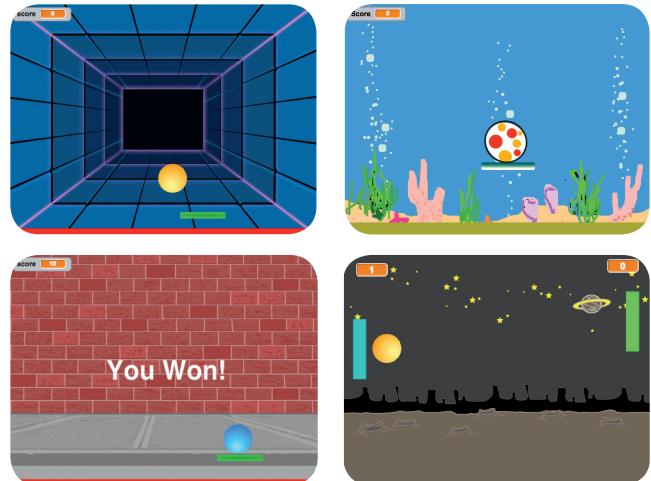


カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

ピンポンゲーム カード



音、得点、その他の効果付きの
ボールがバウンドするゲームを作ろう

scratch.mit.edu/pong

SCRATCH

ピンポンゲーム カード

この順番でカードを使おう：

- ① 周りでバウンドさせよう
- ② パドルを動かそう
- ③ パドルで跳ね返らせよう
- ④ ゲームオーバー
- ⑤ スコアをつけよう
- ⑥ ゲームに勝ったとき

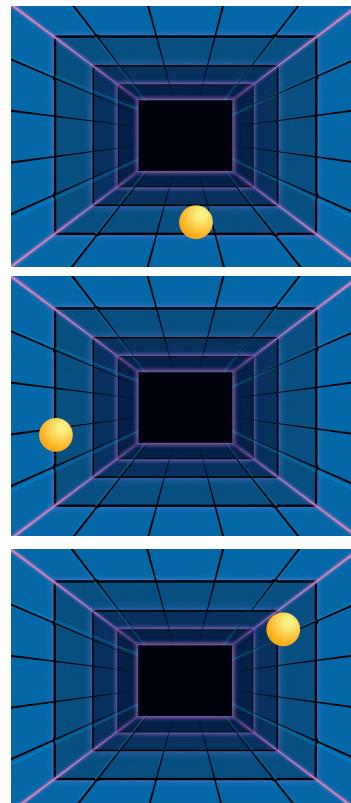
scratch.mit.edu/pong

SCRATCH

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

周りでバウンドさせよう

なかうで
ステージの中でボールを動かそう。



ピンポンゲーム

1

SCRATCH

周りでバウンドさせよう

scratch.mit.edu/pong

準備しよう

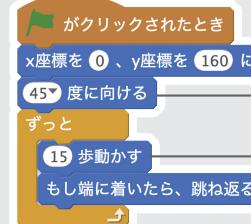


はいせい
えら
背景を選ぼう。



えら
ボールを選ぼう。

このコードを足してみよう



がクリックされたとき

x座標を 0 、y座標を 160 にする

45 度に向ける

スタート位置をセットしよう。

さいしょ ほうこう かくど にゅうりょく
最初の方向を角度で入力しよう。

ずっと

15 歩動かす

もし端に着いたら、跳ね返る

はや うご おお すうじ
速く動かすには大きな数字を

入力しよう。

試してみよう

みどり はた
緑の旗をクリックして
実行させてみよう。

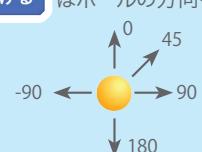


ヒント



度に向ける

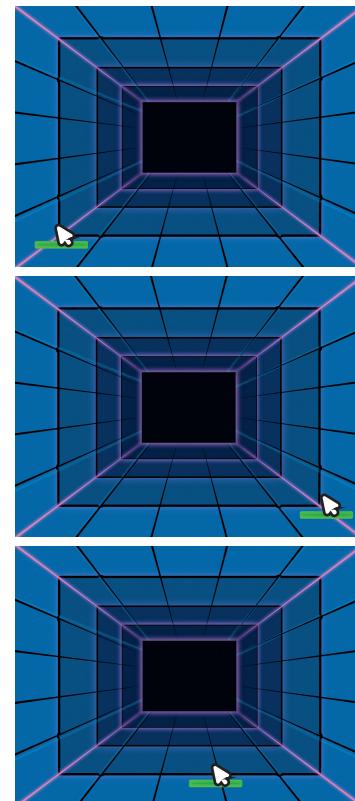
はボールの方向を設定するよ。



カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

パドルを動かそう

マウスポインターを動かしてパドルを操ろう。



ピンポンゲーム

2

SCRATCH

パドルを動かそう

scratch.mit.edu/pong

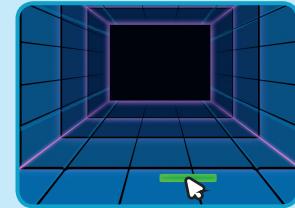
準備しよう

パドルを選ぼう。

新しいスプライト:

Paddle

ステージの下の方にパドルをドラッグしよう。



このコードを足してみよう

がクリックされたとき
ずっと
x座標を マウスのx座標 にする

「x座標を～にする」ブロックに
「マウスのx座標」を組み込もう。

試してみよう

緑の旗をクリックして実行してみよう。



マウスポインターを動かしてパドルを動かしてみよう。



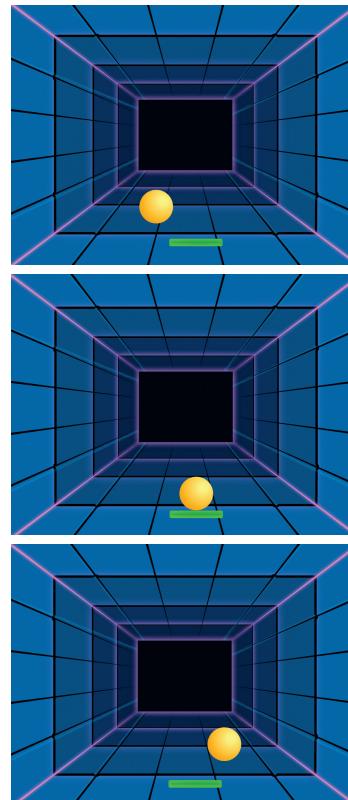
ヒント

ステージの中でマウスポインタを動かすと、マウスのx座標が変化するよ。

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

パドルで跳ね返らせよう

ボールをパドルで跳ね返させよう。



ピンポンゲーム

3

SCRATCH

パドルで跳ね返らせよう

scratch.mit.edu/pong

準備しよう

クリックしてBallの
スプライトを選択しよう。

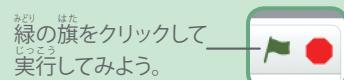


このコードを足してみよう



メニューからPaddleの
スプライトを選択しよう。

試してみよう



みどりの旗をクリックして
実行してみよう。

ヒント

いろいろな方向にボールを跳ね返させるには、「～から～までの乱数」ブロックを組み込むよ。



180前後の値を使います。

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

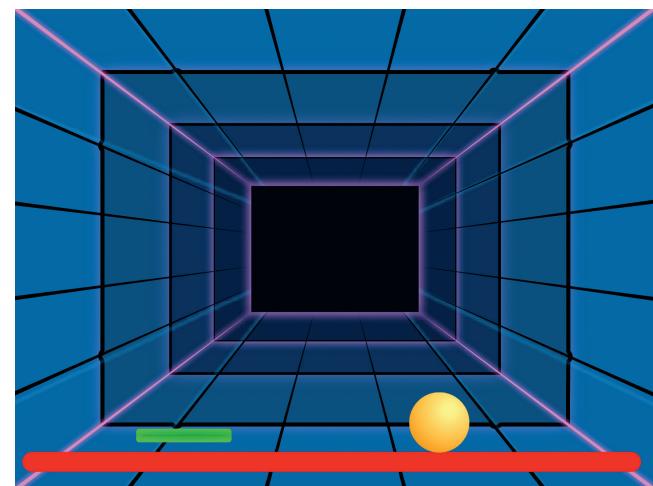
ピンポンゲーム

4

SCRATCH

ゲームオーバー

ボールが赤い線に当たったら
ゲームを終わりにしよう。



ゲームオーバー

scratch.mit.edu/pong

準備しよう

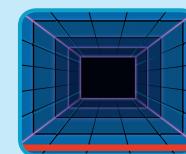
クリックして
ステージを
選択しよう。



次に、背景タブをクリックしよう。



直線ツールを選択して、
その後、赤色を選ぼう。



床に線を引こう。(まっすぐな
線にするには、Shiftキーを
押しながら線を引きます)

このコードを足してみよう

クリックしてBallを
選択しよう。



スクリプトタブをクリックしよう。



いろいろ
色を選択するには、
四角いボックスをクリックし、
続けてステージ上の
赤い線をクリックしよう。

試してみよう

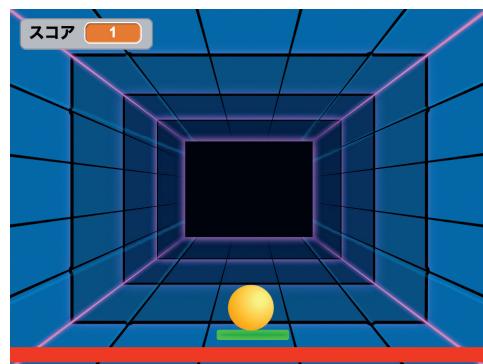
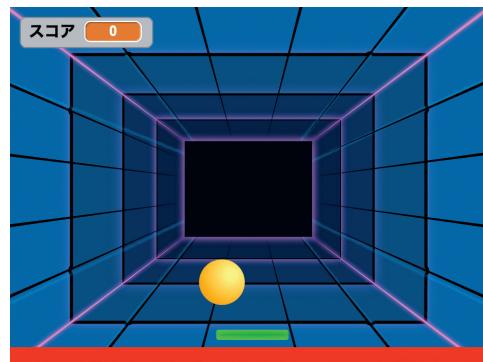
みどりの旗をクリックして
実行してみよう。



カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

スコアをつけよう

パドルでボールを打ち返すたびに
得点を加えよう。



ピンポンゲーム

5

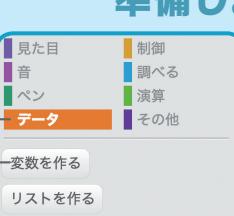
SCRATCH

スコアをつけよう

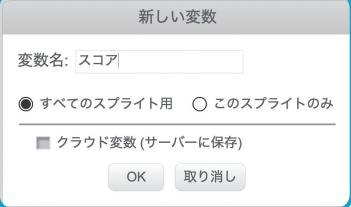
scratch.mit.edu/pong

準備しよう

データを選択しよう。



変数を作るボタンをクリックしよう。



この変数名を「スコア」という名前にしてOKをクリックしよう。

このコードを足してみよう



このブロックを追加しよう。

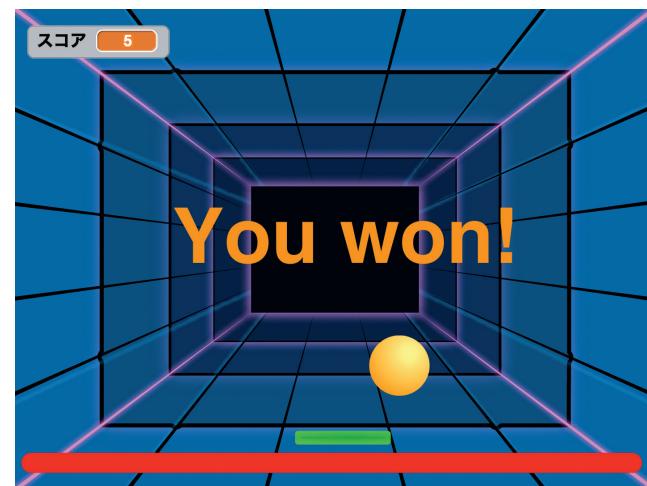
緑の旗をクリックしたときにスコアをリセットするには、「スコアを0にする」を使うよ。



カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

ゲームに勝ったとき

決めた得点になつたら、
勝利のメッセージを表示しよう！



ピンポンゲーム

6

SCRATCH

ゲームに勝ったとき

scratch.mit.edu/pong

準備しよう

ふで筆をクリックして新しい
スプライトを描こう。

新しいスプライト:

ピットマップモード
ベクターに変換

ベクターに変換ボタンを
クリックしよう。

テキストツールを使って、You won!のような
メッセージを書こう。(英数字のみ)

You won!

フォントの色、大きさ、スタイルを
変更できます。

このコードを足してみよう

スクリプト タブをクリックしよう。



「スコア」ブロックを組み込もう。

試してみよう

みどりの旗をクリックして
実行してみよう。



決めた得点になるまで
プレイして、勝利しよう！