

# キッズプログラミング教室 Gramin（ぐらみん）

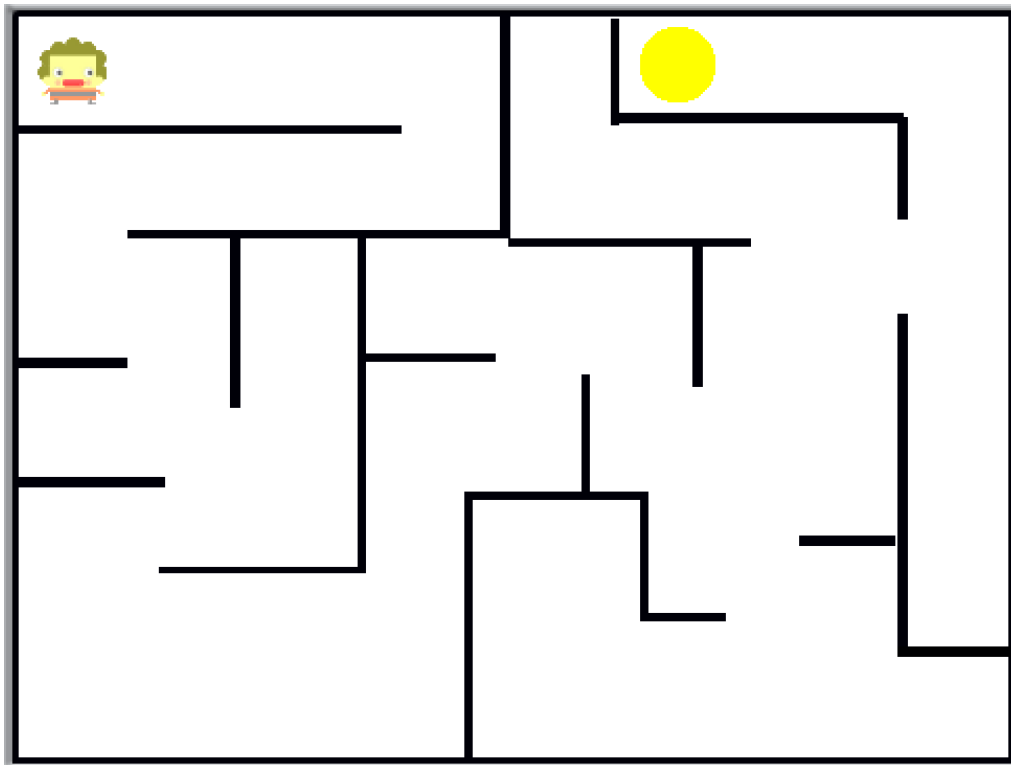
迷路ゲームを作ろう！



# こんなゲームを作ろう！

Gra

## 「ゴールを目指そう！」



- ↑ ↓ ← → キーで主人公が移動（いどう）する
- 黄色いマークにさわると次のステージに変わる
- 迷路を全部解いたらゲームクリア！

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！

<https://scratch.mit.edu/projects/74969284/>

# 「ゴールを目指そう！」の作り方

Gra

迷路の背景を作ろう

主人公の動きを作ろう

ステージをたくさん作ろう

ゲームクリアを作ろう

# 迷路の背景を作ろう



# 迷路の背景を作ろう（１）

Gra

min



スプライトリストの「ステージ」を  
クリック

# 迷路の背景を作ろう（2）

Gra



「背景」というタブをクリック

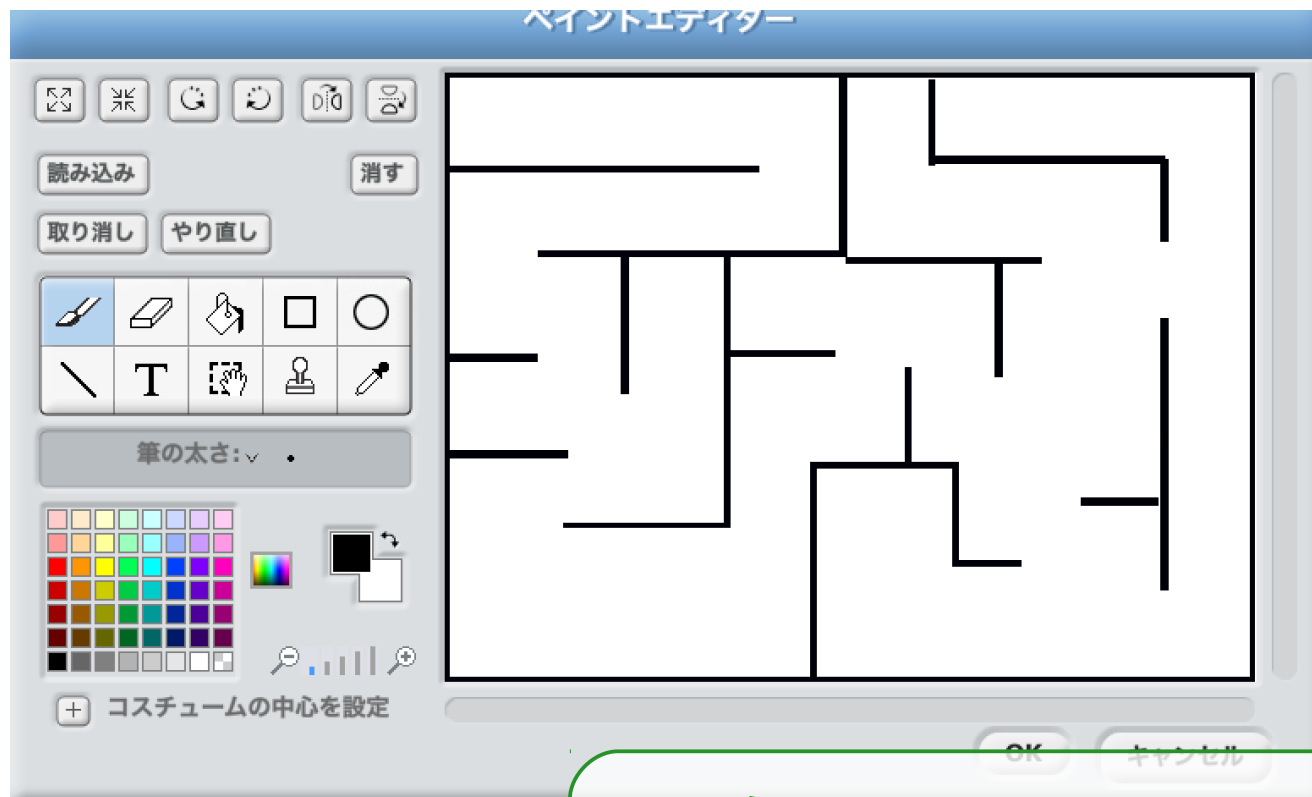
# 迷路の背景を作ろう（3）

Gra



「ペイント」をクリック

# 迷路の背景を作ろう（４）



四角形ツールや線ツールを使って  
好きな迷路を描こう！



# 主人公の動きを作ろう



# 主人公の動きを作ろう（１）

- 1 ネコのスプライトを消そう
- 2 主人公のスプライトを追加しよう
- 3 右向き矢印キーで右に動けるようにしよう
- 4 左向き矢印キーで左に動けるようにしよう
- 5 上向き矢印キーで上に動けるようにしよう
- 6 下向き矢印キーで下に動けるようにしよう

壁を通り抜けないためには？

???

# 壁を通り抜けないためには？

Gra

こんなブロックを足してみよう！



壁（黒色）に触れたら  
はね返るようにこんなブ  
ロックを全部の「○キー  
が押されたなら」に足し  
てみよう！

ステージをたくさん作ろう



# ステージをたくさん作ろう

Gra



- 1 背景を追加しよう（背景を作ろう、と同じだね！）
- 2 次のステージに行くための目印をつけよう
- 3 目印に触れたら次の背景に変えよう

次の背景に変えるには？

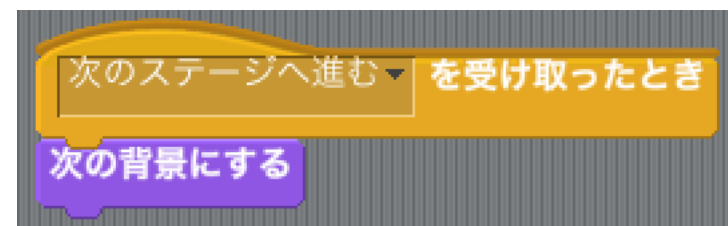
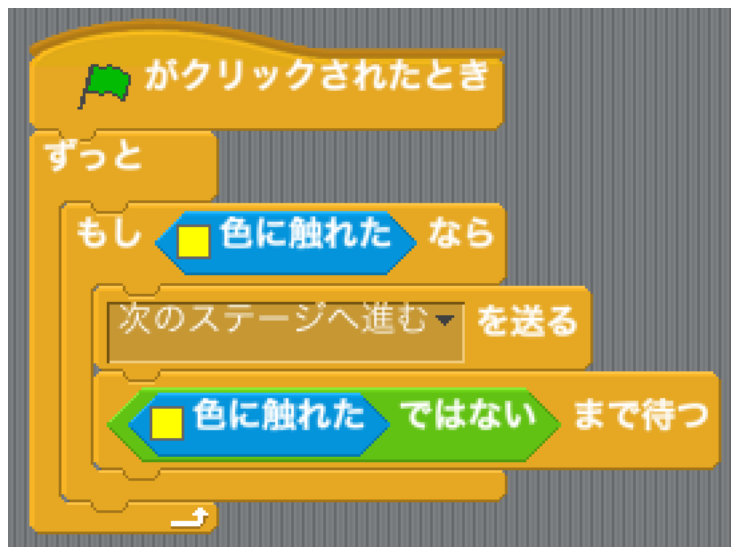
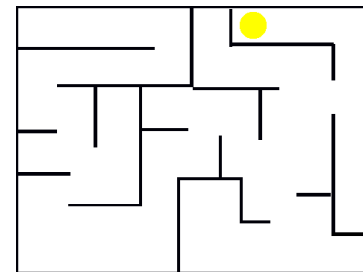


# 次の背景に変えるには？

Gra



「メッセージ」を送ろう！



主人公から背景に合図を送ってみよう！



# ゲームクリアを作ろう



# ゲームクリアを作ろう

Gra



- 1 ゲームクリアの背景を作ろう（背景を作ろうと同じ）
- 2 ゲームクリアの背景まで行ったらゲームを止めよう

# ゲームクリアの背景を作ろう

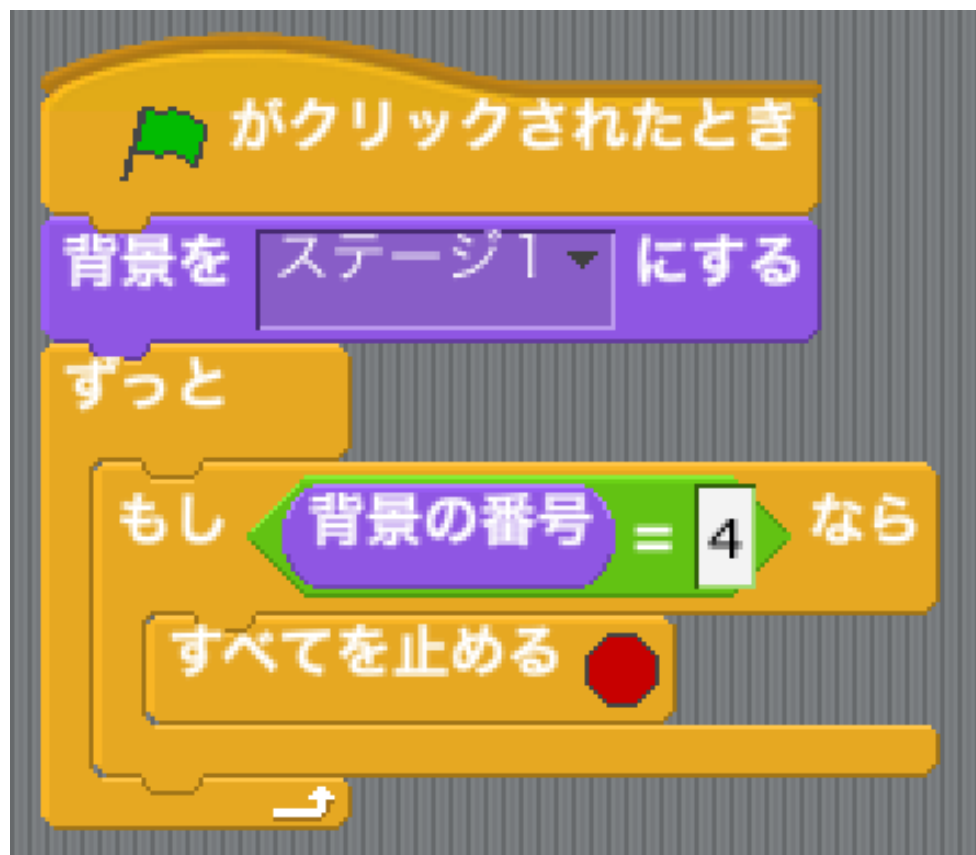
min

Gra



迷路の背景は「ステージ 1」から始まって「ゲームクリア」で終わるように並べよう！

# ゲームクリアの背景まで行ったら ゲームを止めよう



こんなブロックを作ってみよう！「背景の番号」は自分のゲームクリアの番号に変えてね！