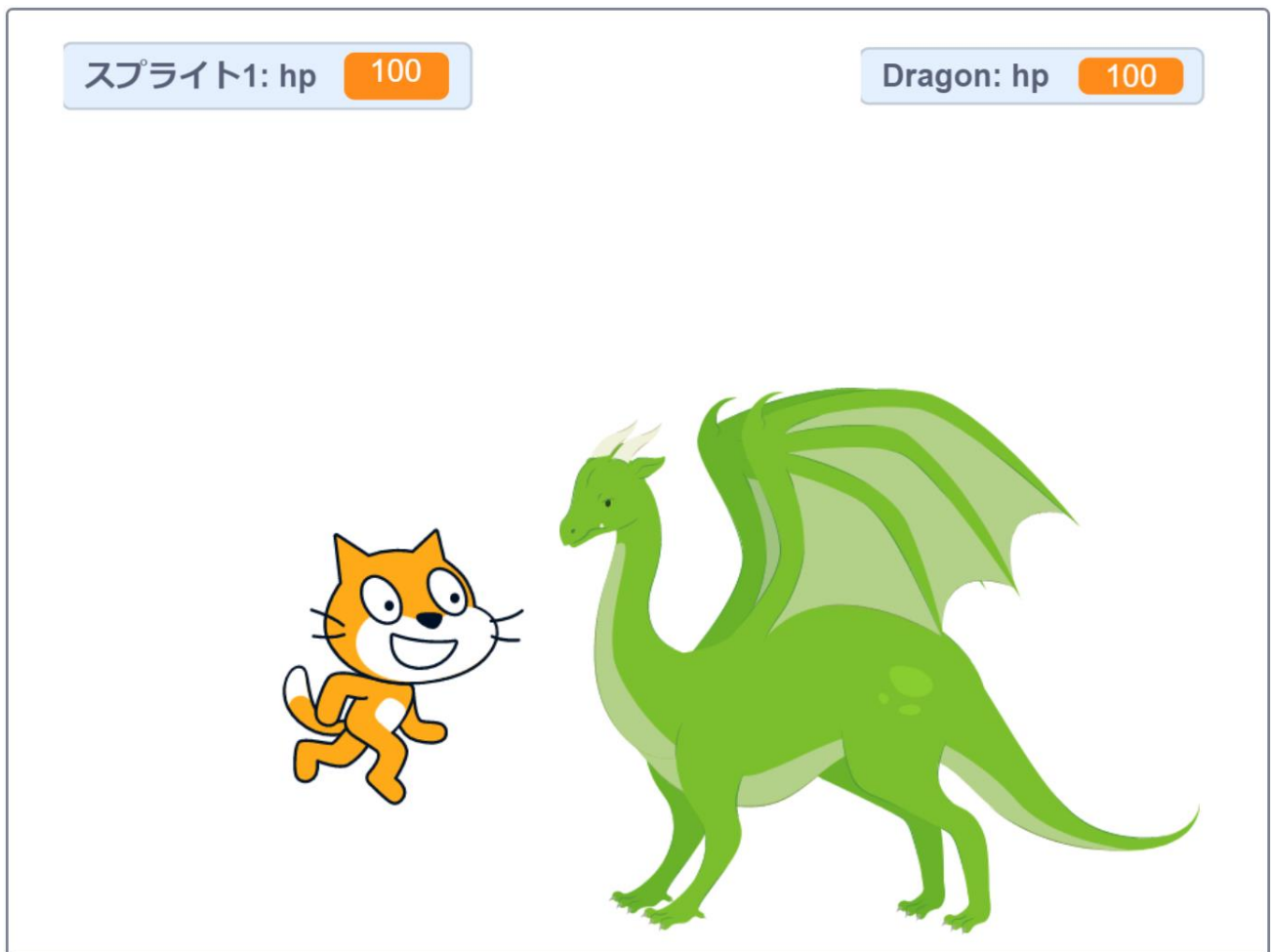


Scratch でゲームプログラミング

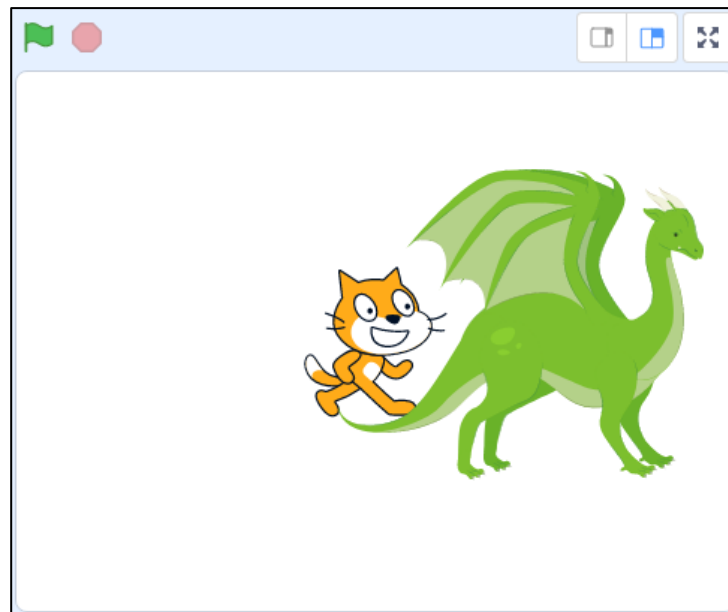
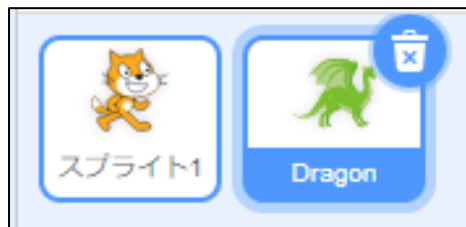
格闘ゲーム



左右キーで猫を動かして、スペースキーでパンチを出します。

スプライトを作る

1) ドラゴン (Dragon) を作る



ドラゴンの変数を作る

1) ドラゴンを選ぶ

2) 「このスプライトのみ」で変数「hp」を作る



Dragon: hp 0



猫の変数を作る

- 1) 猫を選ぶ
- 2) 「このスプライトのみ」で変数「hp」を作る

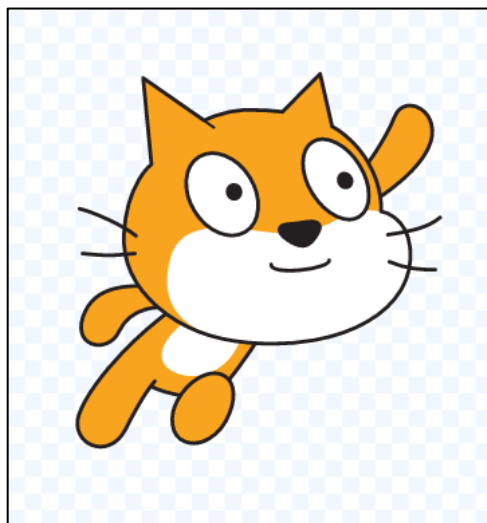


スプライト1: hp 0

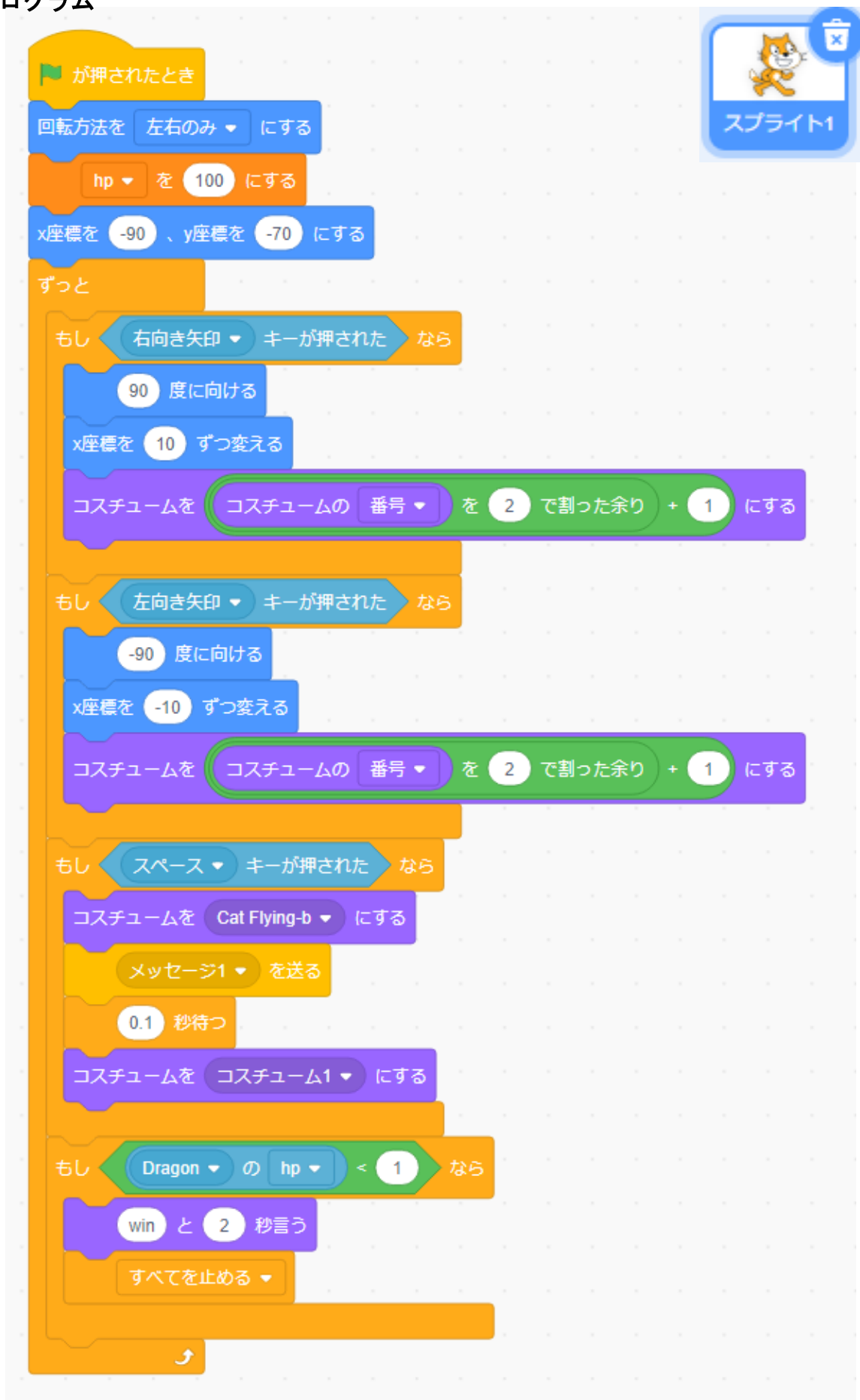


猫のコスチュームを追加する

- 1) パンチのコスチューム (Cat Flying-b) を追加する



猫のプログラム



The image shows a Scratch script for a cat character. The script starts with a 'when green flag is clicked' event block. It then sets the rotation method to 'only left and right', sets the hp variable to 100, and sets the x and y coordinates to -90 and -70 respectively. A 'forever' loop follows, containing three 'if' blocks. The first 'if' block checks for the right arrow key; if pressed, it turns 90 degrees, moves 10 units right, and changes the costume to the next one in the sequence. The second 'if' block checks for the left arrow key; if pressed, it turns -90 degrees, moves 10 units left, and changes the costume to the next one in the sequence. The third 'if' block checks for the space key; if pressed, it changes the costume to 'Cat Flying-b', sends a message, waits 0.1 seconds, and changes the costume back to 'costume1'. After the loop, another 'if' block checks if the 'Dragon' character's hp is less than 1; if true, it says 'win' for 2 seconds and then stops all scripts.

が押されたとき

回転方法を 左右のみ にする

hp を 100 にする

x座標を -90 、y座標を -70 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

x座標を 10 ずつ変える

コスチュームを コスチュームの 番号 を 2 で割った余り + 1 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

x座標を -10 ずつ変える

コスチュームを コスチュームの 番号 を 2 で割った余り + 1 にする

もし スペース キーが押された なら

コスチュームを Cat Flying-b にする

メッセージ1 を送る

0.1 秒待つ

コスチュームを コスチューム1 にする

もし Dragon の hp < 1 なら

win と 2 秒言う

すべてを止める

スプライト1

ドラゴンのプログラム



改造してみよう

- ・背景を変えてみよう
- ・効果音を変えてみよう
- ・敵を自動で動くようにしてみよう
- ・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/>