

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。

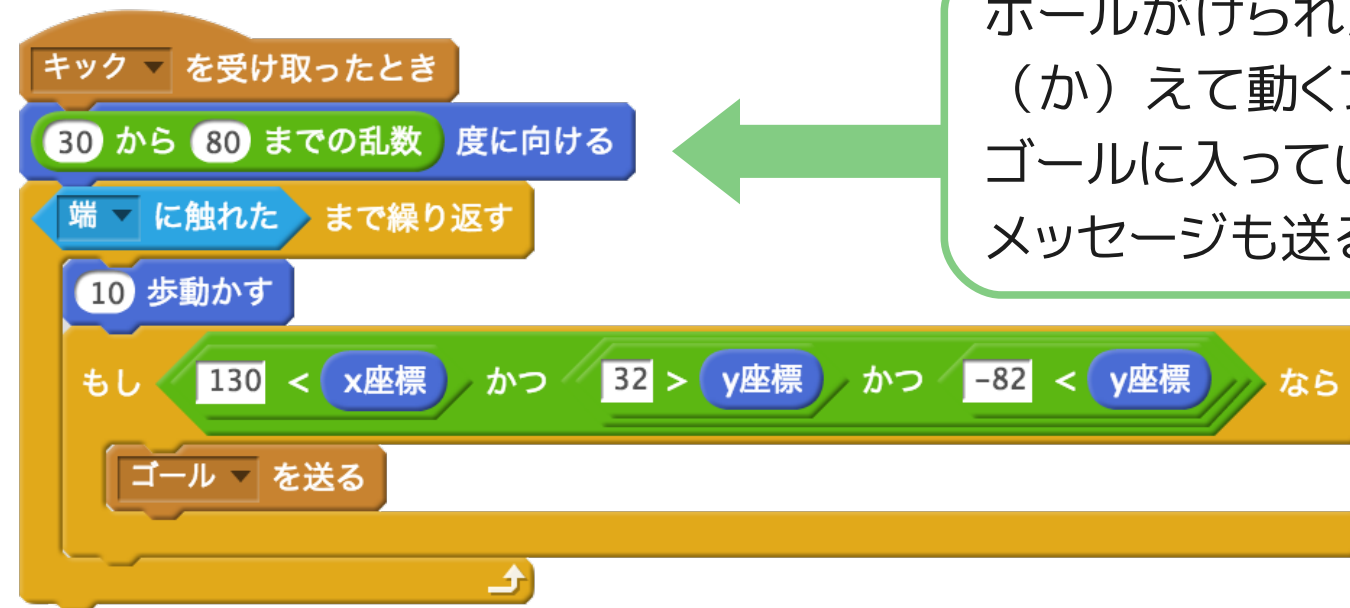


これはボールがゴールに入ったときにネコが「ゴール！！」というブロック。

# 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 event-driven blocks: 'このスプライトがクリックされたとき' (When this sprite is clicked), '背景が goal3 になったとき' (When background becomes goal3), '音量 > 10 のとき' (When volume is greater than 10), 'message1 を受け取ったとき' (When message1 is received), 'message1 を送る' (Send message1), and 'message1 を送って待つ' (Send message1 and wait). The right editor shows a sequence of action blocks: 'がクリックされたとき' (When clicked), 'コスチュームを costume2 にする' (Set costume to costume2), '0.5 秒待つ' (Wait 0.5 seconds), 'コスチュームを costume1 にする' (Set costume to costume1), and 'message1 を送る' (Send message1). A large green arrow points from the 'message1 を送る' block in the left editor to the 'message1 を送る' block in the right editor.

「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）



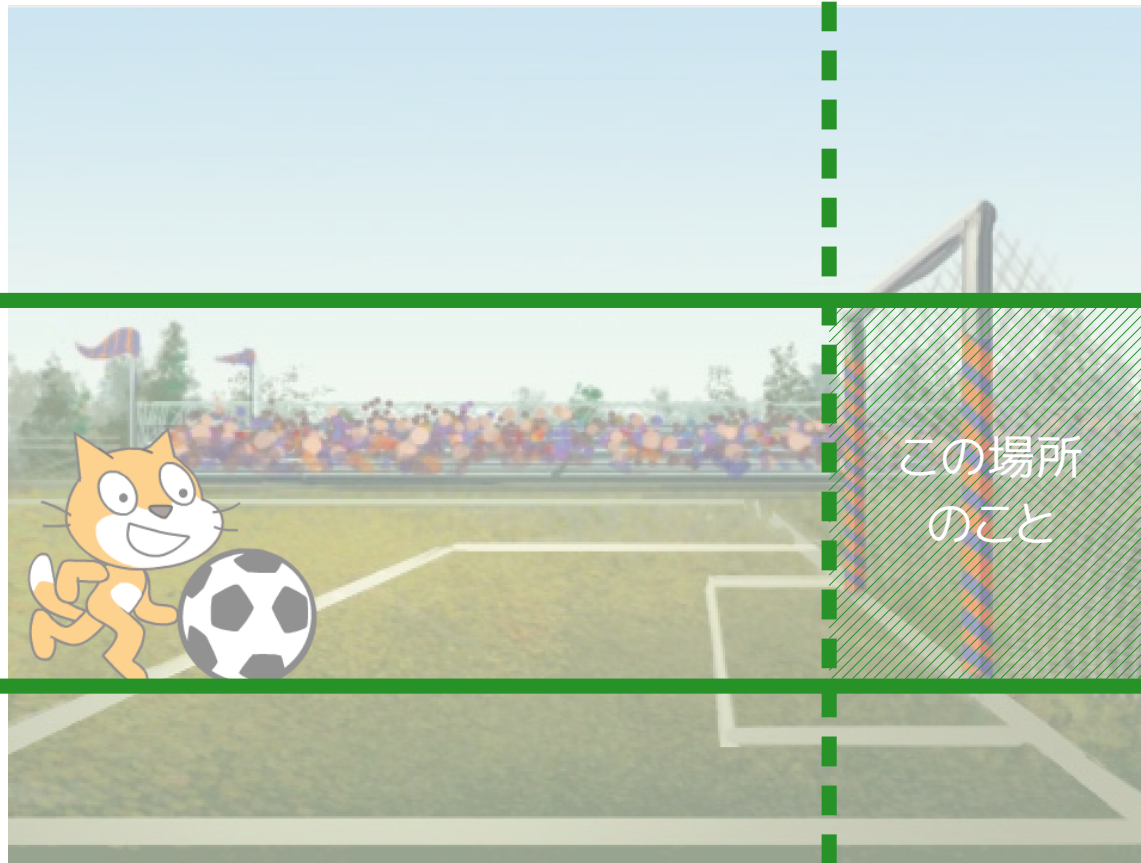
新しいメッセージ

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