

Scratch でゲームプログラミング

Knight vs Ghost (シューティングゲーム)



Knight (騎士) と Ghost (幽霊) が Arrow (矢) を使って戦います。

スプライトを選択する

- 1) スプライト 1 を消す
- 2) Knight を選ぶ
- 3) Arrow1 を選ぶ
- 4) Ghost を選ぶ
- 5) Arrow1 を選ぶ (Arrow2 になる)

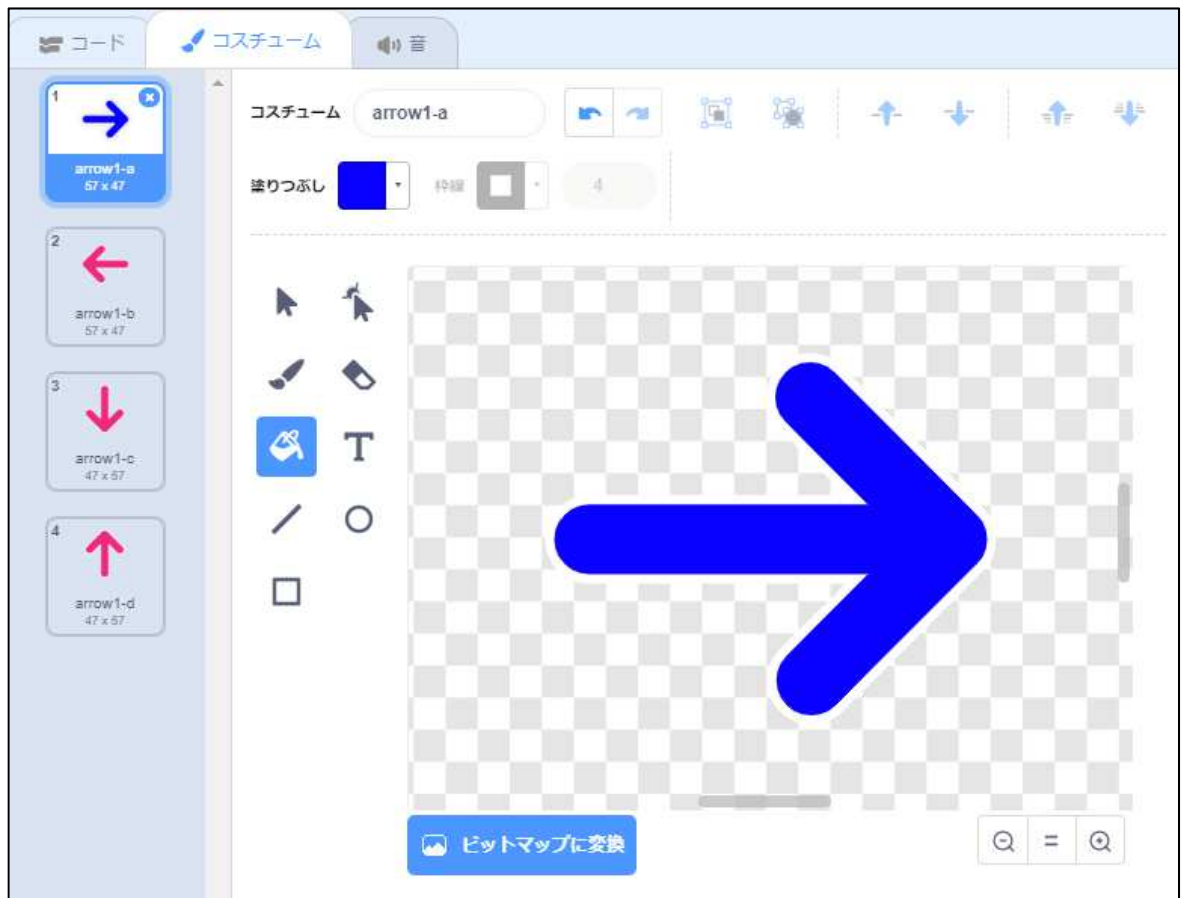


コスチュームを変更する

- 1) Ghost のコスチュームを ghost-b にする

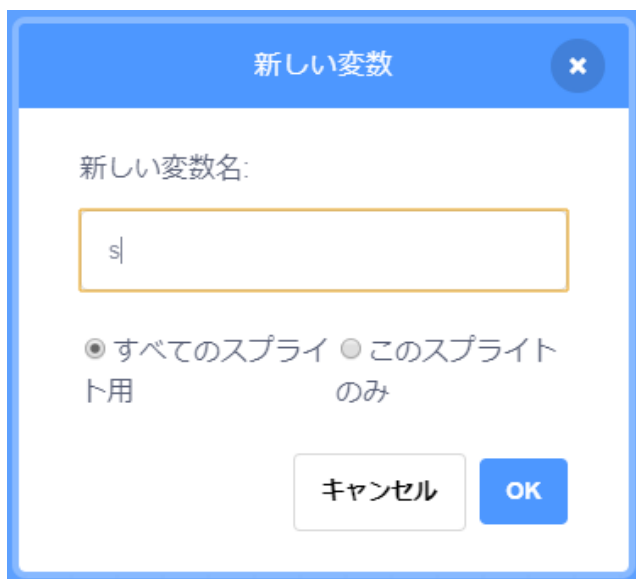


2) Arrow2 の色を青色に変える



変数を作る

1) データで変数名に「s」を入れる



プログラムをつくる

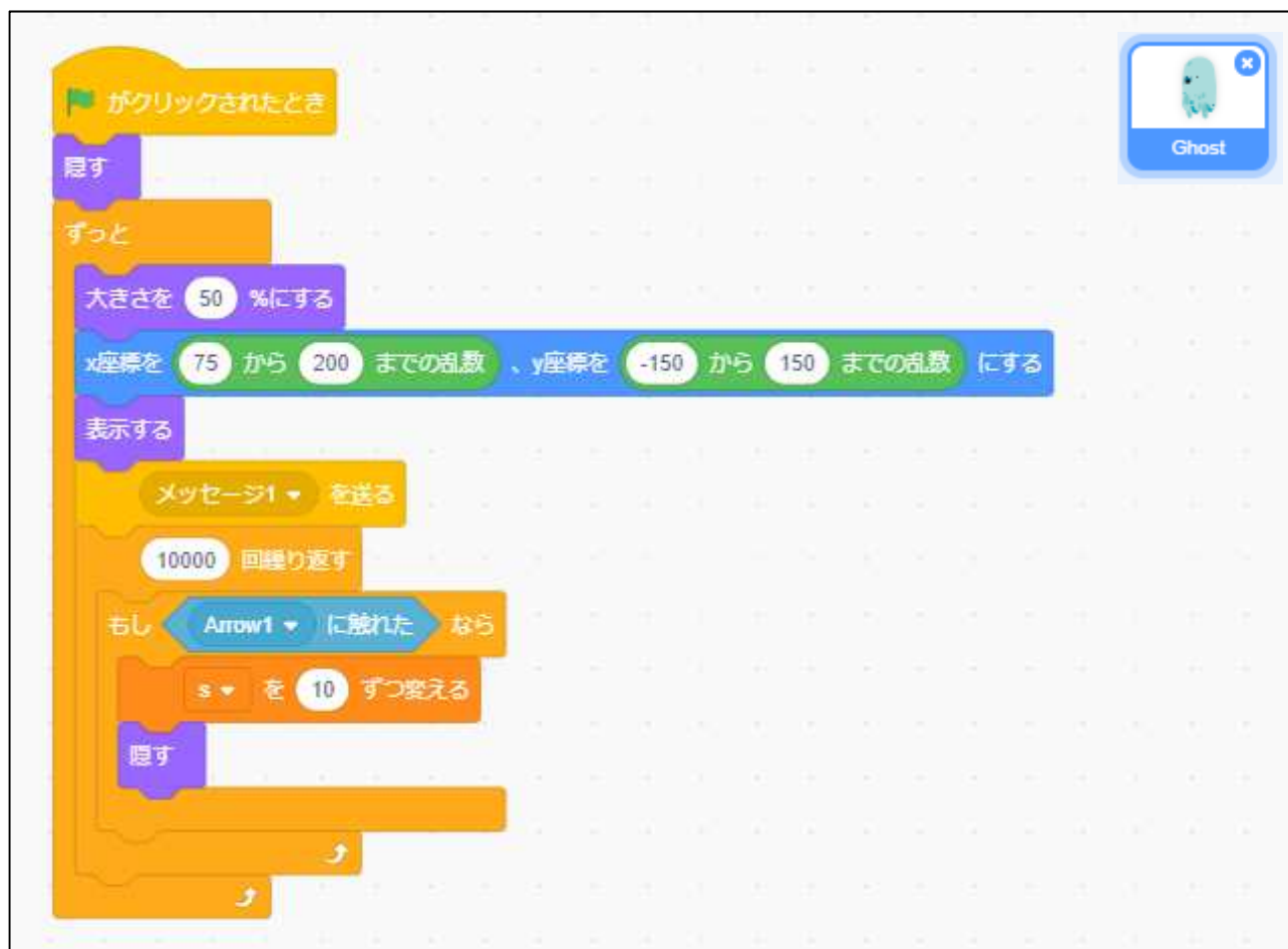
1) Knight のプログラムをつくる



2) Arrow1 のプログラムをつくる



3) Ghost のプログラムを作る



4) Arrow2 のプログラムを作る



かいぞう 改造してみよう

- Knight、Ghost、Arrow1、Arrow2 の^{おお}大きさを^か変えてみよう
- Arrow1 と Arrow2 の^{はや}速さを^か変えてみよう
- Ghost の^で出てくるタイミングを^か変えてみよう
- Ghost が Arrow1 に^あ当たったことが^わ分かるようにしてみよう
- Ghost の^{かず}数を^ふ増やしてみよう
- Arrow2 を^{いろ}色んな^{ほうこう}方向に^と飛ばしてみよう

などなど

かいぞう みんな じまん
いろんな改造をして 皆に自慢しよう

このマニュアルで使用しているゲームは、

CoderDojo Japan 公式ブック

Scratch(スクラッチ)でつくる! たのしむ! プログラミング道場
の内容を参考にして作成いたしました。



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