

PKゲームを作ろう！



# こんなゲームを作ろう！

Gra

## 「PKゲーム」

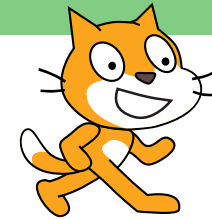


- 緑の旗（はた）をクリックするとネコがボールをける
- ボールは毎回ちがう方向に飛（と）んで行く
- ボールがゴールに入ったら「ゴール！」とネコが言う

<https://scratch.mit.edu/projects/84808414/>

作ったブロックはこの URL に  
アクセスして見ることができるよ！

# ネコの完成スクリプト



これはゲームが始まったときに  
ネコがボールをける動きをする  
ブロック。  
けた後に「キック」というメッ  
セージ（合図）を送る。

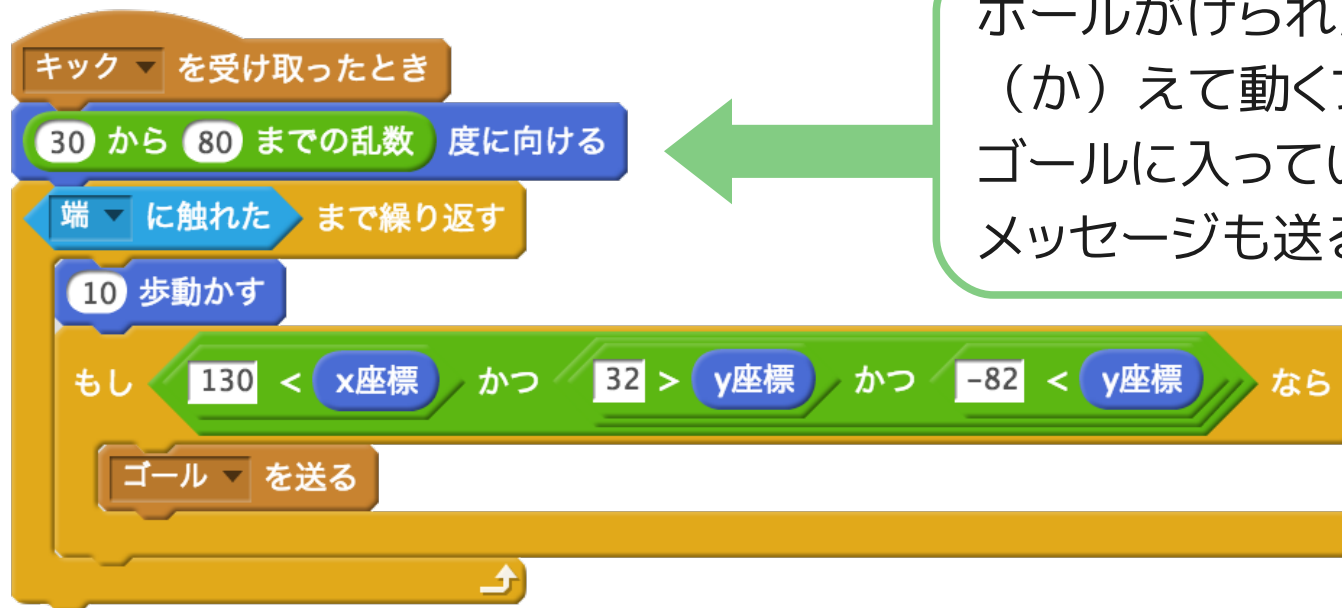


これはボールがゴールに入っ  
たときにネコが「ゴール！！」  
と言うブロック。

# ボールの完成スクリプト



ボールをネコの足元にするブロック。



ボールがけられたときに、角度を変（か）えて動くブロック。  
ゴールに入っていたら「ゴール」というメッセージも送る。

# メッセージ（合図）は どうやって送る？（1）

「メッセージ（message）」ブロックを使おう！

The image displays two Scratch code editors side-by-side. The left editor shows a sequence of events: 'when clicked', 'when background becomes goal3', 'when volume is greater than 10', and 'when message1 is received'. The right editor shows a sequence: 'when green flag clicked', 'change costume to costume2', 'wait 0.5 seconds', 'change costume to costume1', and 'send message1'. A large green arrow points from the 'send message1' block in the right editor to the 'when message1 is received' block in the left editor.

このスプライトがクリックされたとき

背景が goal3 になったとき

音量 > 10 のとき

message1 を受け取ったとき

message1 を送る

message1 を送って待つ

がクリックされたとき

コスチュームを costume2 にする

0.5 秒待つ

コスチュームを costume1 にする

message1 を送る

「message1 を送る」を  
ドラッグ＆ドロップ

# メッセージ（合図）は どうやって送る？（2）



「message1」の横にある▼をクリックして「新しいメッセージ...」をクリック

# メッセージ（合図）は どうやって送る？（3）



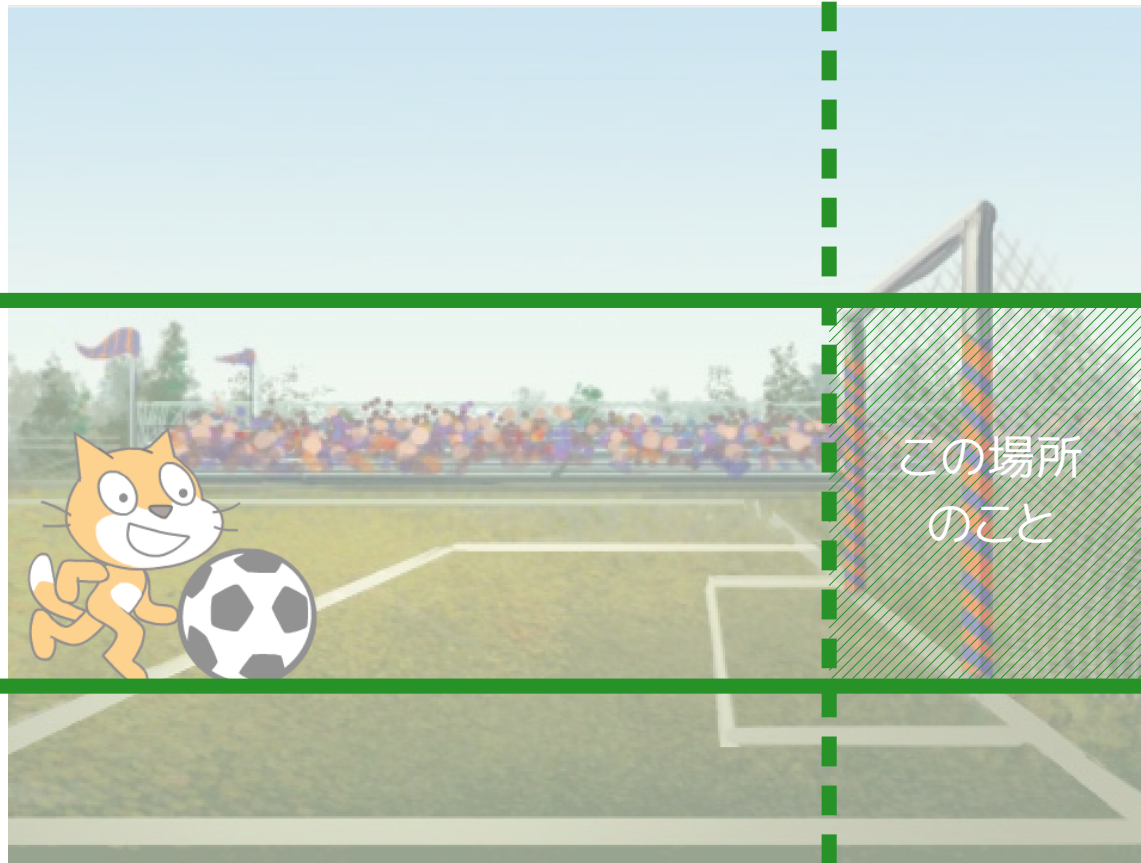
新しいメッセージ

メッセージ名:

OK 取り消し

「メッセージ名」に「キック」と入力して「OK」  
ボタンをクリック

「 $130 < X$ 座標（ざひょう） かつ  $32 > Y$ 座標  
かつ  $-82 < Y$ 座標」ってなに？



$Y$ 座標（縦）が  
 $32$  の場所

$Y$ 座標（縦）が  
 $-82$  の場所

$X$ 座標（横）が  $130$  の場所