

シューティングゲームを作ろう

- 自分の弾を発射しよう -

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

弾のSpriteを作ろう

スプライトを自分で描こう

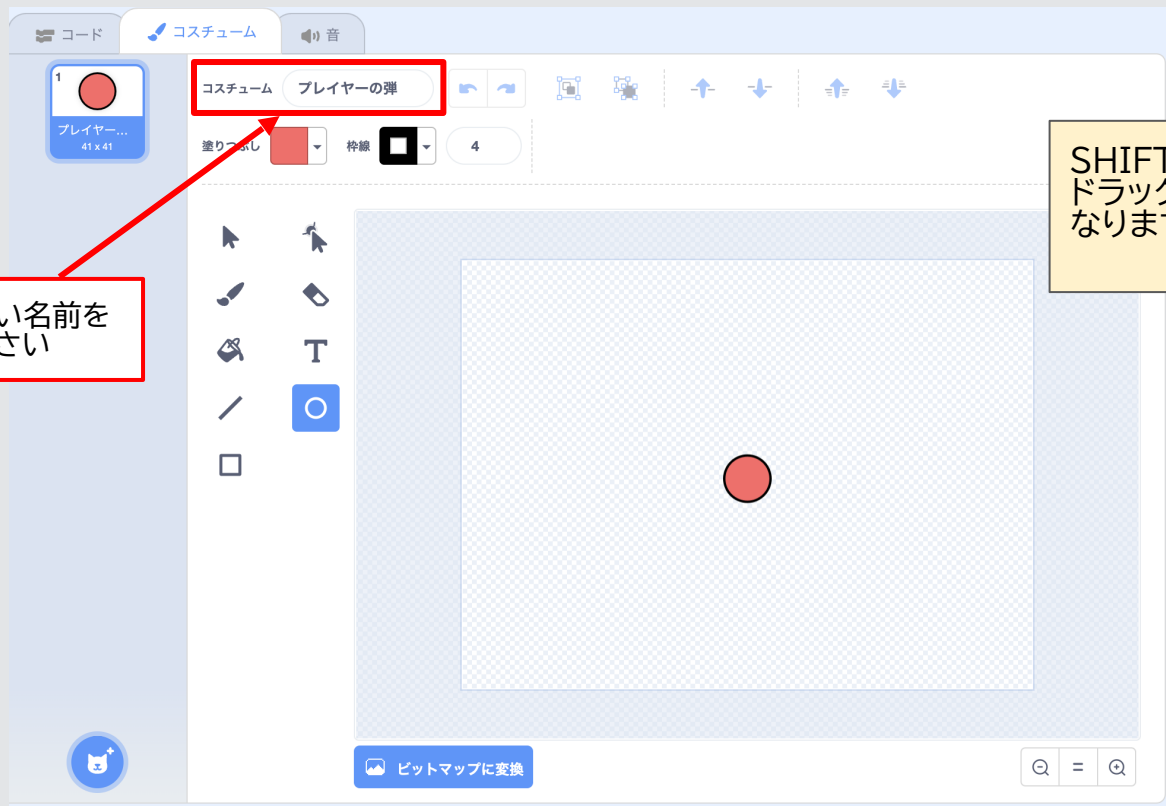
The image shows the Scratch 3.0 interface. The top bar includes the Scratch logo, a globe icon, and menu items: ファイル (File), 編集 (Edit), チュートリアル (Tutorial), シューティングゲーム (Shooting Game), 共有する (Share), and プロジェクトページを見る (View Project Page). The right side of the top bar shows '直ちに保存' (Save Immediately), a folder icon, and a user profile 'kwaka1208'.

The left sidebar contains categories: コード (Code), コスチューム (Costume), and 音 (Sound). Under 'コード', there are sub-categories: 動き (Motion), 見た目 (Looks), 音 (Sound), イベント (Events), 制御 (Control), 関数 (Functions), 演算 (Operators), 変数 (Variables), and ブロック定義 (Block Definitions). The '動き' category is selected, showing various motion blocks like '10 歩動かす' (Move 10 steps), '15 度回す' (Turn 15 degrees), 'どこかの場所へ行く' (Go to some place), 'x座標を 34、y座標を -119 にする' (Set x coordinate to 34, y coordinate to -119), '1 秒で どこかの場所へ行く' (Go to some place in 1 second), '1 秒で x座標を 34 に、y座標を -119 にする' (Set x coordinate to 34, y coordinate to -119 in 1 second), '90 度に向ける' (Turn 90 degrees), and 'マウスのポインターへ向ける' (Turn to mouse pointer).

The main workspace shows a rocketship sprite. The 'スプライト' (Sprite) panel on the right shows the 'Rocketship' sprite with coordinates x: 34, y: -119, size: 50, and direction: 90. The 'ステージ' (Stage) panel shows the 'Rocketship' sprite on the stage.

A red box highlights a drawing tool overlay on the right side of the interface. This overlay contains a green button labeled '描く' (Draw) and a vertical toolbar with icons for drawing (a pencil), erasing (a rubber eraser), and a search icon (a magnifying glass). A red arrow points from the '描く' button in the overlay to the '描く' button in the drawing tool panel at the bottom right of the interface.

好きな色の円を描こう

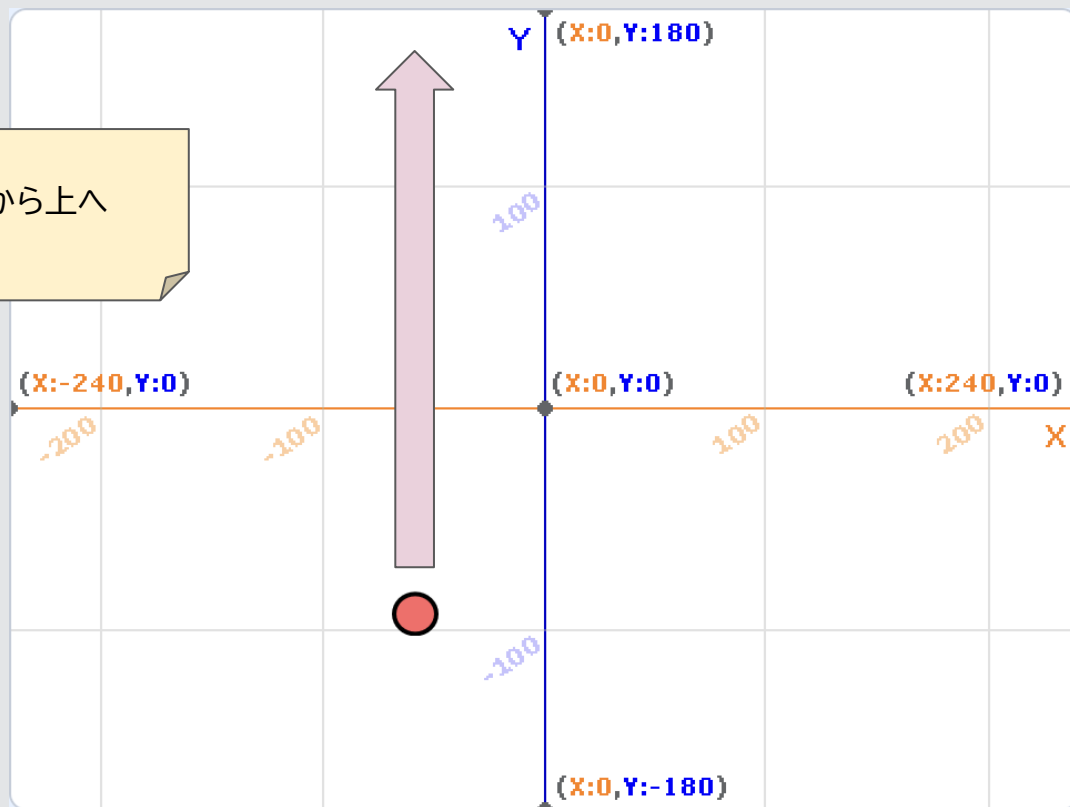


わかりやすい名前を
つけてください

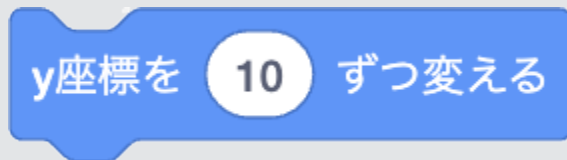
SHIFTを押しながら
ドラッグすると綺麗な円に
なります。

弾を動かそう

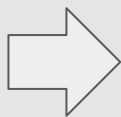
自分の弾は下から上へ



スプライトの動かし方



ブロックを見つけよう



マウスのポインター ▼ に触れた

✓ マウスのポインター

端

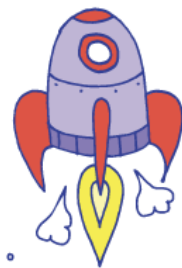
Rocketship

弾の動きを作ってみよう



弾を発射してみよう

弾はどこから発射される？

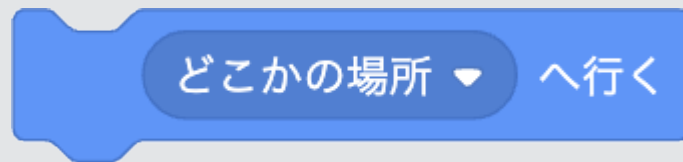
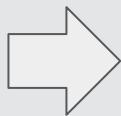


弾は自分のキャラクターから発射

ブロックを見つけよう



動き



自分のキャラクターを選ぼう

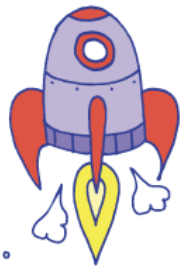


移動の命令を追加して動かしてみよう

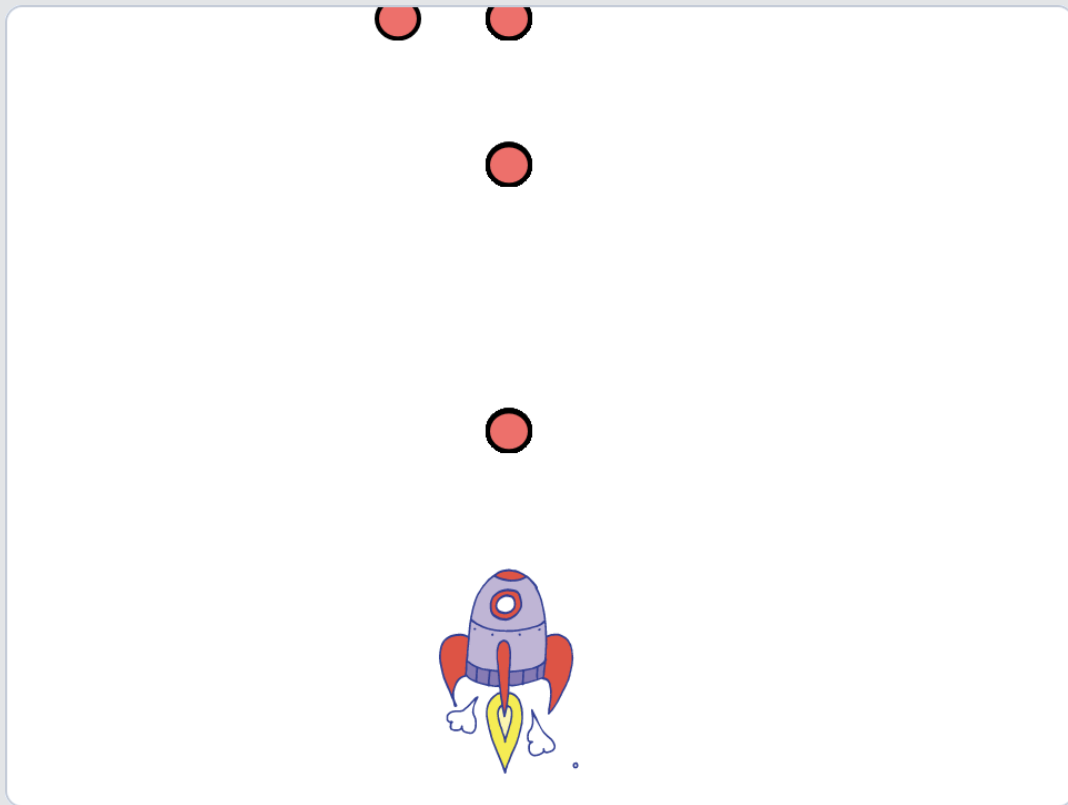


連射機能をつけよう

弾のSpriteはひとつだけ



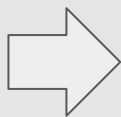
弾(スプライト)のコピーを作ろう



ブロックを見つけよう



制御



クローンされたとき

自分自身 ▼ のクローンを作る

キーを押した時にコピーを作る



コピーを動かす

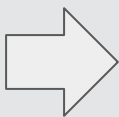


コピーの上限は300個まで

ブロックを見つけよう



制御



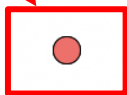
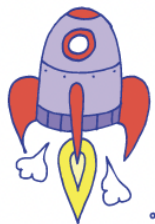
このクローンを削除する

使わなくなったコピーを削除する

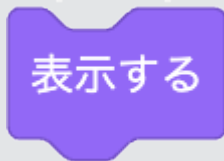
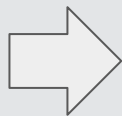


最後の仕上げ

余計な一個が残ってる
(コピーの元)



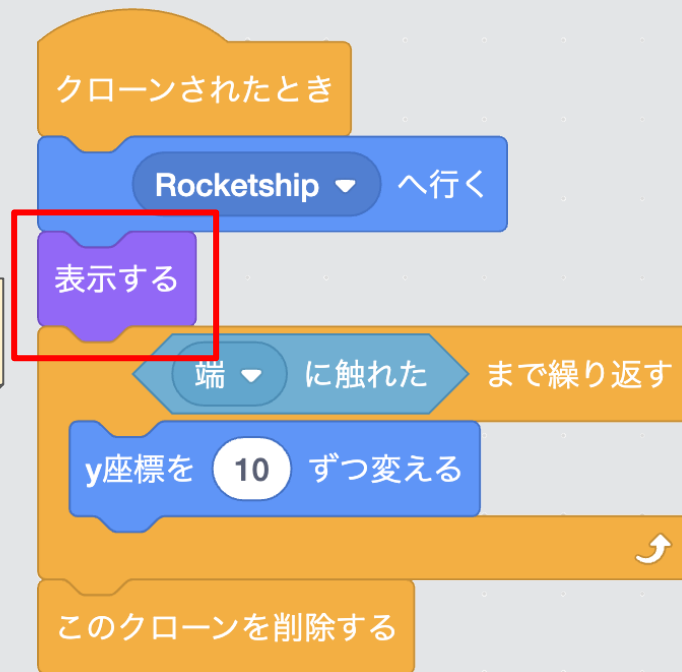
ブロックを見つけよう





コピーは表示する

This is a yellow note that says 'コピーは表示する' (Show the copy).



弾を発射するプログラムの完成

