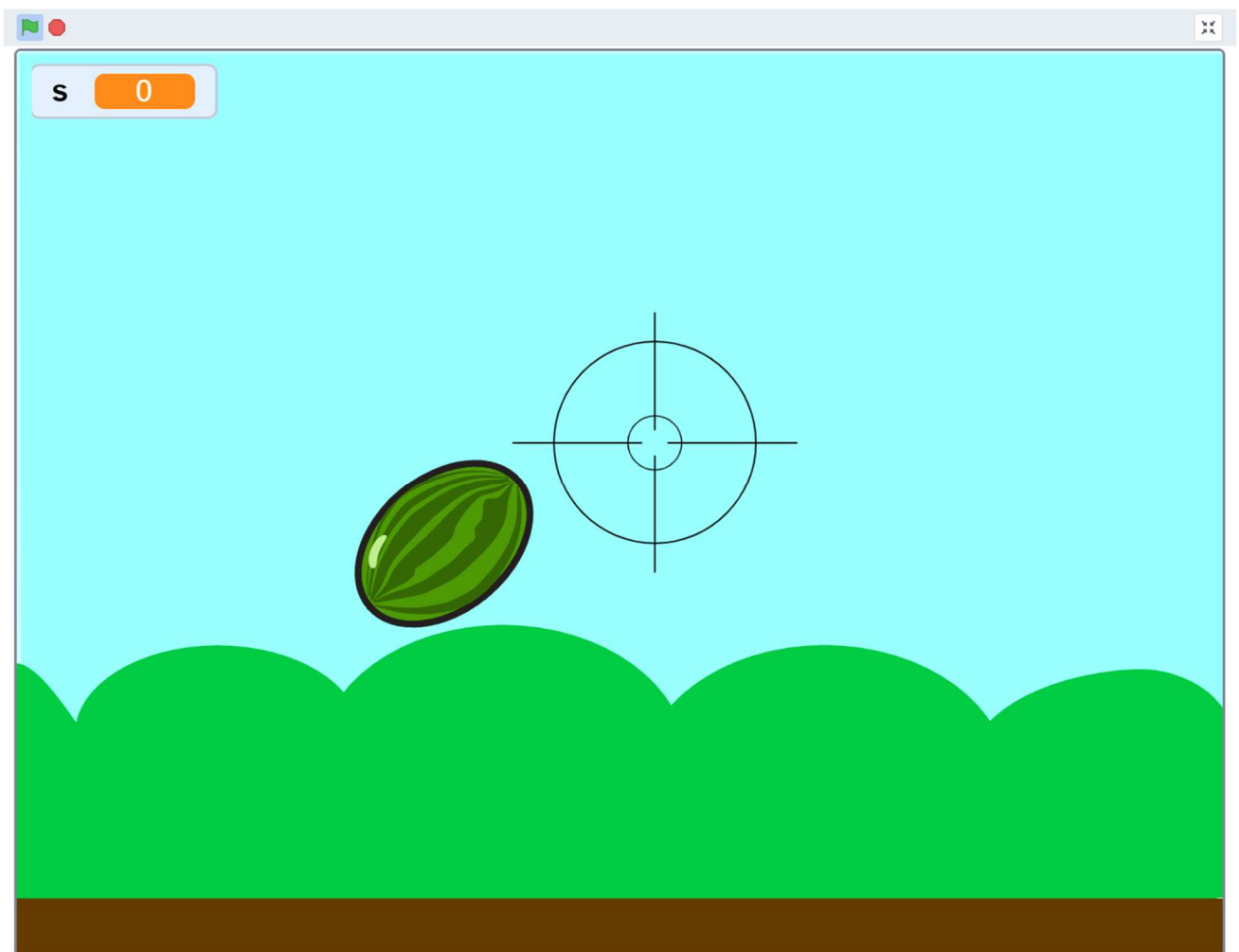


Scratch でゲームプログラミング

スイカ射撃ゲーム



スイカを狙ってマウスをクリック。

スプライトを作る

- 1) 猫を消す
- 2) 照準 (照準.svg) を読み込む
- 3) スイカ (watermelon) を作る



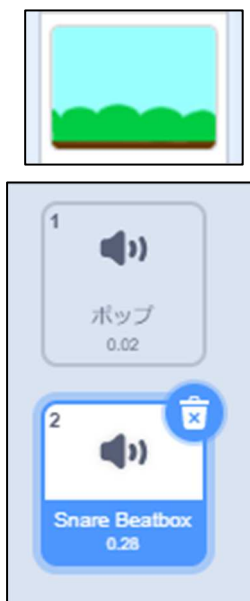
背景を作る

- 1) 背景 (blue sky) を作る

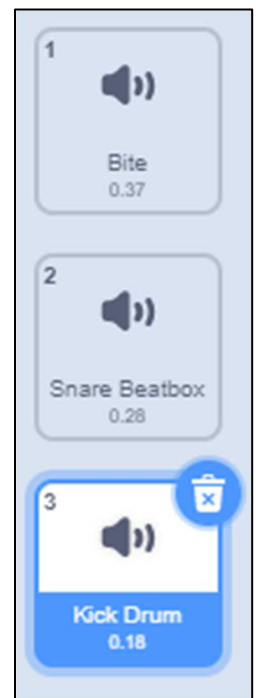


背景とスイカの音を作る

背景の音 (snare beatbox)

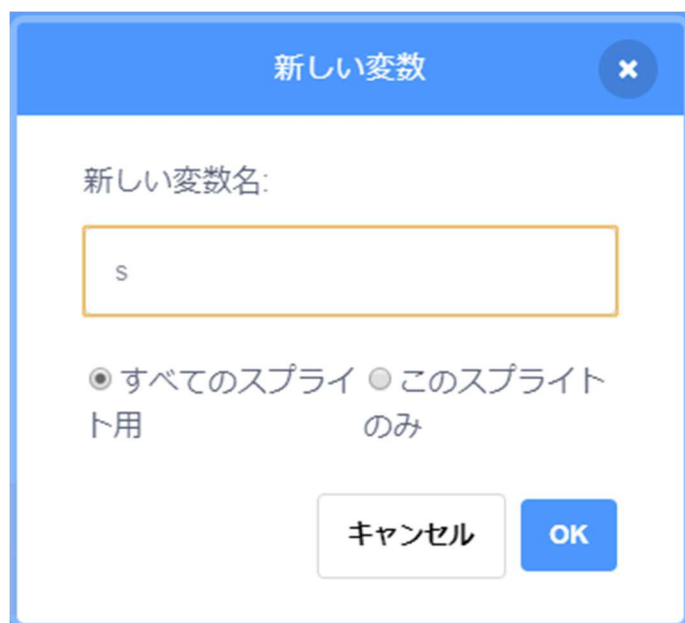


スイカの音 (snare beatbox) (kick drum)



変数を作る

1) 変数「s」を作る



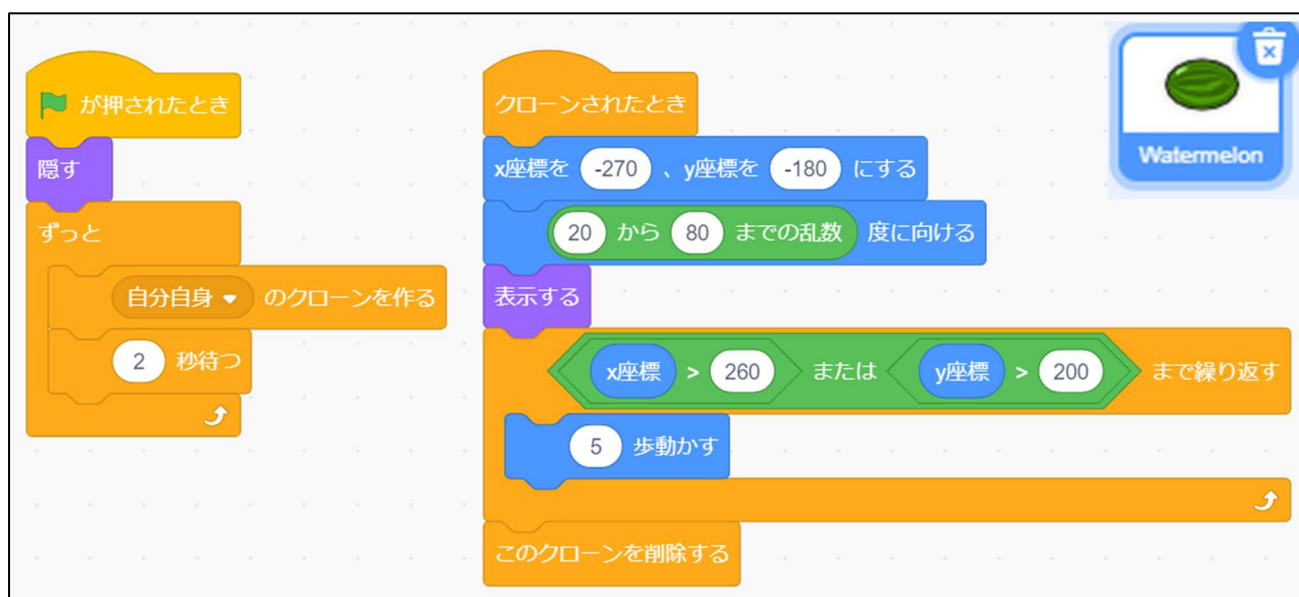
照準のプログラム



背景のプログラム



スイカを飛ばすプログラム



スイカを打ち落とすプログラム



改造してみよう

- ・ゲームオーバーを作ろう
- ・背景を変えてみよう
- ・BGM を鳴らそう
- ・スイカ以外を飛ばしてみよう

いろんな改造をして皆に自慢しよう



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