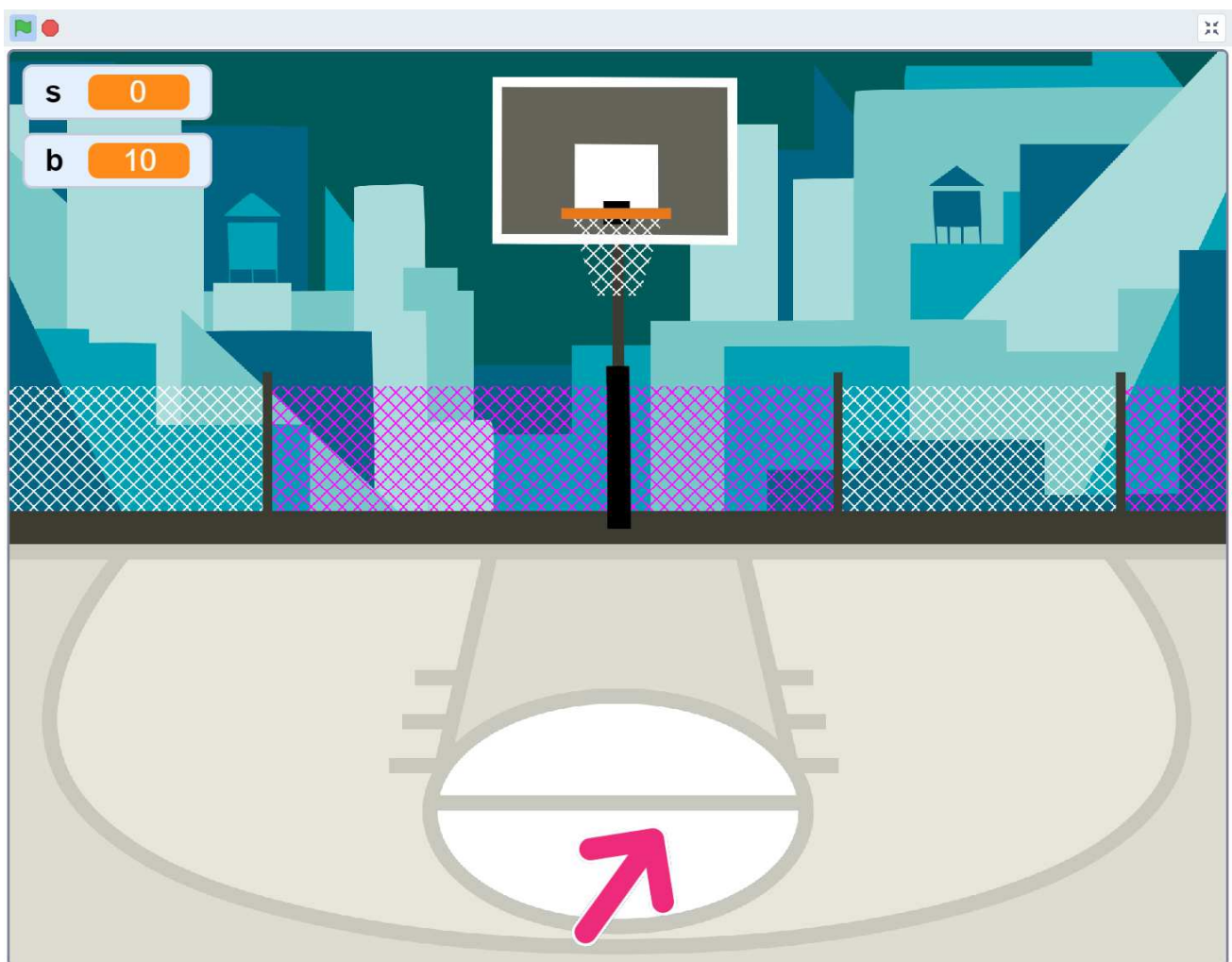


Scratch でゲームプログラミング

バスケットボールゲーム改



タイミングよくスペースキーを押すとボールが飛んでいきます。
バックボードの真ん中にあたると点数が入ります。

背景（バスケットコート）を設定する

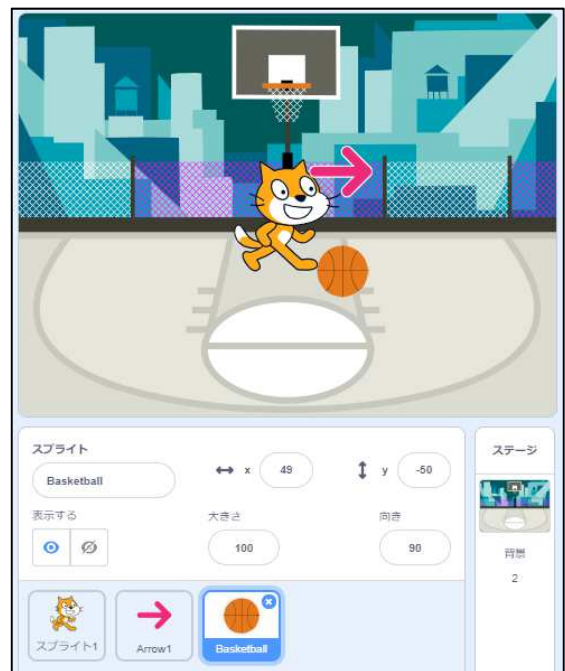
1) 背景を Basketball 1 にする



スプライトを作る

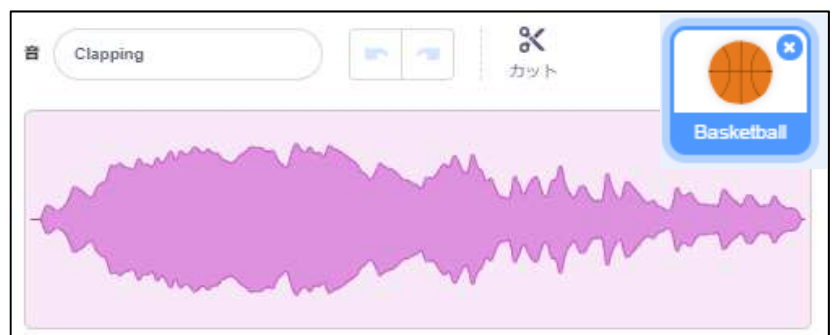
1) アロー (Arrow1) を作る

2) バスケットボール (Basketball) を作る



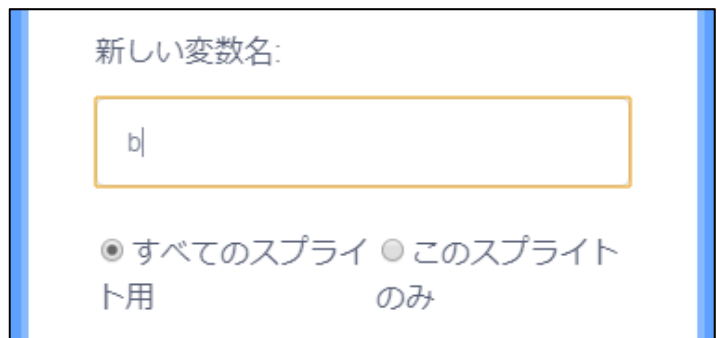
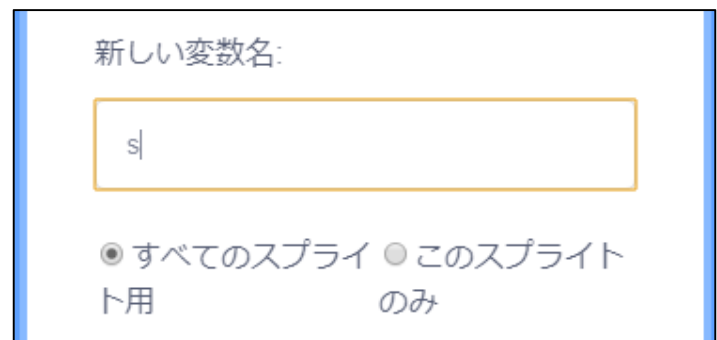
音を読み込む

1) バスケットボールの音で
Clapping を読み込む



変数を作る

- 1) 変数「s」を作る
- 2) 変数「b」を作る



アローのプログラム



バスケットボールのプログラム

```

when clicked
  set s to 0
  set b to 10
  move to front
  hide

  space key pressed
    decrease b by 1
    set size to 100%
    move to Arrow1
    turn towards Arrow1
    show
    repeat (40)
      step 7
      decrease size by 2
    end repeat
    if touched by sprite1
      increase s by 1
      play clapping until finished
    end if
  end space key pressed

  if b = 0
    stop all
  end if
  
```

ネコのプログラム

```

when clicked
  set x coordinate to 0
  set y coordinate to 128
  set size to 50%
  set volume of meow to 100%
  
```

改造してみよう

- ・ボールの数を増やしてみよう
- ・矢印の動きを変えてみよう
- ・BGM を鳴らしてみよう
- ・違うスポーツにしてみよう

いろんな改造をして皆に自慢しよう



CoderDojo Mito
<https://coderdojo-mito.com/>