Scratchでゲームプログラミング

スイカ射撃ゲーム

図形 が含まれている画像

自動的に生成された説明

スイカを狙ってマウスをクリック。

**スプライトを作る**

グラフィカル ユーザー インターフェイス, アプリケーション

自動的に生成された説明１）猫を消す

２）照準（照準.svg）を読み込む

３）スイカ（watermelon）を作る

グラフィカル ユーザー インターフェイス, アプリケーション

自動的に生成された説明**背景を作る**

１）背景（blue sky）を作る

**背景とスイカの音を作る**

**スイカの音**

（snare beatbox）

（kick drum）

**背景の音**

（snare beatbox）

グラフィカル ユーザー インターフェイス, テキスト, アプリケーション, チャットまたはテキスト メッセージ

自動的に生成された説明グラフィカル ユーザー インターフェイス, アプリケーション

自動的に生成された説明グラフィカル ユーザー インターフェイス, アプリケーション

自動的に生成された説明

記号, ストリート, 時計, 電話 が含まれている画像

自動的に生成された説明

**変数を作る**

**グラフィカル ユーザー インターフェイス が含まれている画像

自動的に生成された説明**１）変数「s」を作る

グラフィカル ユーザー インターフェイス, アプリケーション

自動的に生成された説明

**照準のプログラム**

モニター画面に映る文字

中程度の精度で自動的に生成された説明グラフィカル ユーザー インターフェイス, アプリケーション

自動的に生成された説明

グラフィカル ユーザー インターフェイス, テキスト, アプリケーション, チャットまたはテキスト メッセージ

自動的に生成された説明**背景のプログラム**

グラフィカル ユーザー インターフェイス, アプリケーション

自動的に生成された説明

**スイカを飛ばすプログラム**

グラフィカル ユーザー インターフェイス, アプリケーション

自動的に生成された説明グラフィカル ユーザー インターフェイス

自動的に生成された説明

**スイカを打ち落とすプログラム**

グラフィカル ユーザー インターフェイス, アプリケーション

自動的に生成された説明グラフィカル ユーザー インターフェイス, アプリケーション

自動的に生成された説明

**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/