちてくる
- ことば ひだりはし もじ おな お もじ き  
• 言葉の左端の文字と同じキーを押すと文字が消える
- もじ け つぎ ことば お  
• 文字をすべて消すと次の言葉が落ちてくる
- もじ した あか せん ふ  
• 文字が下の赤い線に触れるとゲームオーバー

## 変数とリストの準備

はじめにプログラムで使う変数とリストを準備しましょう。



以下の変数を作ってください。

- 消した文字数
- 今の問題で消した文字数
- 文字の位置
- 問題
- 問題の文字数

以下のリストを作ってください。

- 問題集

問題集の中には問題となる言葉をいくつか入れておきます。

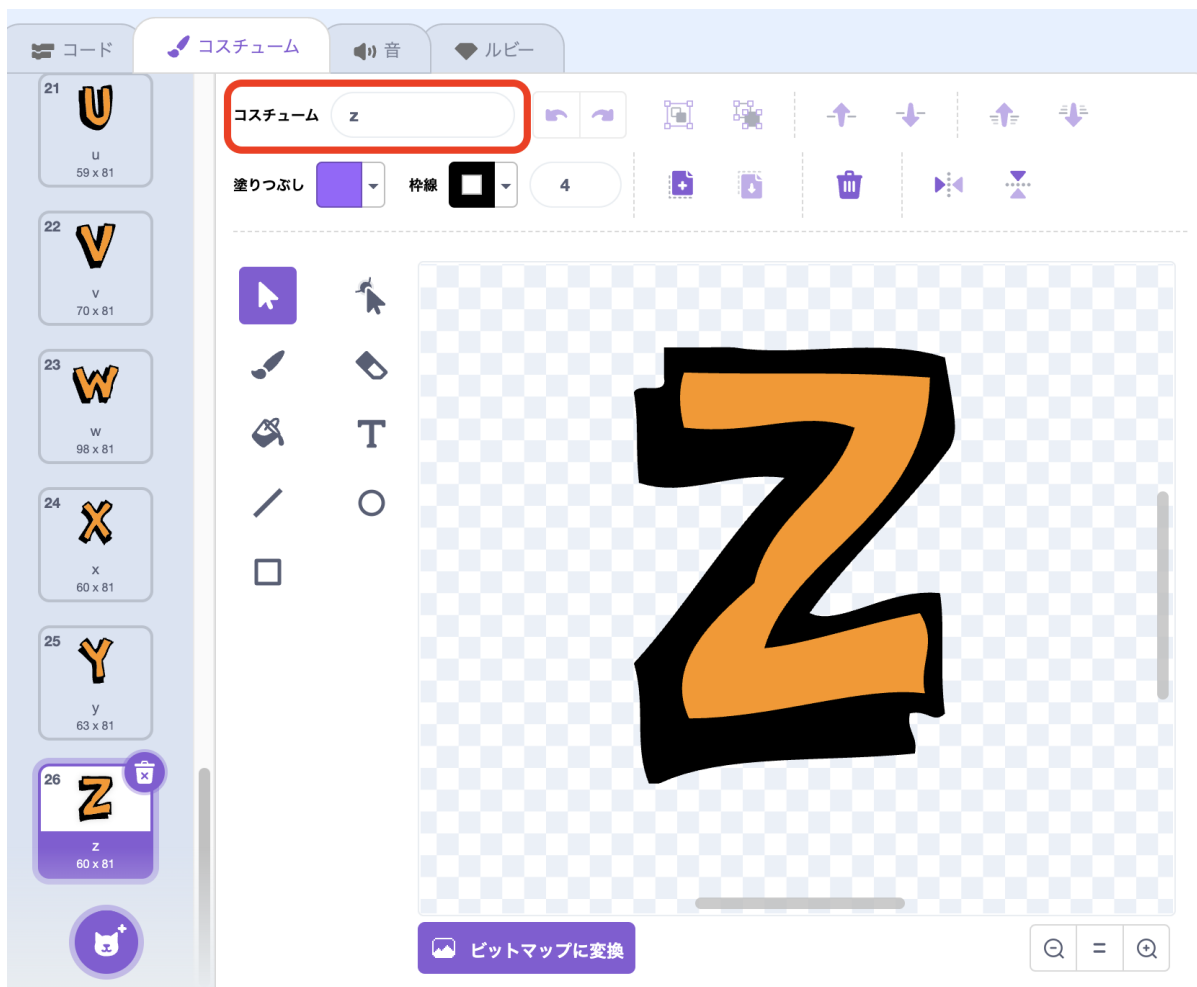
問題集	
1	apple
2	banana
3	orange
4	melon
5	strawberry
6	peach
7	grape
8	cherry
9	pineapple
+ 長さ 9 =	

## じゅんび スプライトの準備

こんかい 今回のプログラムで使うスプライトは「文字」と「赤線」の2つだけです。



アルファベットは 26 文字ありますが、26 個別々にスプライトを作ってそれぞれにプログラムを書くのは大変なので、1つの「文字」というスプライトをクローンしてコスチュームを切り替えて使います。



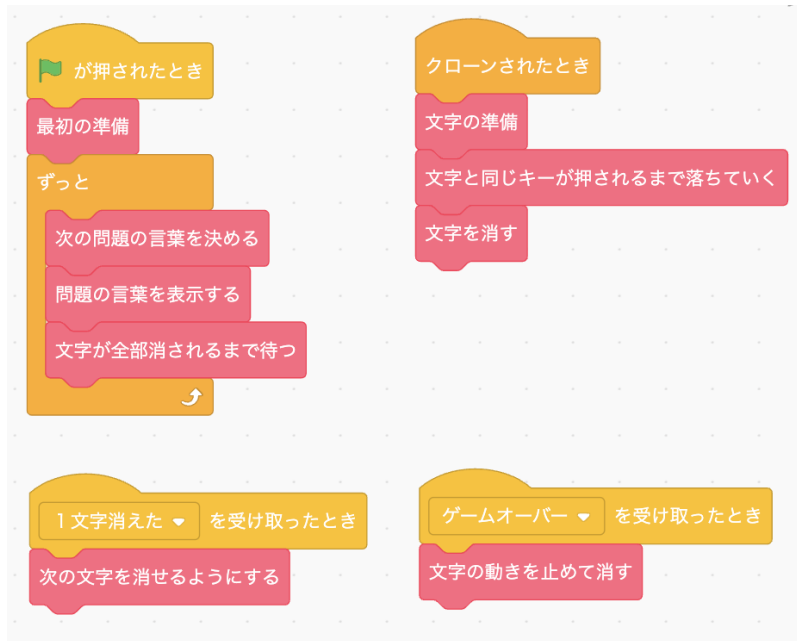
文字のスプライトに a~z のアルファベット 26 文字をすべて追加して、それぞれ文字と同じ名前をつけておきます。

# プログラミング

準備ができたのであとはどんなプログラミングをすれば良いか考えてみてください。

プログラミングするときは、関数ブロックの定義を使ってどんな処理が必要か整理すると考えやすいです。

## 文字のプログラム



## 赤線のプログラム

