

ついせき  
追跡ゲーム  
カード



ついせき  
キャラクターを追跡してポイントを  
あ  
上げるゲームを作ろう

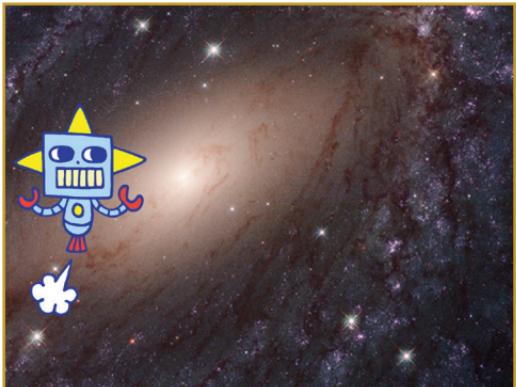
# ついせき 追跡ゲーム カード

じゅんばん  
この順番でカードを使おう：

- さ ゆう うご  
**1. 左右に動かそう**
- じょう げ うご  
**2. 上下に動かそう**
- ほし お  
**3. 星を追いかけよう**
- おと な  
**4. 音を鳴らそう**
- 5. スコアをつけよう**
- 6. レベルアップ！**
- しょう り  
**7. 勝利のメッセージ**

# さ ゆ う う ご 左右に動かそう

や じるし お さ ゆう うご  
矢印キーを押して左右に動かそう



# さ ゆ う う ご 左右に動かそう

scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう



はいきい  
えら  
背景を選ぼう



せんたく  
キャラクターを選択しよう



## このコードを加えよう



みぎ む や じるし せんたく  
右向き矢印を選択しよう

右向き矢印 ▾ キーが押されたとき

x座標を 10 ずつ変える

ひだり ゆ じるし せんたく  
左向き矢印を選択しよう

左向き矢印 ▾ キーが押されたとき

x座標を -10 ずつ変える

ひだり う さ ふ あたい い  
左に動かすには負の値を入れよう

## ため 試してみよう

やじるし お  
矢印キーを押そう



## ヒント

ひだり う さ ふ あたい  
左に動かすには負の値にしよう

x座標を -10 ずつ変える



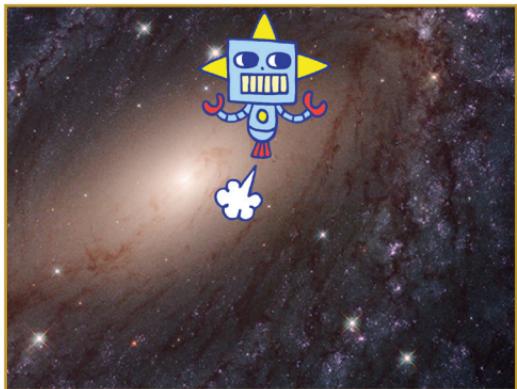
みぎ う さ せい あたい  
右に動かすには正の値にしよう

x座標を 10 ずつ変える



# 上下に動かそう

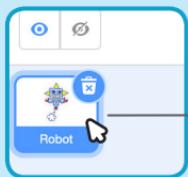
矢印キーを押して上下に動かそう



# じょう げ うご 上下に動かそう

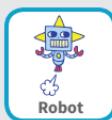
scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



キャラクターをクリック  
して選択しよう

## このコードを加えよう



うわ む や じるし せんたく  
上向き矢印を選択しよう

上向き矢印 ▾ キーが押されたとき  
y座標を 10 ずつ変える

“y 座標を～ずつ変える”  
を使って上に動かそう

した む や じるし せんたく  
下向き矢印を選択しよう

下向き矢印 ▾ キーが押されたとき  
y座標を -10 ずつ変える

した うさ ふ あたい い  
下に動かすには負の値を入れよう

## ため 試してみよう

や じるし お  
矢印キーを押そう



## ヒント

y 座標はステージの上下の位置を示しているよ



y座標を 10 ずつ変える

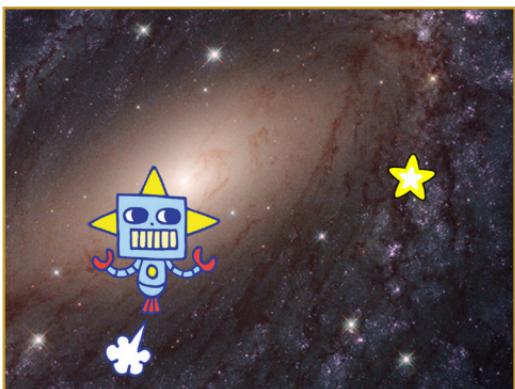
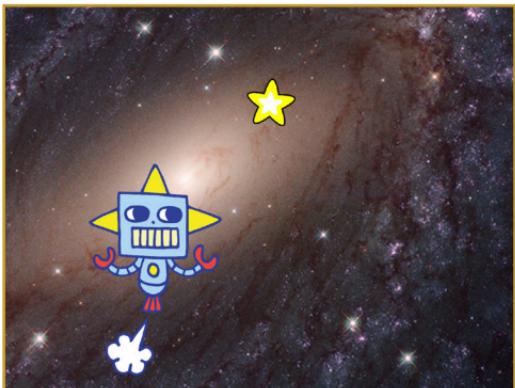
うえ うさ せい あたい  
上に動かすには正の値にしよう

y座標を -10 ずつ変える

した うさ ふ あたい  
下に動かすには負の値にしよう

# ほし 星を追いかけよう

お  
追いかけるスプライトを加えよう



# ほし お 星を追いかけよう

scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう



“Star” のような  
お 追いかけ  
えら するスプライトを選ぼう

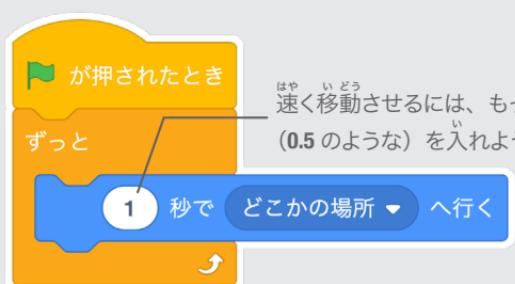


Star

## このコードを加えよう



Star



## ため 試してみよう

はた お じっこう 旗を押して実行してみよう →

と 止めるボタンをクリックして  
ストップさせよう

# おとな 音を鳴らそう

ほし ふ  
キャラクターが星に触れたら  
おと な  
音を鳴らそう

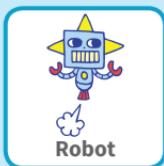


# おとな 音を鳴らそう

scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう



”Robot” をクリックして  
選択しよう



おと 音タブをクリックしよう

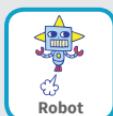


おと 音ライブラリーから  
おと えら ”Collect” のような音を選ぼう

## このコードを加えよう



コードタブをクリックしよう



メニューから好きな  
おと せんたく 音を選ぼう



”もし～なら”に  
おと ふ “Star に触れた”を  
く組み込もう



## ため 試してみよう

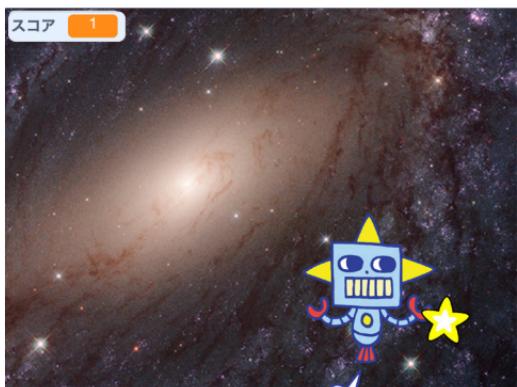
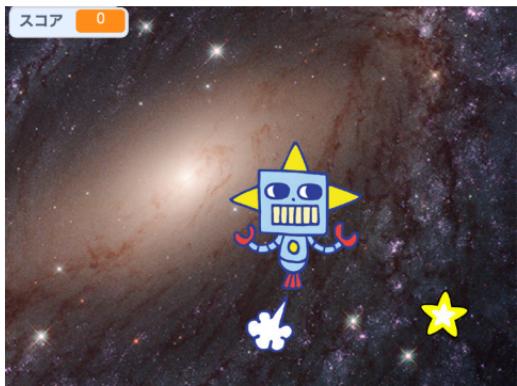
はた お じっこい 旗を押して実行してみよう



# スコアをつけよう

ほし ふ

星に触れたらポイントをあげよう



# スコアをつけよう

scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう

変数をクリックしよう

変数を作るボタンを  
クリックしよう

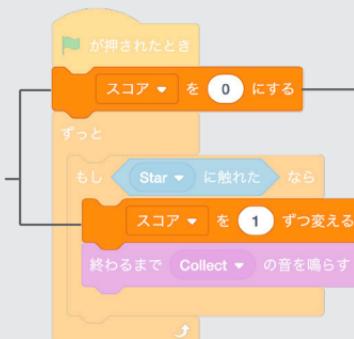


変数の名前を "スコア" にして、  
OK をクリックしよう

## このブロックを加えよう



メニューから "スコア"  
を選択しよう



このブロックを加えて  
"スコア" をリセットしよう

このブロックを加えて  
"スコア" を加算しよう

## ヒント



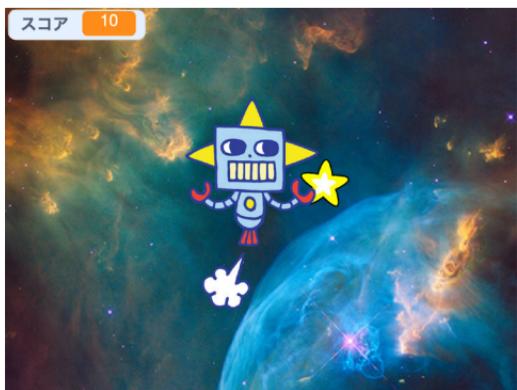
"～を～にする" を使って "スコア" をゼロにリセットしよう



"～を～ずつ変える" を使って "スコア" を加算しそう

# レベルアップ!

つぎ  
次のレベルへ



# レベルアップ！

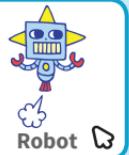
scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう

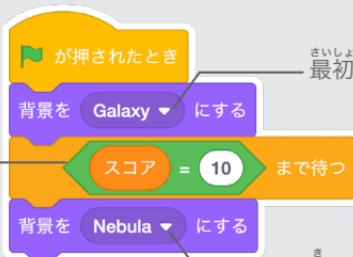
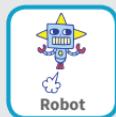


“Nebula” のような  
ふたつめのはいけい  
えらぶ  
2つ目の背景を選ぼう



“Robot” のスプライトを選択しよう  
せんたく

## このコードを加えよう



さいしょ はいけい えらぶ  
最初の背景を選ぼう



まわるまで

背景を Nebula にする

まわるまで

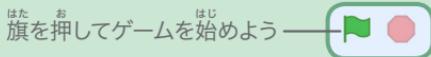
背景を Nebula にする

きりかえる背景を選ぼう



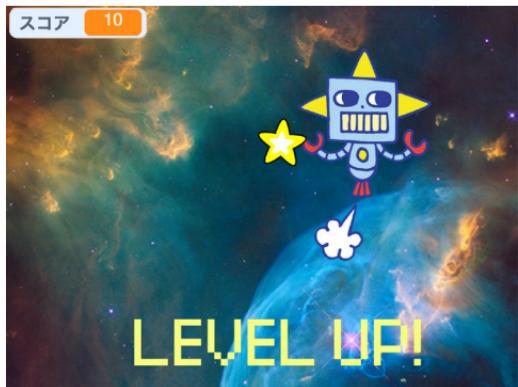
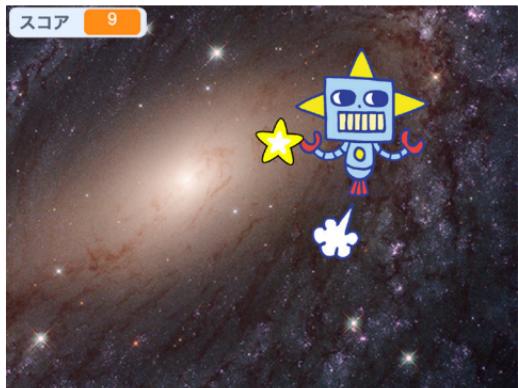
おと えらぶ  
音を選ぼう

## ため 試してみよう



# 勝利のメッセージ

次のレベルになつたら  
メッセージを表示しよう



しょ う り

# 勝利のメッセージ

scratch.mit.edu



## じゅんび 準備しよう



えが  
描くのアイコンをクリックして  
あたら  
新しいスプライトを描こう

もじ  
文字ツールを使って "LEVEL UP!"  
か  
のようなメッセージを書こう



もじ  
いろ  
おお  
かたち  
へんこう  
文字の色、大きさ、形を変更で  
きるよ

## このコードを加えよう



旗が押されたとき

隠す

さいしょ  
最初はメッセージを隠そう

つぎ  
よう  
はいけい  
えら  
次のレベル用の背景を選ぼう

背景が Nebula になったとき

表示する

ひょうじ  
メッセージを表示しよう

2 秒待つ

隠す

## ため 試してみよう

はな  
旗を押してプレイしよう —