

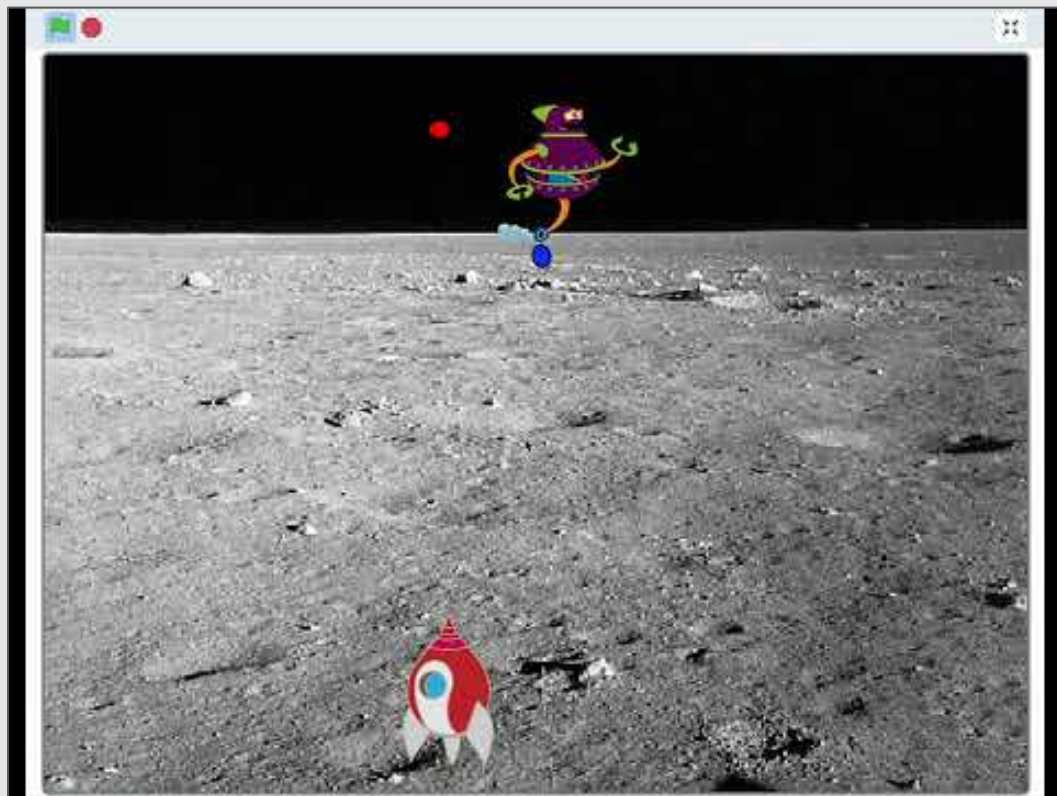
# シューティングゲームを作ろう

- 自分のキャラクターを動かそう -

# シューティングゲームを作ろう

1. 自分のキャラクターを動かそう
2. 弾を発射しよう
3. 敵のキャラクターを動かそう
4. 敵の弾を発射させよう
5. 当たり判定を試みよう
6. 見た目と音で効果をつけよう
7. 自由にアレンジしてみよう

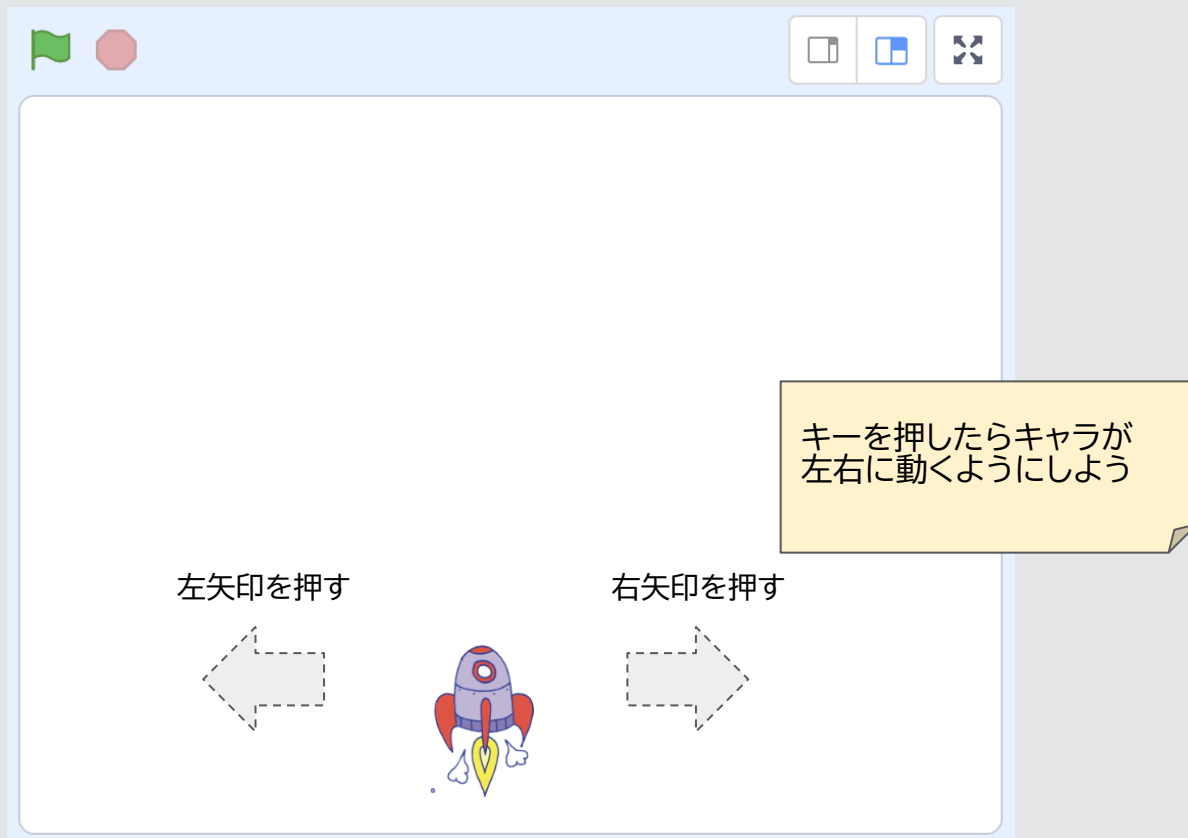
# 完成のイメージ



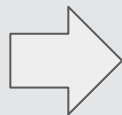
自分のキャラクターを選ぼう

自分のキャラクターを動かそう

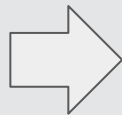
# ここでやること



# ブロックを見つけよう



動き



右向きに動かす



右向き矢印 ▼

キーが押されたとき

10

歩動かす

左向きに動かす

左向き矢印 ▼

キーが押されたとき

-10

歩動かす

数字をマイナスにすると反対向きに。

他の動かし方



向きを変えて動かす。  
向きが変わるので、数字はプラスのまま

X座標を変えて動かす

左向き矢印 ▼ キーが押されたとき

x座標を -10 ずつ変える

右向き矢印 ▼ キーが押されたとき

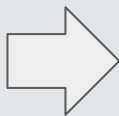
x座標を 10 ずつ変える

もっとなめらかに動くようにできない？

# ヒント

調べるの中に、キーが押されたかどうかを調べるブロックがあります。

これを使うといいかも



左向き矢印 ▼ キーが押された

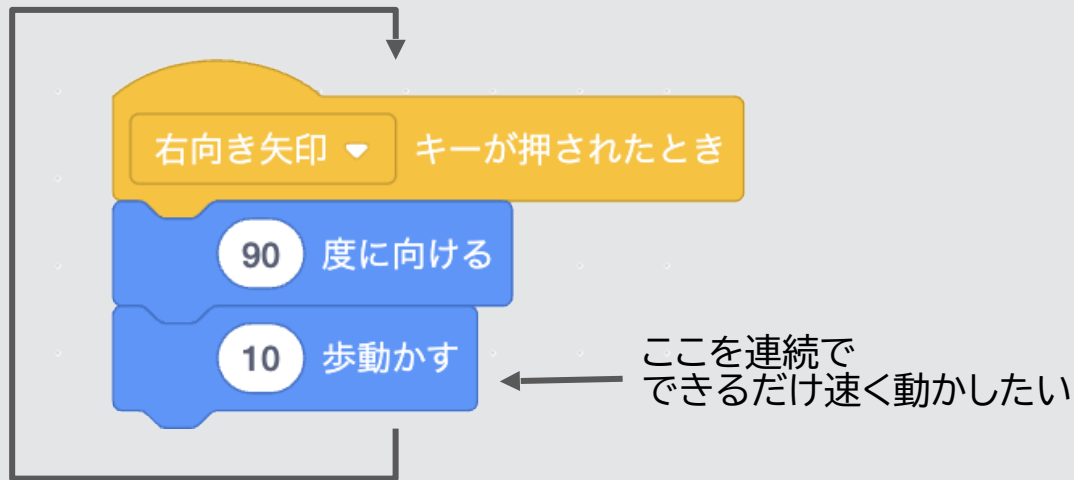
右向き矢印 ▼ キーが押された



なめらかに動くようにしよう

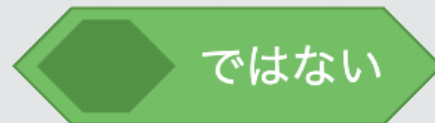
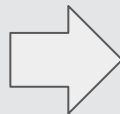
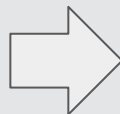
# 今のプログラム

連続でキーを押した時の処理

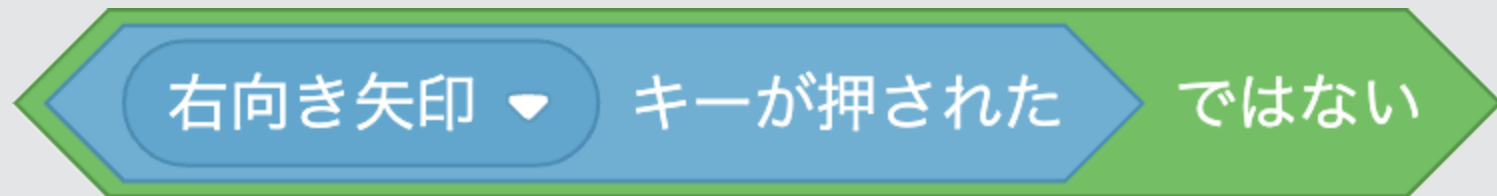


キーを押すのを止めるまで動かし続ける

# ブロックを見つけよう



キーが押されていないかどうかを調べる

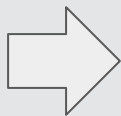


押されたではない = 押すのをやめた

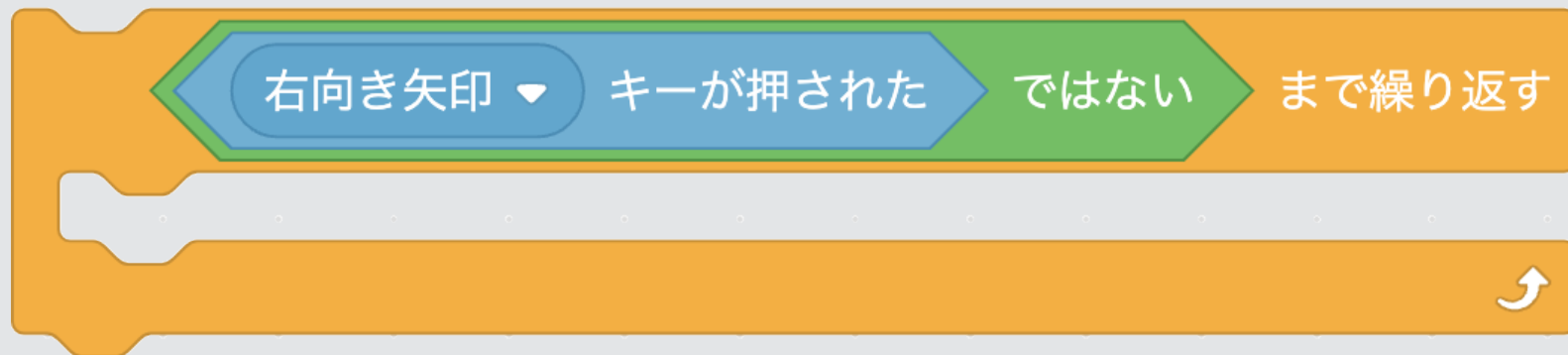
# ブロックを見つけよう



制御



# キーを押すのを止めるまで繰り返す



# キーを押すのを止めるまで動かし続ける

