

# 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

Scratch! ファイル 編集 チュートリアル シューティングゲーム 共有する プロジェクトページを見る 直ちに保存 kwaka1208

コード コスチューム 音

動き

- 動き
- 見た目
- 音
- イベント
- 制御
- 関わる
- 演算
- 変数
- ブロック定義

動き

- 10 歩動かす
- 15 度回す
- 15 度回す
- どこかの場所へ行く
- x座標を 34、y座標を -119 にする
- 1秒でどこかの場所へ行く
- 1秒でx座標を 34に、y座標を -119に
- 90度に向ける
- マウスのポインターへ向ける
- x座標を 10 ずつ変える
- x座標を 34 にする
- y座標を 10 ずつ変える
- y座標を -119 にする

が押されたとき

- 回転方法を 左右のみ にする

右向き矢印 キーが押されたとき

- 90 度に向ける
- 右向き矢印 キーが押された ではない まで繰り返す
- 10 歩動かす

左向き矢印 キーが押されたとき

- 90 度に向ける
- 左向き矢印 キーが押された ではない まで繰り返す
- 10 歩動かす

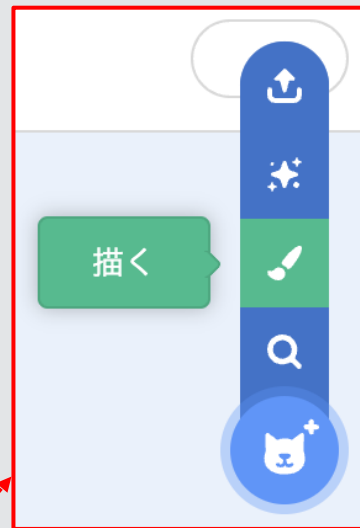
Rocketship x 34 y -119 スタージ

表示する 大きさ 50 向き 90

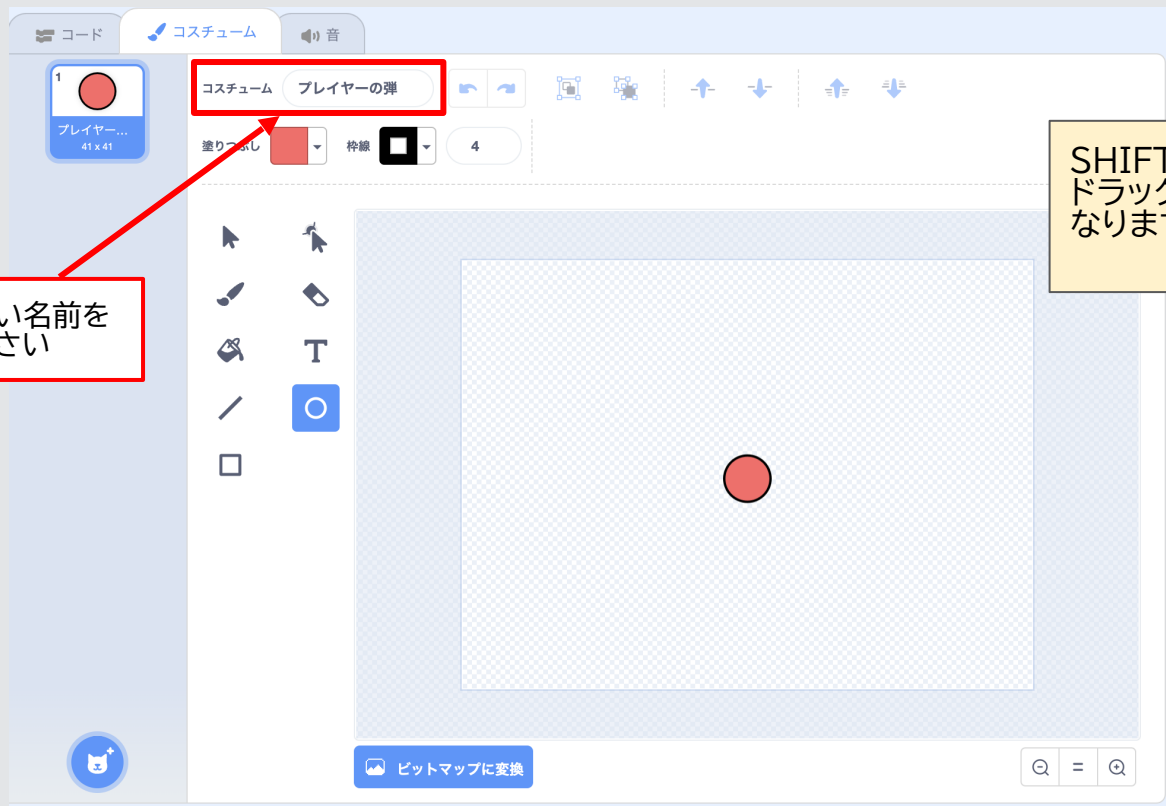
Rocketship

描く

バックバック



# 好きな色の円を描こう

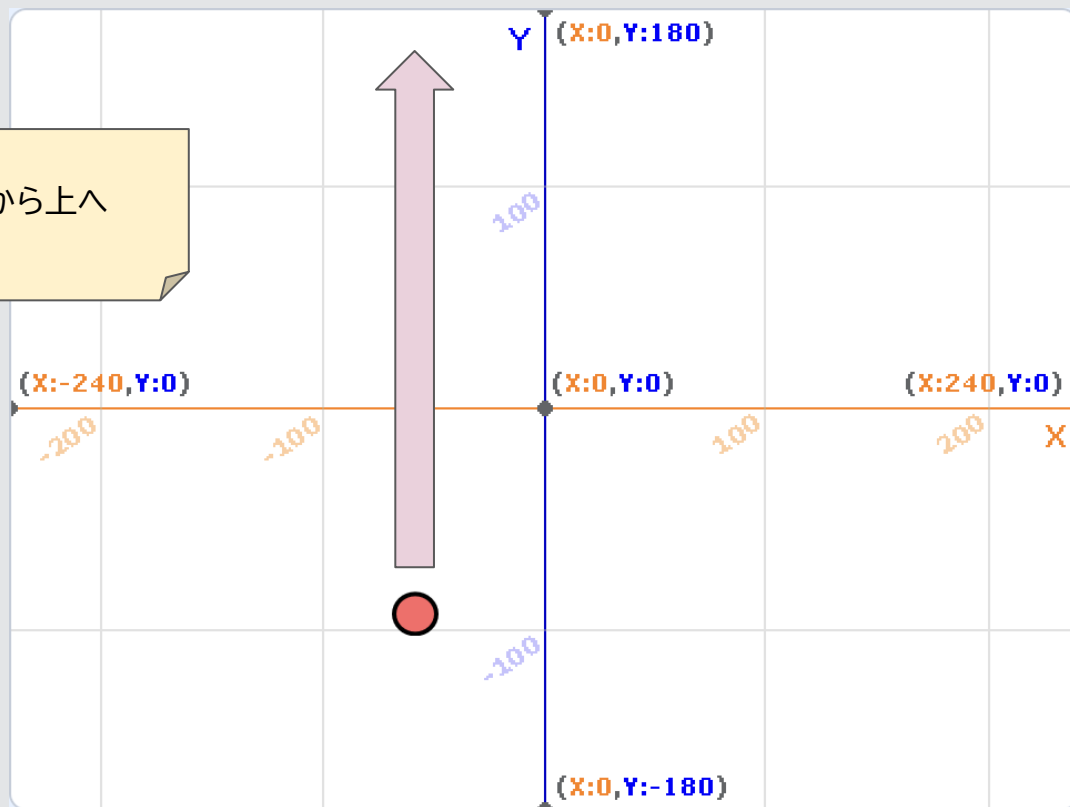


わかりやすい名前を  
つけてください

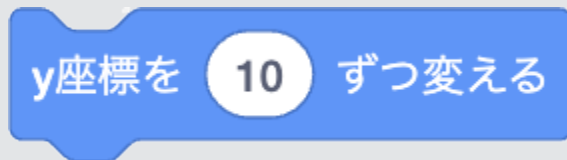
SHIFTを押しながら  
ドラッグすると綺麗な円に  
なります。

弾を動かそう

自分の弾は下から上へ

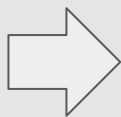


# スプライトの動かし方





# 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

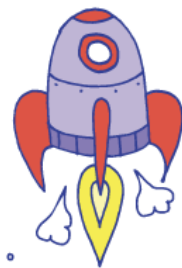
Rocketship

# 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？

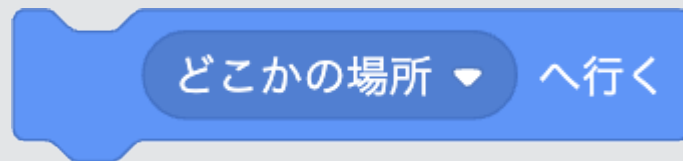
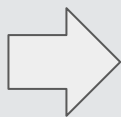


弾は自分のキャラクターから発射

# 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



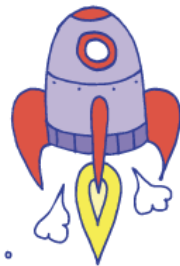


# 移動の命令を追加して動かしてみよう

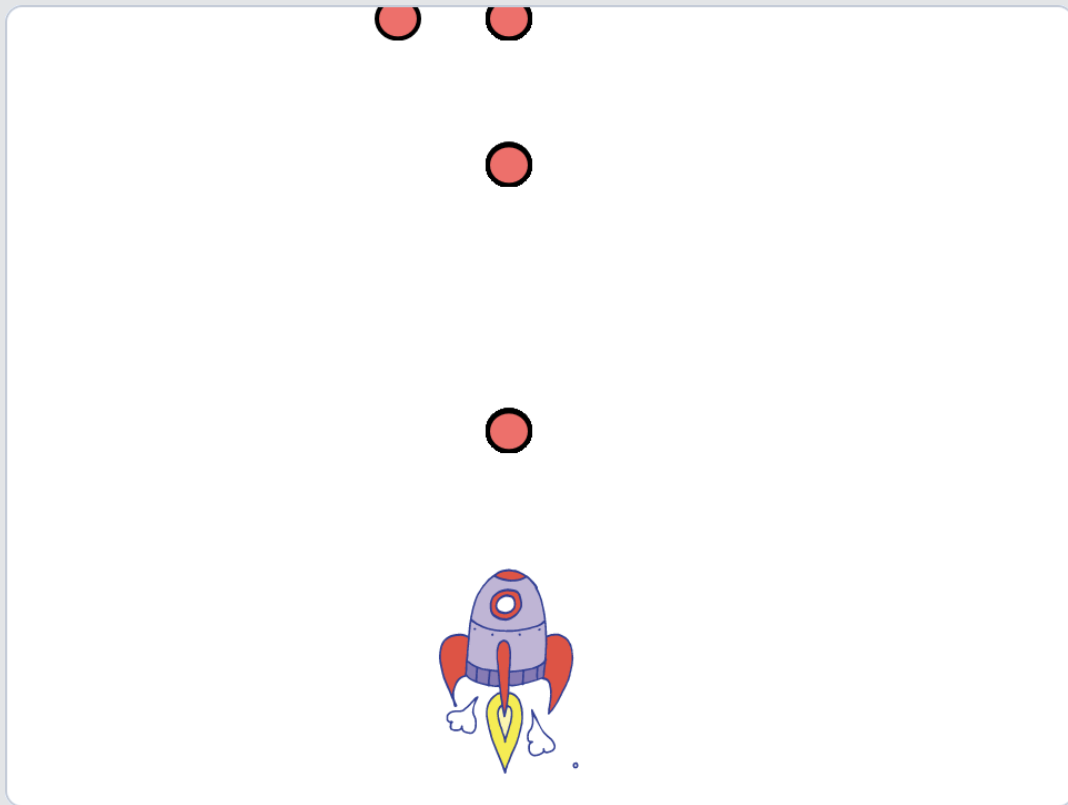


連射機能をつけよう

弾のSpriteはひとつだけ



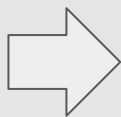
# 弾(スプライト)のコピーを作ろう



# 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



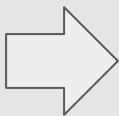
コピーの上限は300個まで



# ブロックを見つけよう



制御



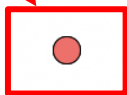
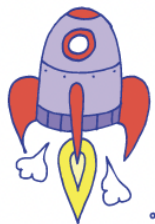
このクローンを削除する

# 使わなくなったコピーを削除する

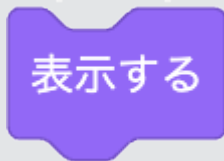
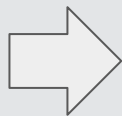


最後の仕上げ

余計な一個が残ってる  
(コピーの元)



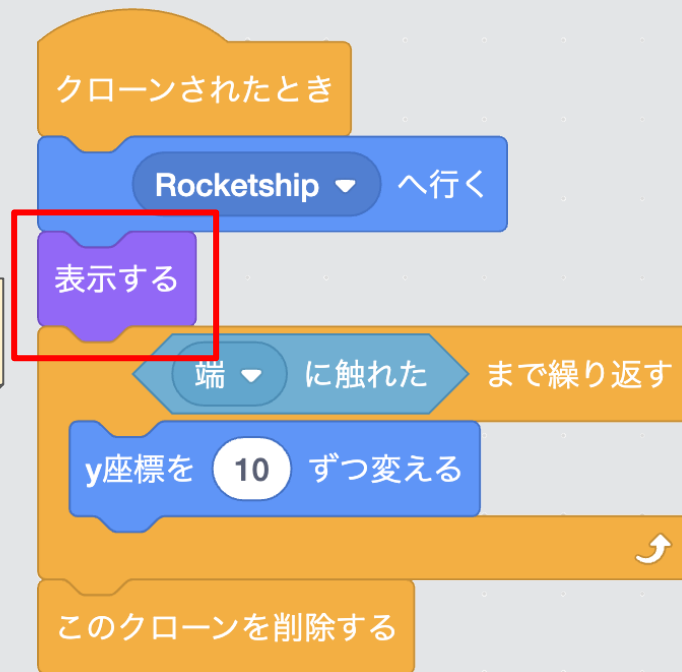
# ブロックを見つけよう





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

