Scratchでケームプログラミング

迷路ゲーム

アイコン が含まれている画像

自動的に生成された説明

カーソルキーで猫を動かし、壁に当たらないようにゴールまで進みましょう。

**ゴールを作る**

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）新しいスプライトを描く

1. ペンの太さを50にする

３）「ゴール」と描く

４）大きさを20％にする

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

**迷路を作る**

１）ステージを選ぶ

２）背景タブをクリック

３）ペンの太さを100にする

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

自動的に生成された説明４）色を黒にする

５）迷路を描く

グラフィカル ユーザー インターフェイス

低い精度で自動的に生成された説明

**猫の設定**

１）猫を選ぶ

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２）音タブで「meow2」を追加

４）大きさを30％にする

文字が書かれている

自動的に生成された説明

**スタートとゴールの位置を決める**

アイコン が含まれている画像

自動的に生成された説明

**スタート**

**ゴール**

**猫のプログラム**

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

自動的に生成された説明タイムライン

自動的に生成された説明

**スタート**

**の座標**

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

自動的に生成された説明パソコンの画面

中程度の精度で自動的に生成された説明**ゴールのプログラム**

**ゴール**

**の座標**

**改造してみよう**

・迷路を太くする

・猫を小さくする

・迷路の形を変える

・タイマーを表示する

・方向キーで動く方向をデタラメにする

**いろんな改造をして皆に自慢しよう**



CoderDojo Mito

http://coderdojo-mito.com/