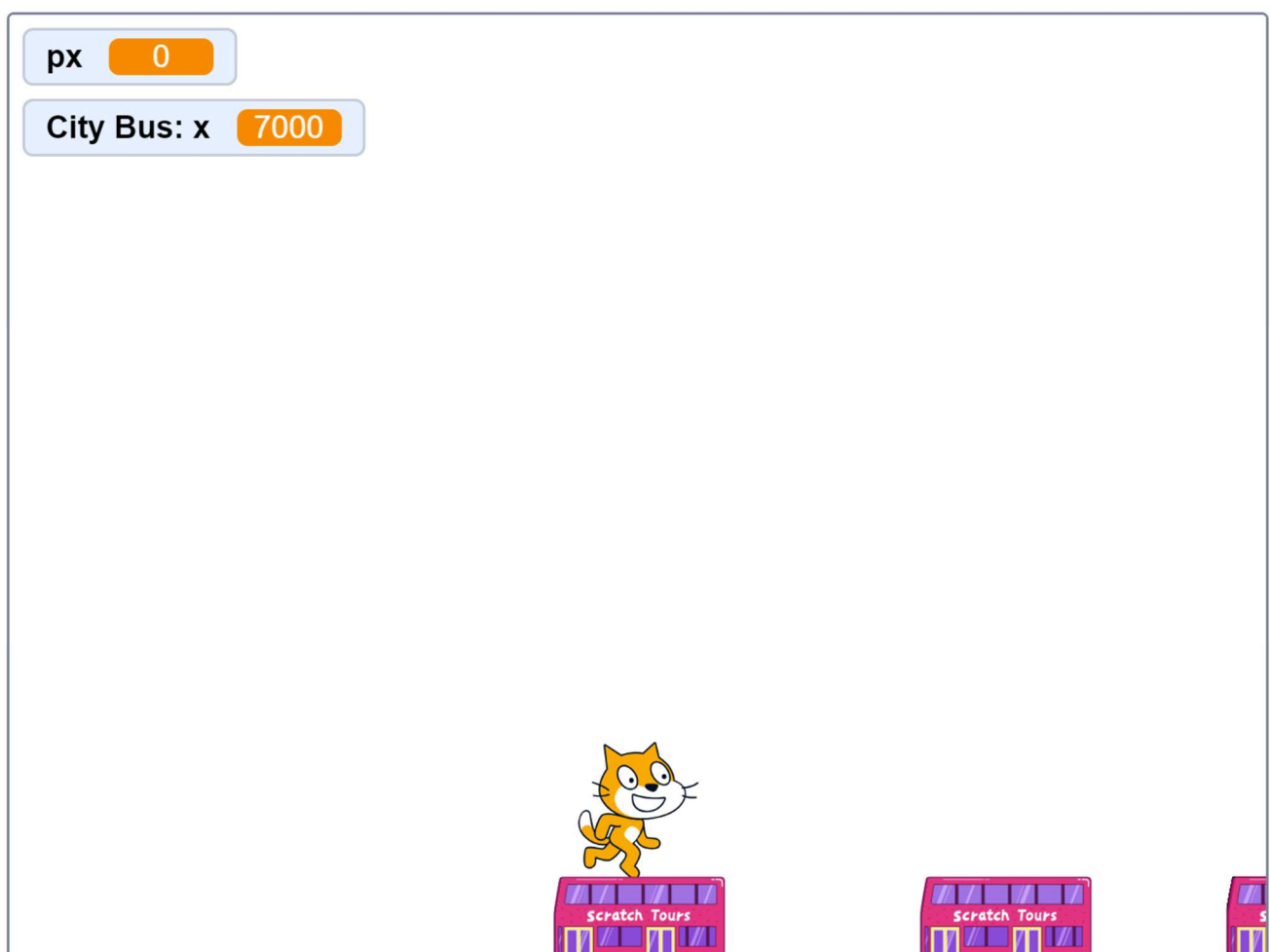


Scratch でゲームプログラミング

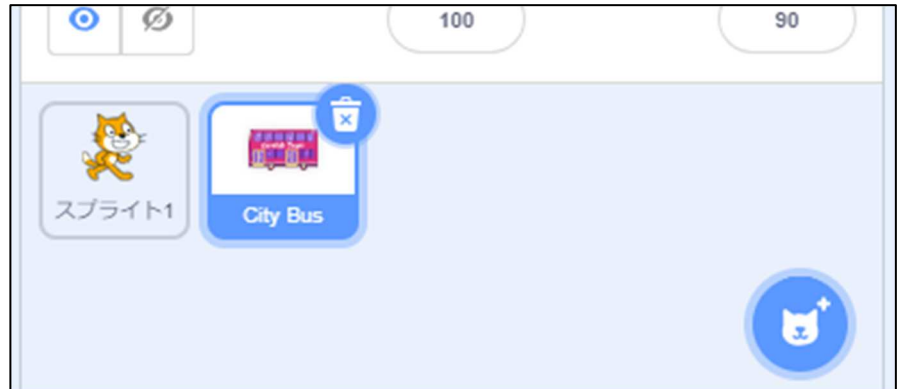
横スクロールゲーム



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

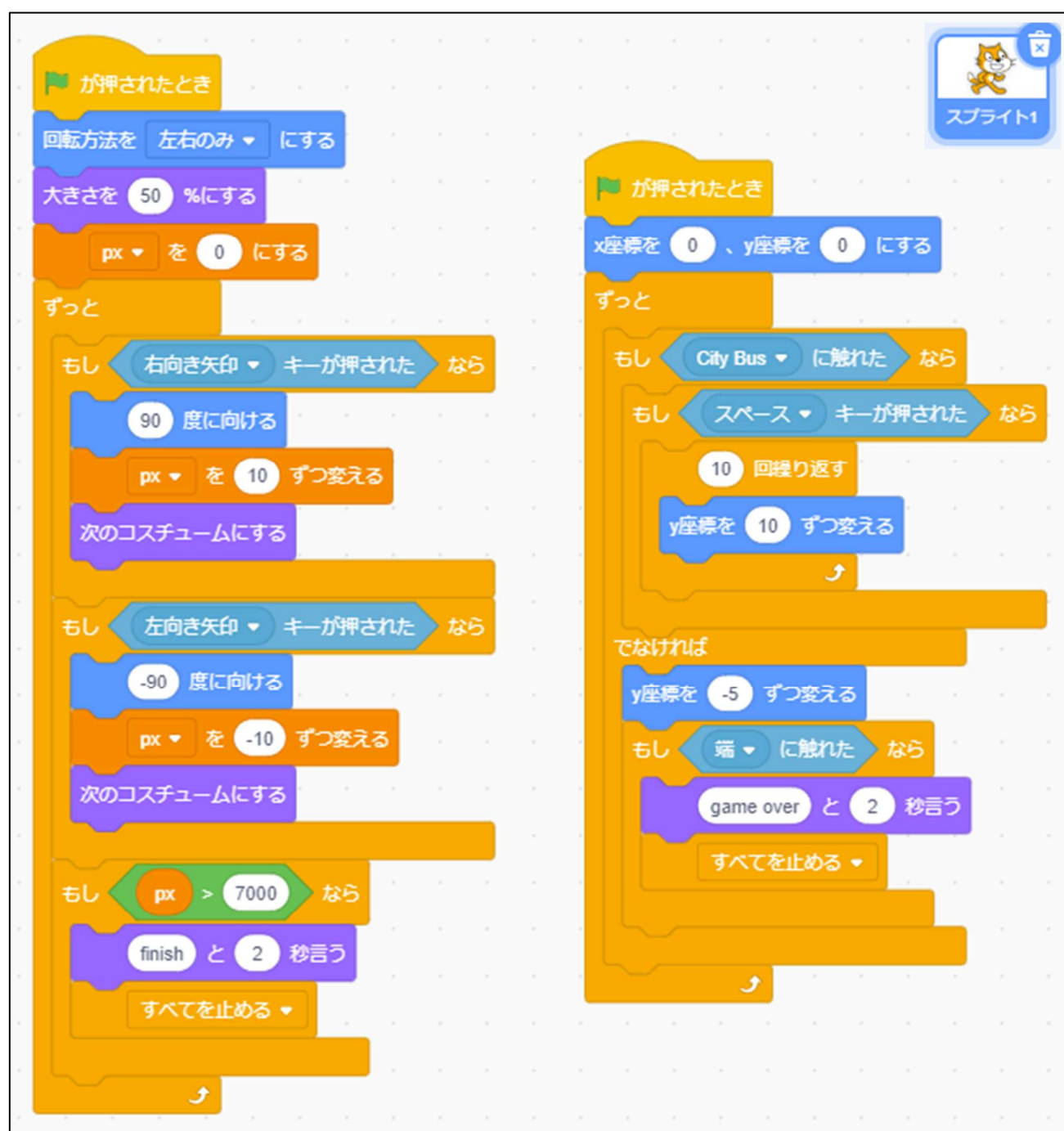


変数を作る

- 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 columns. The left column contains the main movement logic, and the right column contains collision and game-over logic. The cat is named 'Sprite1'.

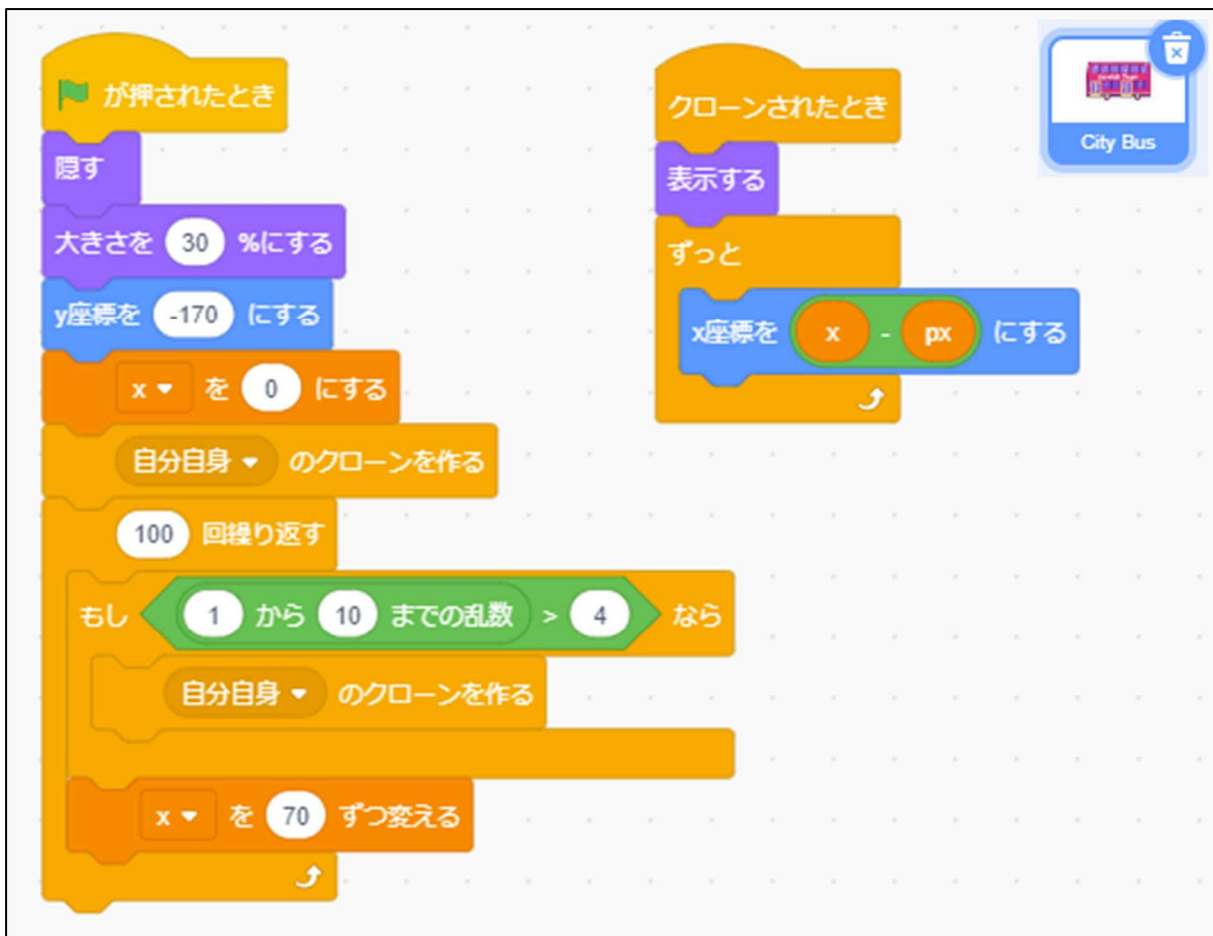
Left Column Script:

- When green flag is clicked (が押されたとき)
 - Set rotation method to 'Left and Right' (回転方法を 左右のみ にする)
 - Set size to 50% (大きさを 50 %にする)
 - Set px to 0 (px を 0 にする)
 - Forever loop (ずっと)
 - If 'Right Arrow' key is pressed (もし 右向き矢印 キーが押された なら)
 - Turn 90 degrees (90 度に向ける)
 - Increase px by 10 (px を 10 ずつ変える)
 - Next costume (次のコスチュームにする)
 - If 'Left Arrow' key is pressed (もし 左向き矢印 キーが押された なら)
 - Turn -90 degrees (-90 度に向ける)
 - Decrease px by 10 (px を -10 ずつ変える)
 - Next costume (次のコスチュームにする)
 - If px > 7000 (もし px > 7000 なら)
 - Say 'finish' for 2 seconds (finish と 2 秒言う)
 - Stop everything (すべてを止める)

Right Column Script:

- When green flag is clicked (が押されたとき)
 - Set x coordinate to 0 and y coordinate to 0 (x座標を 0 、y座標を 0 にする)
 - Forever loop (ずっと)
 - If 'City Bus' is touched (もし City Bus に触れた なら)
 - Loop 10 times (10 回繰り返す)
 - Increase y coordinate by 10 (y座標を 10 ずつ変える)
 - If 'Space' key is pressed (もし スペース キーが押された なら)
 - Loop 10 times (10 回繰り返す)
 - Increase y coordinate by 10 (y座標を 10 ずつ変える)
 - If 'End' is touched (もし 端 に触れた なら)
 - Say 'game over' for 2 seconds (game over と 2 秒言う)
 - Stop everything (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/>