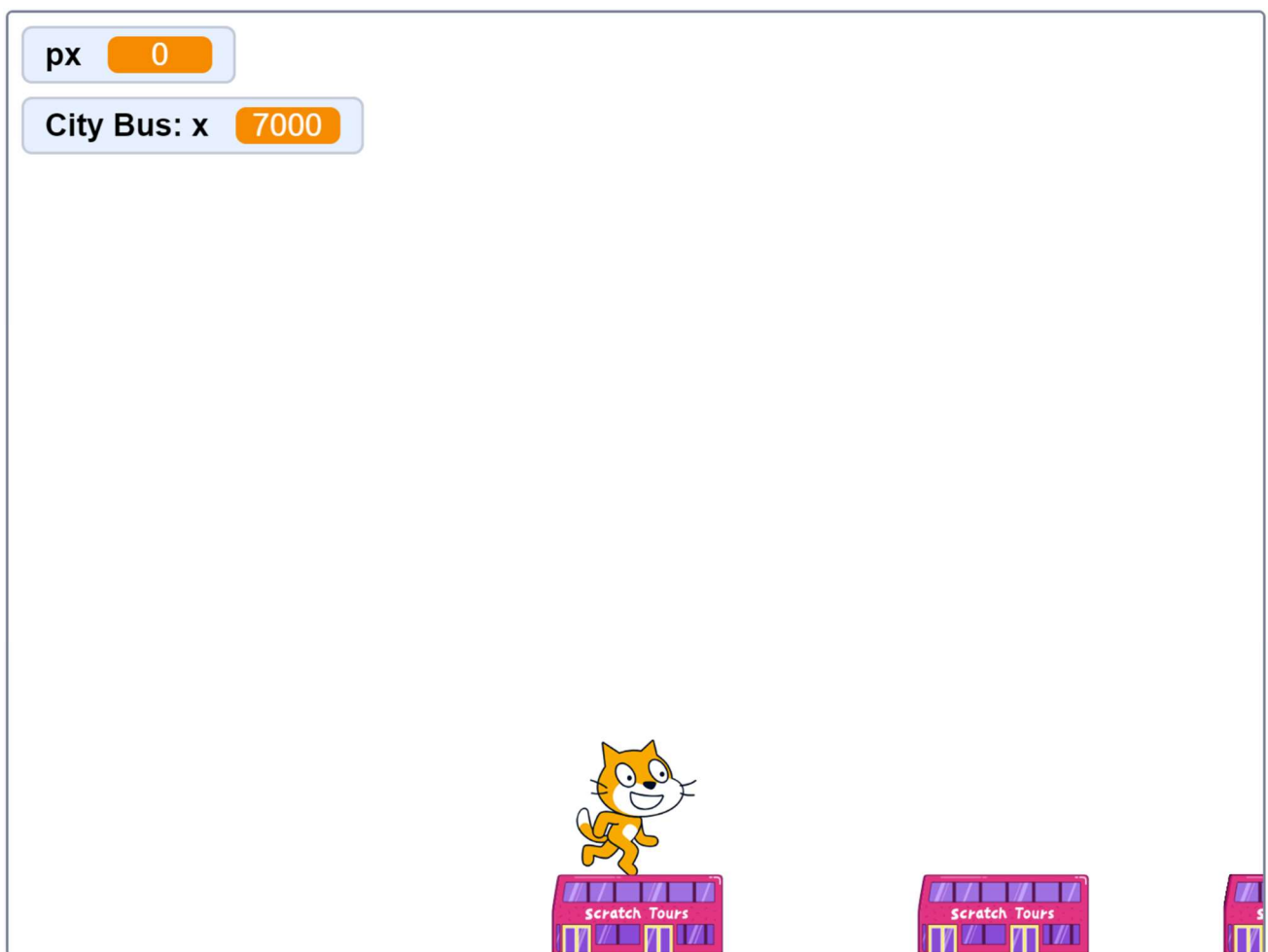


Scratch でゲームプログラミング

横スクロールゲーム



キーボードの左右キーで画面がスクロールします。
スペースキーでジャンプしてゴールまで進みましょう。

スプライトを作る

- 1) バス (City Bus-a) を作る

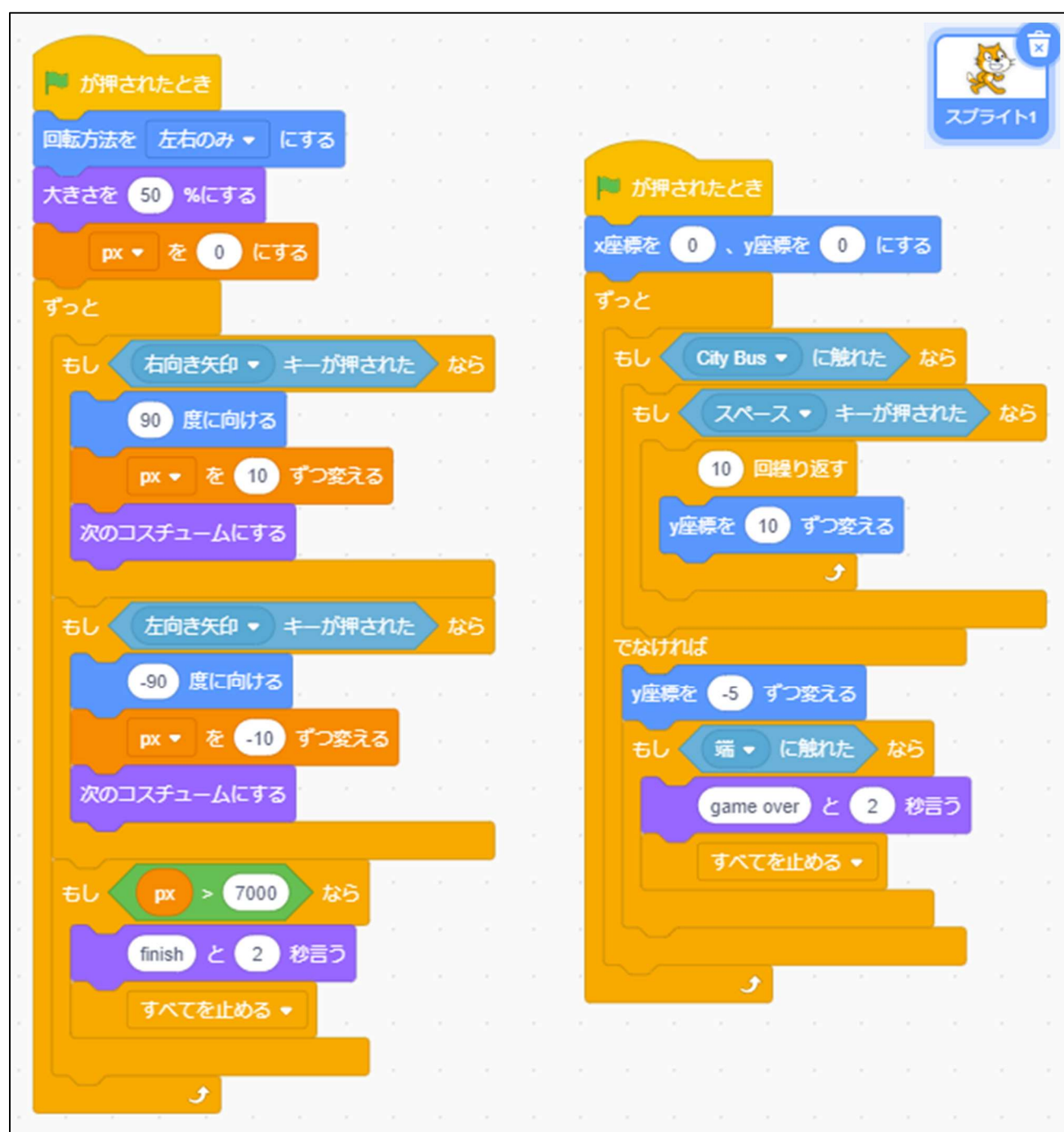


変数を作る

- 1) 「すべてのスプライト用」で変数「px」を作る
- 2) バスを選ぶ
- 3) 「このスプライトのみ」変数「x」を作る



猫のプログラム



The image shows a Scratch script for a cat character, divided into two main sections: a 'when green flag clicked' event and a 'when space key pressed' event. The first section sets up the cat's initial state, including rotation, size, and position, and then enters a loop that responds to right and left arrow key presses by changing direction, position, and costume. The second section responds to the space key by moving the cat up and checking for collisions with 'City Bus' and '端' (edge), leading to a 'game over' message and stopping the program.

スプライト1

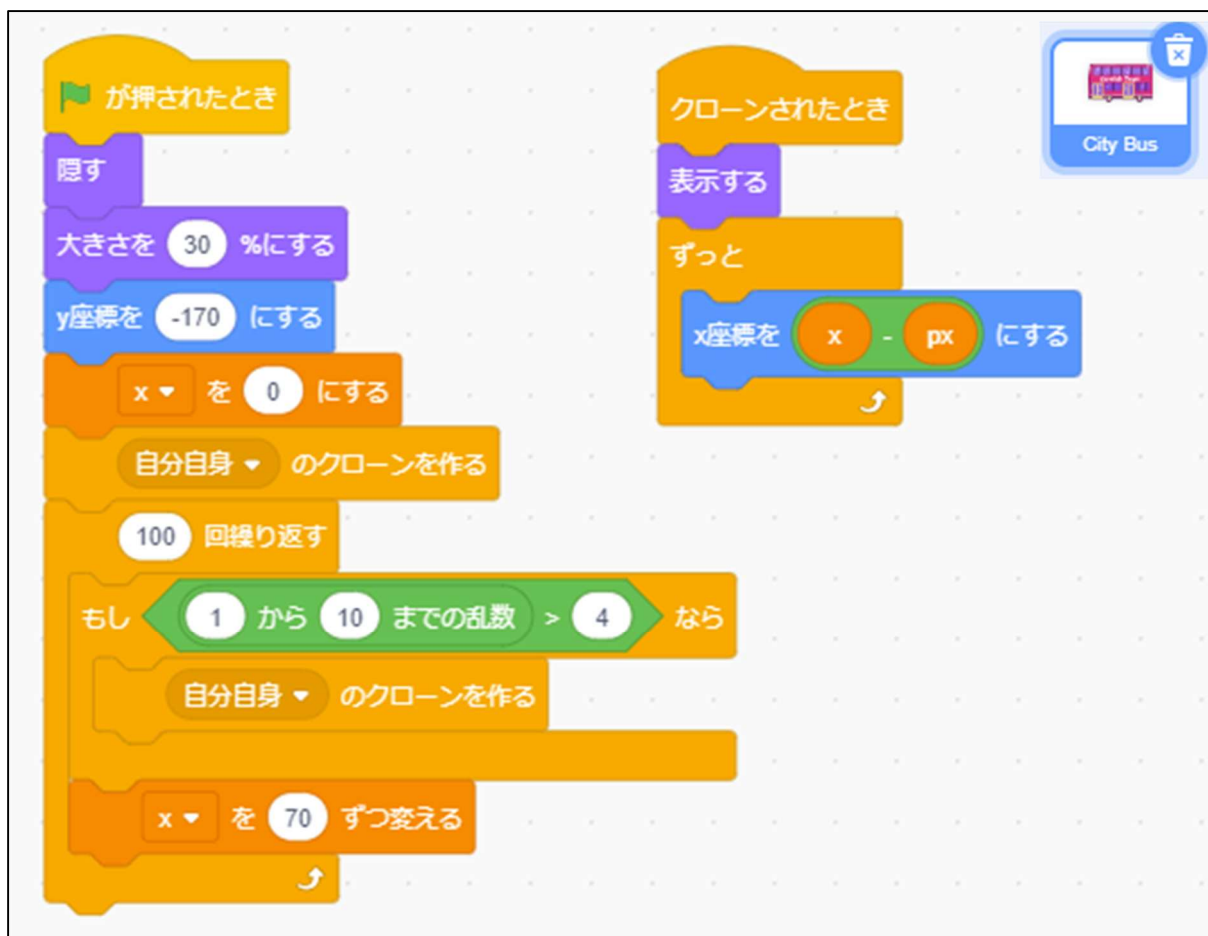
が押されたとき

- 回転方法を **左右のみ** にする
- 大きさを **50** %にする
- px** を **0** にする
- ずっと
- もし **右向き矢印** キーが押された なら
 - 90** 度に向ける
 - px** を **10** ずつ変える
 - 次のコスチュームにする
- もし **左向き矢印** キーが押された なら
 - 90** 度に向ける
 - px** を **-10** ずつ変える
 - 次のコスチュームにする
- もし **px > 7000** なら
 - finish** と **2** 秒言う
 - すべてを止める

が押されたとき

- x座標を 0 、y座標を 0** にする
- ずっと
- もし **City Bus** に触れた なら
- もし **スペース** キーが押された なら
 - 10** 回繰り返す
 - y座標を 10** ずつ変える
- でなければ
- y座標を -5** ずつ変える
- もし **端** に触れた なら
 - game over** と **2** 秒言う
 - すべてを止める

バスのプログラム



改造してみよう

- 空中に足場になる車を増やしてみよう
- 効果音を付けてみよう
- 背景を変えてみよう
- BGM を鳴らしてみよう

いろんな改造をして皆に自慢しよう



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