

ブロック崩し^{くず}

基本^{きほん}の設定^{せってい}

- ① パドル（ボールを^は跳ね返^{かえ}す用の板^{よういた}）を作り、ステージの下^{した}の方に置^おく
（「新^{あたら}しいスプライトを描^かく」でつくろう）
- ② パドルはマウスの動^{うご}きに合^あわせて左^さ右^{みぎ}に動^{うご}く（上^{うへ}下^{した}には動^{うご}かない）
- ③ ブロック（障^{しょうがい}害^{がい}物の板^{いた}）を用意^{ようい}する（「新^{あたら}しいスプライトを描^かく」でつくろう）
- ④ 壁^{かべ}や板^{いた}にぶつ^はかると跳ね返^{かえ}るボールをつ^{つく}る（「新^{あたら}しいスプライトを描^かく」でつくろう）
- ⑤ 障^{しょうがい}害^{がい}物の板^{いた}ボールがぶつ^きかったら消^きえるようにする
- ⑥ 障^{しょうがい}害^{がい}物の板^{いた}を6つに複^{ふく}製^{せい}して、ステージの上^{うへ}半^{はん}分^{ぶん}に並^{なら}べる（横^{よこ}3x縦^{たて}2）

応^{おう}用^{よう}（この他^{ほか}にも何^{なに}かアイデ^{おも}アが思^{おも}いついたら試^{ため}してみよう!）

- ⑦ ボールが障^{しょうがい}害^{がい}物にぶつ^{とく}かったら得^{はい}点^{てん}が入^{はい}るようにしよう
- ⑧ ボールがステージの底^{そこ}にぶつ^{とく}かったらゲ^あー^まム^あー^まバ^あーになるようにしよう
- ⑨ 消^きえた障^{しょうがい}害^{がい}物^{じかん}は時^{けい}間^かが経^あ過^わしたらま^{あら}た^わ現^{あら}れるようにしよう

