

キッズプログラミング教室 Gramin (ぐらみん)

シューティングゲームを
作ろう！



こんなゲームを作ろう！

Gra

「モンスター退治」



- スペースキーを押すとボールを発射する
- モンスターにあたると「倒した敵の数」がふえる
- ゲームが始まると「のこり時間」がへっていく
- 時間が0になったらゲームが終了する

<https://scratch.mit.edu/projects/79443314/>

完成したブロックはこのリンクをクリックして見ることができるよ！

「モンスター退治」の作り方

ボールの動きを作ろう

モンスターの動きを作ろう

「たおした敵の数」を数えよう

「のこり時間」を数えよう

ボールの動きを作ろう



ボールの動きを作ろう

Gra

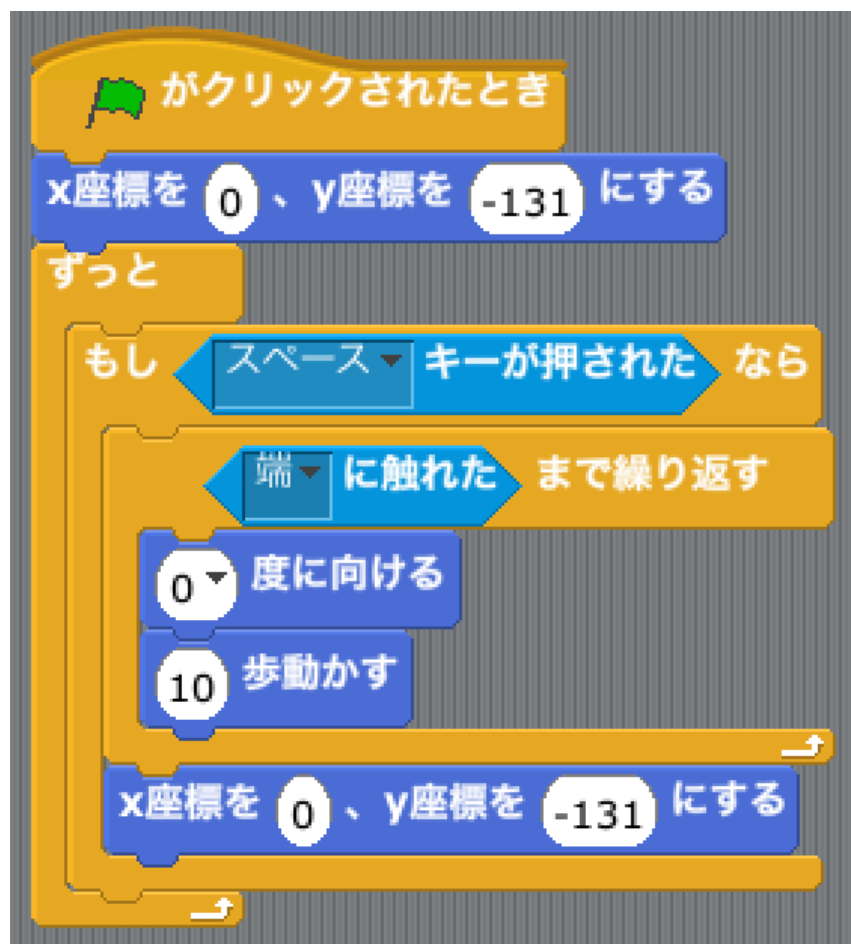


- 1 ネコのスプライトを消そう
- 2 ボールのスプライトを追加しよう
- 3 スペースキーを押したらボールを上動かそう
- 4 ボールは上まで行ったら元の場所にもどろう

スペースキーを押したらボールを上にかそう

Gra

こんなブロックを作ってみよう！



「はじめの場所」「戻ってくる場所」は
「座標（ざひょう）」
を使ってみよう！

モンスターの動きを作ろう



モンスターの動きを作ろう

Gra

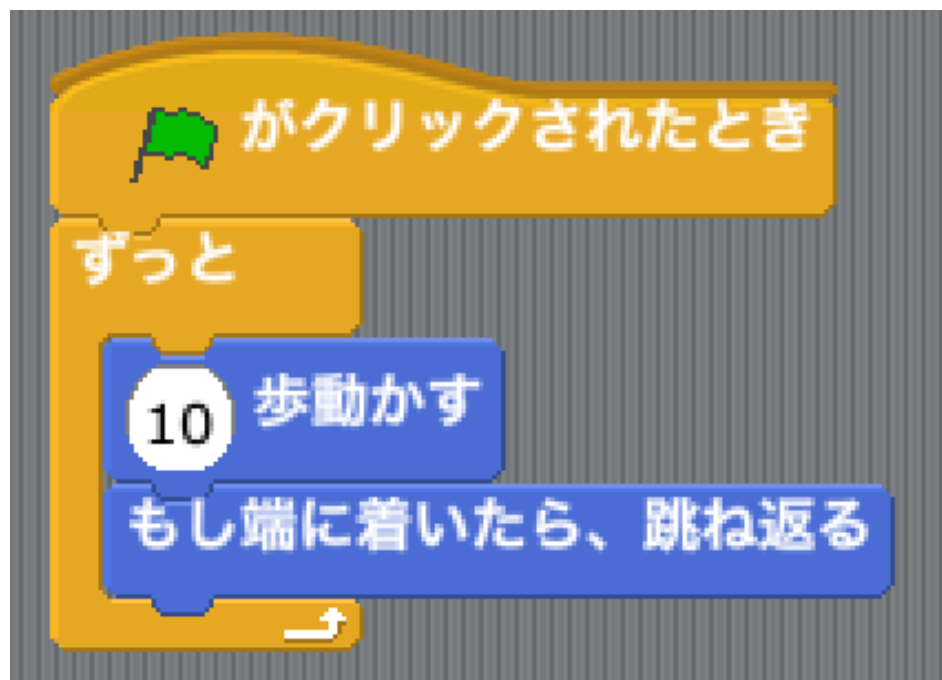


- 1 モンスターのスプライトを追加しよう
- 2 モンスターをずっと歩かせよう
- 3 モンスターは端まで行ったらはね返ろう
- 4 モンスターのコスチュームをふやそう
- 5 ボールに当たったら次のコスチュームに変えよう
- 6 モンスターをコピーしてふやそう

モンスターは端まで行ったらはね返ろう

Gra

こんなブロックを足してみよう！

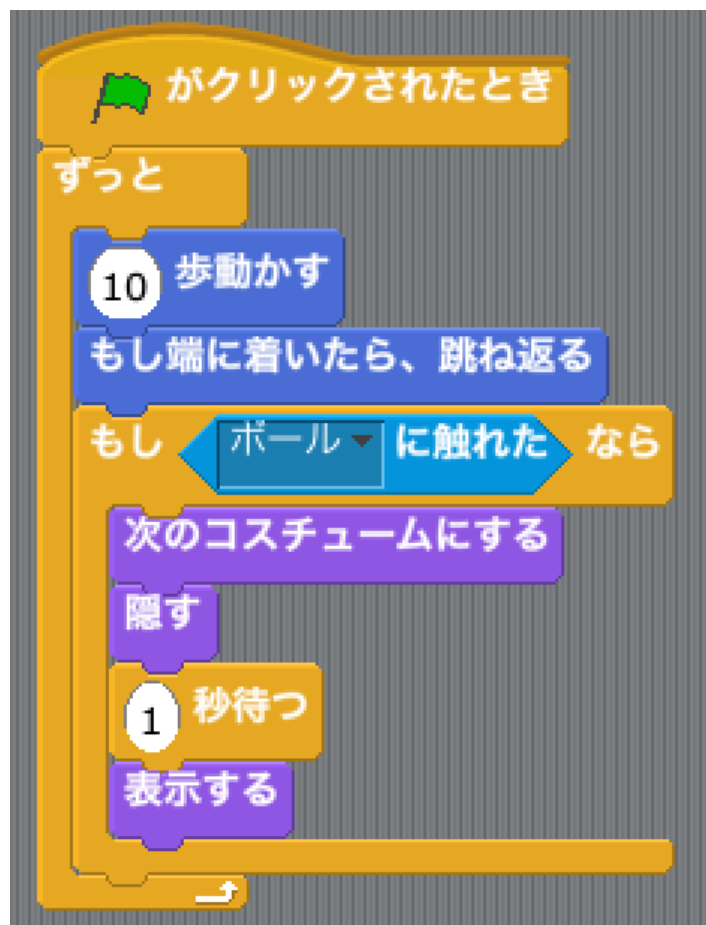


「もし端に着いたら、
跳ね返る」というブ
ロックは自動的に反対
向きにしてくれる便利
なブロックだよ！

ボールに当たったら次のコスチュームに変えよう

Gra

こんなブロックを作ってみよう！



ボールに当たったら一度
隠すと、当たったことが
分かりやすくなるよ！

「たおした敵の数」を数えよう

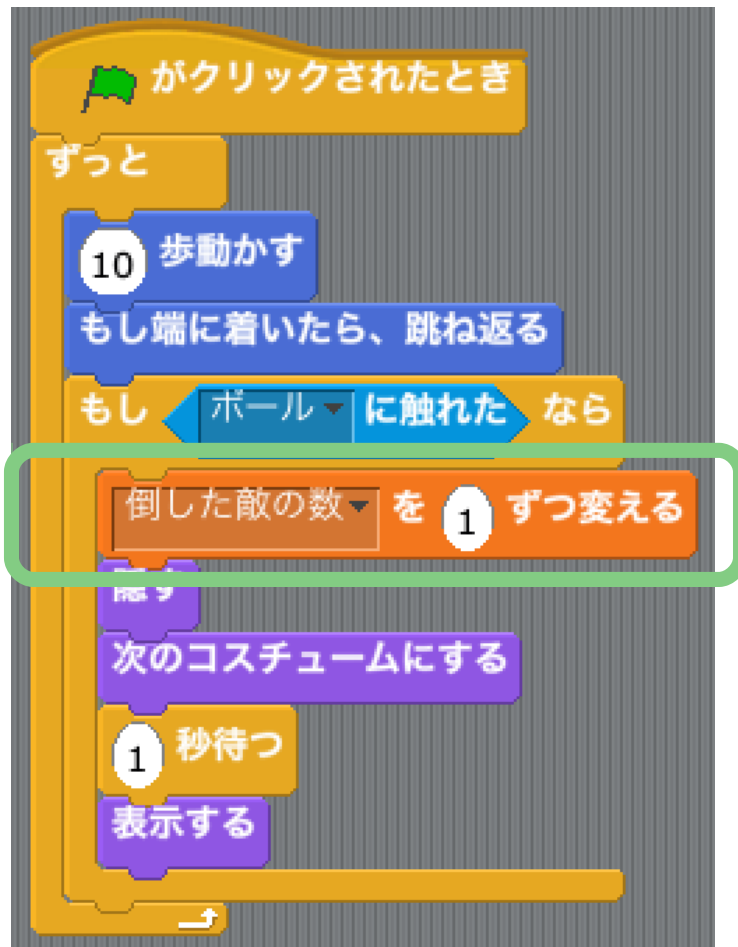


「たおした敵の数」を数えよう

- 1 変数（へんすう）で「たおした敵の数」を作ろう
- 2 ボールが敵にあたったら「たおした敵の数」をふやそう

ボールが敵に当たったら
「たおした敵の数」をふやそう

こんなブロックを作ってみよう！



「ボールが当たったら次のコスチュームに変える」の中にブロックを足してみよう！

「のこり時間」を数えよう



「のこり時間」を数えよう

Gra



- 1 変数（へんすう）で「のこり時間」を作ろう
- 2 ゲームが始まったら「のこり時間」をへらそう
- 3 「のこり時間」が0になったら「ゲーム終了」と言おう
- 4 ゲームを止めよう

ゲームが始まったら「のこり時間」をへらそう

Gra

こんなブロックを作ってみよう！

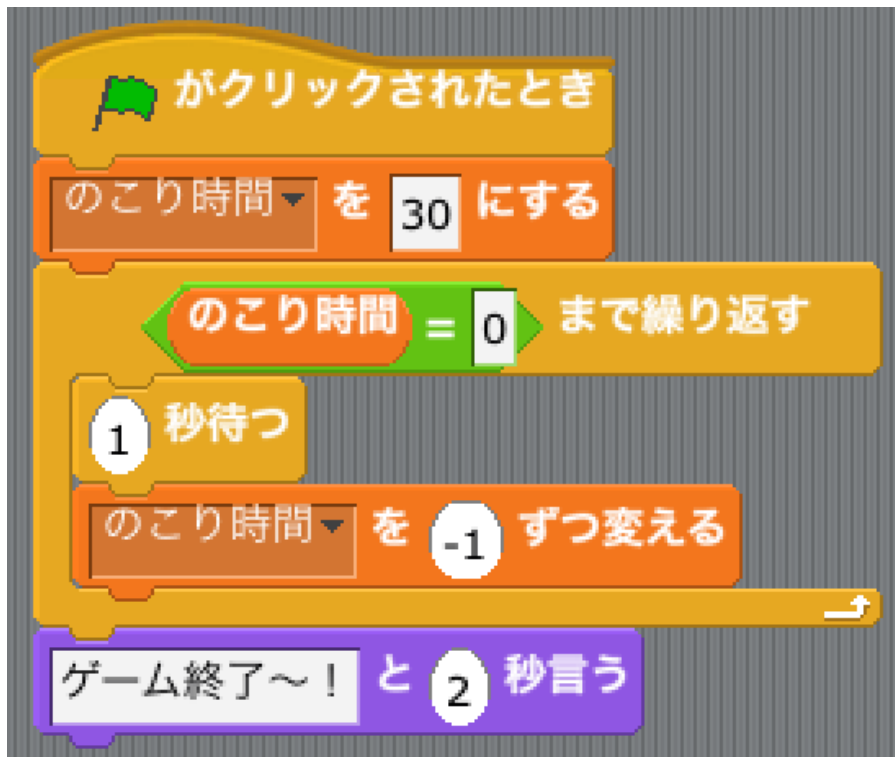


時間は1秒ずつへって
いくのでこんな風に作
ろう！

はじめの「30」を変え
るとゲームの時間を長
くしたり短くすることが
できるよ！

「のこり時間」が0になったら
「ゲーム終了」と言おう

こんなブロックを作ってみよう！



時間は1秒ずつへって
いくのでこんな風に作
ろう！

はじめの「30」を変え
るとゲームの時間を長
くしたり短くすることが
できるよ！