

キッズプログラミング教室 Gramin（ぐらみん）

ジャンプするゲームを
作ろう！



こんなゲームを作ろう！

Gra



「恐竜をジャンプ！」

- スペースキーを押すとコウモリがジャンプする
- 帽子にあたると「得点」がふえて「得点」が10になったらゲームクリア！
- 恐竜にあたると「HP」がへって恐竜に3回当たるとゲームオーバーになる

<https://scratch.mit.edu/projects/75117452/>

完成したブロックはこのリンクをクリックして見るができるよ！

「恐竜をジャンプ！」の作り方

コウモリの動きを作ろう

恐竜の動きを作ろう

帽子の動きを作ろう

「得点」を数えよう

「HP（ヒットポイント）」を数えよう

コウモリの動きを作ろう



コウモリの動きを作ろう

- 1 ネコのsprayを消そう
- 2 コウモリのsprayを追加しよう
- 3 スペースキーを押したらジャンプしよう

恐竜の動きを作ろう



恐竜の動きを作ろう

- 1 恐竜のスプライトを追加しよう
- 2 恐竜は左に向かって歩こう
- 3 左端まで行ったら右端へもどろう

左端まで行ったら右端へもどろう

Gra

こんなブロックを作ってみよう！



恐竜にこんなブロッ
クを作ってみよう！
「座標（ざひょう）
」を使うのがポイントだよ！

帽子の動きを作ろう



帽子の動きを作ろう

- 1 帽子のSpriteを追加しよう
- 2 帽子は左に向かって歩こう（恐竜と同じだね！）
- 3 左端まで行ったら右端へもどろう（恐竜と同じだね！）

「得点」を数えよう



「得点」を数えよう

Gra

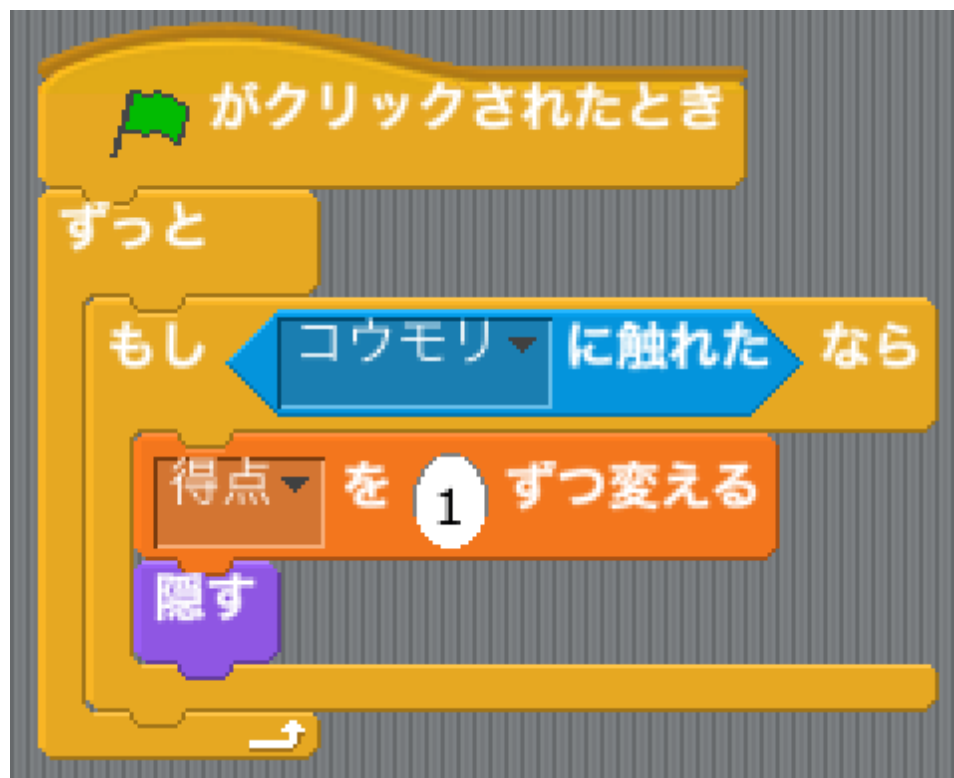


- 1 変数（へんすう）で「得点」を作ろう
- 2 コウモリが帽子にあたったら「得点」をふやそう
- 3 「得点」が5になったら「ゲームクリア」と言おう
- 4 ゲームを止めよう

コウモリが帽子にあたったら「得点」をふやそう

Gra

こんなブロックを作ってみよう！



帽子の中にこんな
ブロックを足して
みよう！

「得点」が5になったら「ゲームクリア」と言おう

Gra

こんなブロックを作ってみよう！



コウモリの中にこ
んなブロックを足
してみよう！

「HP（ヒットポイント）」を数えよう



「HP（ヒットポイント）」を数えよう

Gra

- 1 変数（へんすう）で「HP」を作ろう
- 2 コウモリが恐竜にあたったら「HP」をへらそう
- 3 「HP」が0になったら「ゲームオーバー」と言おう
- 4 ゲームを止めよう

コウモリが恐竜にあたったら「HP」をへらそう

Gra

こんなブロックを作ってみよう！



コウモリの中にこんなブロックを足してみよう！

「○に触れたではないまで待つ」はへりすぎを防ぐブロックだよ。

「HP」が0になったら「ゲームオーバー」と言おう

Gra

こんなブロックを作ってみよう！



コウモリの中にさらに
こんなブロックを足し
てみよう！