

作品の制作方法

作品の制作について

自分のプログラミングレベルに合わせて作るゲームを決めよう！

レベル1 

プログラムをそのまま書き写してみよう

レベル2 

プログラムの一部を自分で考えてみよう

レベル3 

ヒントを基にプログラムを考えてみよう

レベル4 

ヒント無しでプログラムを考えてみよう

レベル5 

自分で作品を考えてみよう

風船わりゲーム

レベル1 ★☆☆☆☆

どんなゲーム？

風船がどんどん膨らんで最後に破裂するゲーム

プログラムの説明

最初は風船がしぼんだ状態

風船の大きさは10ずつ大きくなっていく

風船の大きさが30より小さいと風船はしぼんでいる

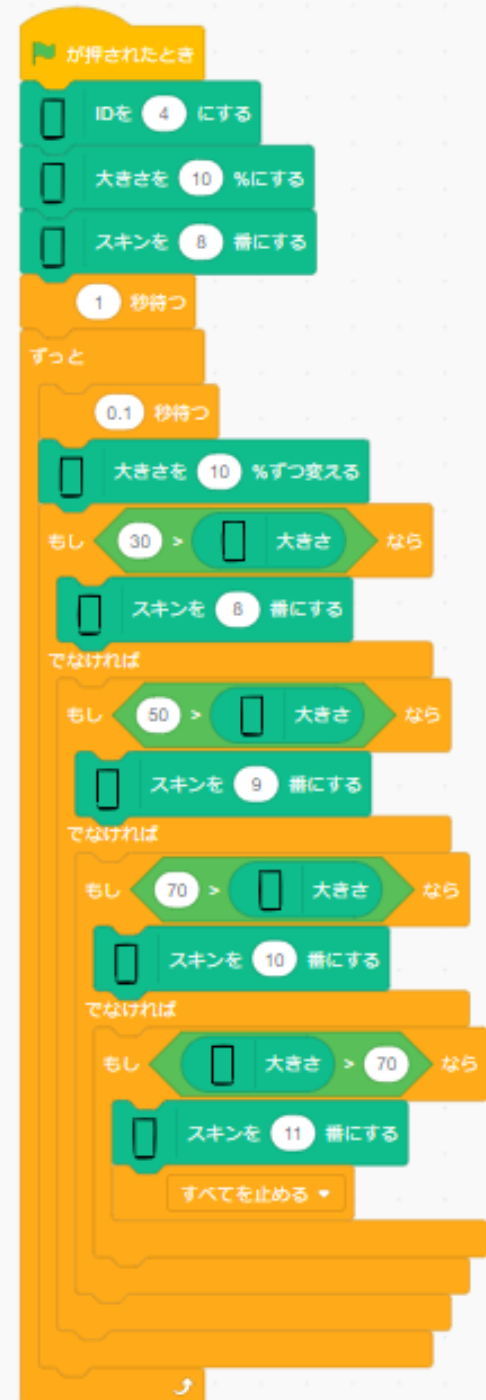
風船の大きさが70より小さいと少し膨らむ

風船の大きさが70より大きくなると破裂してゲームが止まる

チャレンジしてみよう！

大きさを10%ずつ変えるブロックの数を20にしてみよう！

動きはどんな風に変化した？



風船わりゲーム改造版

レベル2



どんなゲーム？

風船わりゲームにしぼむ機能を加えたゲーム

プログラムを作るヒント

風船わりゲームのプログラムに？の部分を追加してみたよ。

？の中身を考えてみよう。新しく追加したい機能は
もし風船が押されたら、風船の大きさが-20変わる機能だよ！



早着替え大作戦

レベル3



どんなゲーム？

スマホを振ると、ロボットの色がランダム変化するゲーム。

プログラムを作るヒント

- スキンの0番から6番はロボットの色違いの画像が並んでいるね。
つまり、スマホを振ったらロボットのスキンが0から6番のうちのどれかにランダムに変化するといいいんだね！
- 「スマホを振ったら」のブロックはない。じゃあ、「スマホを振ったら」を今あるブロックを使って別の言葉に置き換えないといけないね。どうしたらいいかな？
使うブロックは「加速度」ブロックだよ。

早着替え大作戦

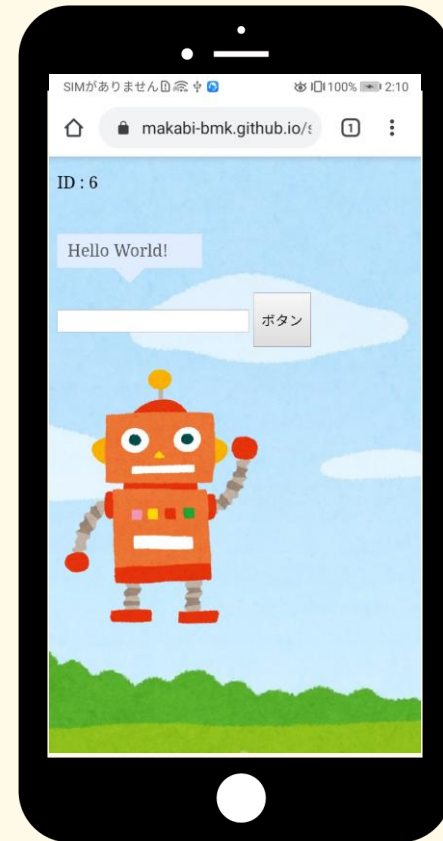
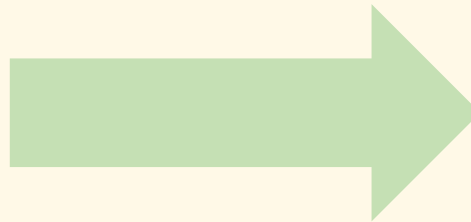
レベル3



イメージ図



スマホを振ると
色が変わる！



たからばこを勝ち取れ！

レベル4



どんなゲーム？

ミミッキュが宝箱に変化したときにクリックするゲーム。

プログラムの詳細

- ミミッキュが10分の1の確率で宝箱に変化するので、変化した瞬間にクリックをすることを目指すゲーム。
- 宝箱のときに押せると「おたからゲット！」とアラートが表示される。
- 間違ってミミッキュのときに押すと「ざんねん…」とアラートが表示される。

たからばこを勝ち取れ！

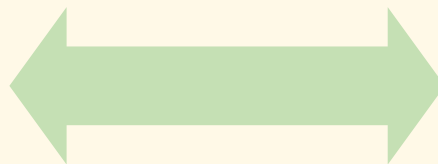
レベル4



イメージ図



デザインがたまに
宝箱になるので
その時を狙って
タップ！



自分で作るゲームを考えてみよう！

レベル5



アイデアの出し方

- レベル1～4で出てきたゲームに機能を付け加えたり、数字を少し変えてみたりする
- 自分が普段遊んでいるゲームを再現できないか考える
例：宝探しゲーム・反射神経ゲーム・クイズなど…
- 使ってみたいブロックを探して、それが使えるようなゲームを考える