サブコース

おいかけっこゲームをつくろう

むずかしくしてみよう



[※] Scratch は、MITメディア・ラボのライフロング・キンダーガーテン・グループの協力によりCratch財団が進めているプロジェクトです。 https://scratch.mit.edu から自由に入手できます。

[※] そのほか記載されている会社名、製品名はそれぞれ各社の商標および登録商標です。

- ① おにの大きさをかえよう
- ② おにのはやさをかえよう
- ③ いろんな大きさやはやさ にしてみよう





① おにの大きさをかえよう

タイマーをつかってすこしずつおにを大きくしよう タイマーには 🏲 をおしてからの時間が入っているよ

タイマー▼ > 10 のとき をつかってみよう 入れた時間(びょう)より大きくなったときに つながっているブロックがじっこうされるよ

100%はスプライトの元の大きさだよ はじめの大きさもわすれずせっていしておこう





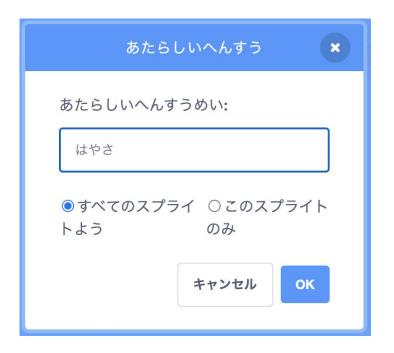


② おにのはやさをかえよう

時間によってはやさをかえてみよう はやさをかえるために、「へんすう」をつかうよ へんすうとは、文字や数が入るもので、コードの中 でつかえるよ

・ の「へんすうをつくる」をおすと、へんすうが つくれるよ

わかりやすい名前をつけて、「OK」をおそう





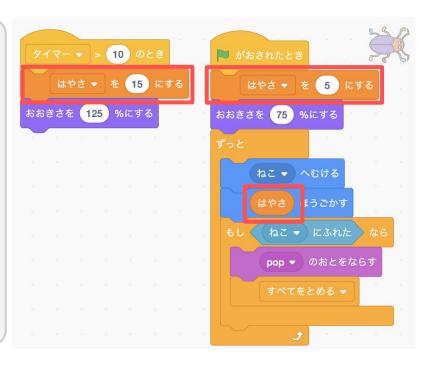
② おにのはやさをかえよう

② オマー・ > 10 のとき に はやさ・を 15 にする という
ブロックをつなげてみよう

■ がおされたとき にもつなげて、はじめのはやさをきめよう

まだこれだけだと、おにのはやさがかわらないねおにをうごかすコードに はやさ をいれよう

時間がたつと、おにのうごきがはやくなったかな?





③ **いろんな大きさやはやさにしてみよう** いろんな時間で、はやさや大きさがかわるようにし てみるよ

ブロックを右クリックして「ふくせい」でブロック がコピーできるよ

 タイマー・ > 10 のとき
 の数字をかえてそれぞれせってい

 してみよう!

むずかしさは自由にちょうせいしてみてね!



```
タイマー・ > 10 のとき タイマー・ > 5 のとき はやさ・ を 15 にする はやさ・ を 10 にする おおきさを 125 %にする おおきさを 100 %にする おおきさを 150 %にする
```

