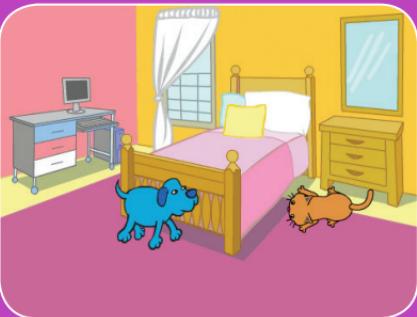


ついせき
追跡ゲーム
カード



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

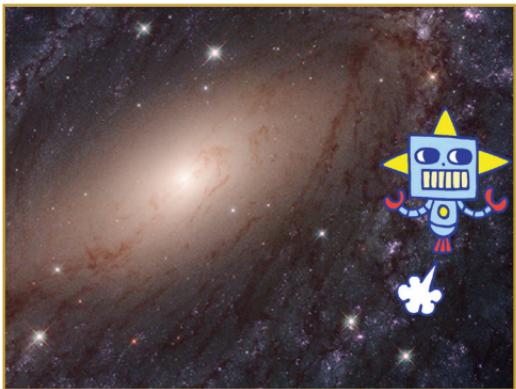
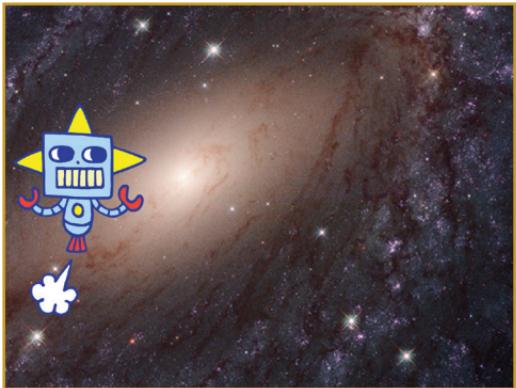
ついせき 追跡ゲーム カード

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



はいせい
えら
背景を選ぼう



Galaxy



せんたく
キャラクターを選択しよう



Robot

このコードを加えよう



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

みぎ む や じるし せんたく
右向き矢印を選択しよう

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 ゆ う こ や じるし せんたく
左向き矢印を選択しよう

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
矢印キーを押そう

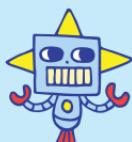


ヒント

さ ひょう
さ ゆう
い ち
しめ
X 座標はステージの左右の位置を示しているよ

ひだり う さ ふ あたい
左に動かすには負の値にしよう

ひだり う さ ふ あたい
x座標を -10 ずつ変える



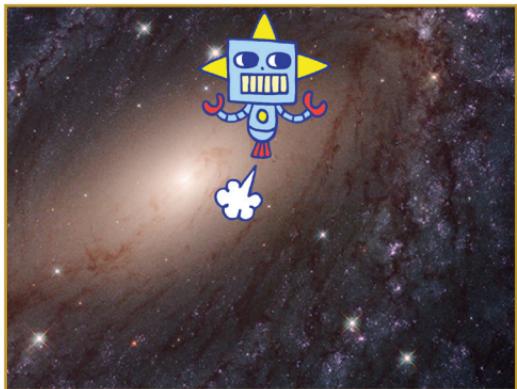
みぎ う さ ふ あたい
右に動かすには正の値にしよう

みぎ う さ ふ あたい
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

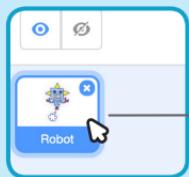


じょう げ うご 上下に動かそう

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



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

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

下に動かすには負の値を入れよう

ため 試してみよう

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

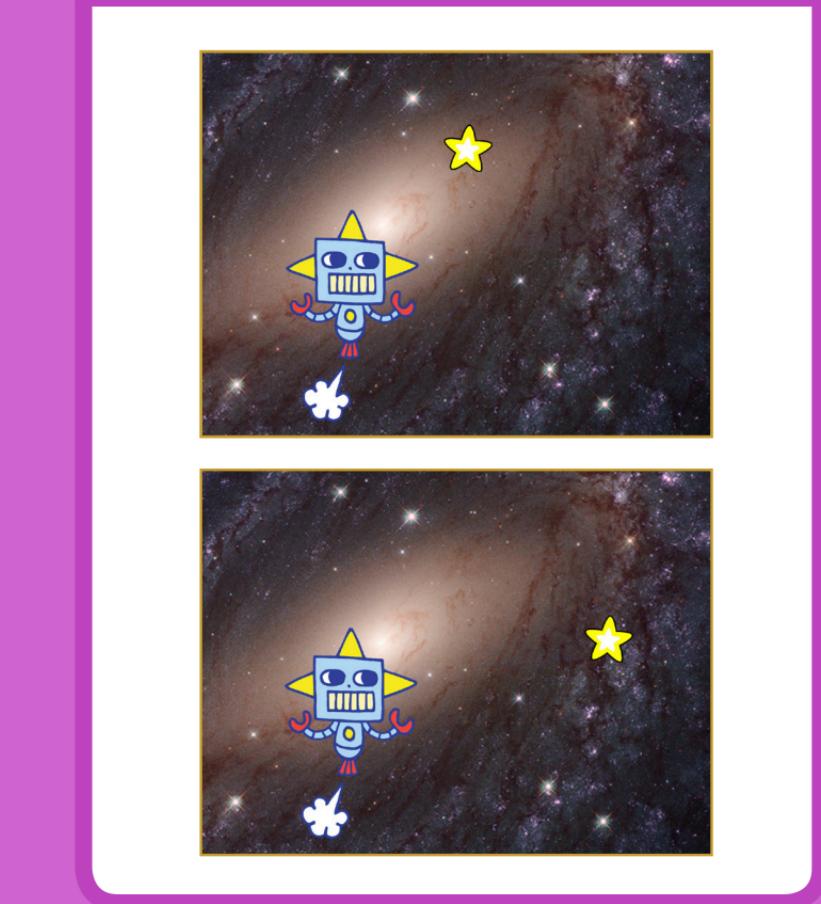
上に動かすには正の値にしよう

y座標を -10 ずつ変える

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
るスプライトを選ぼう
えら

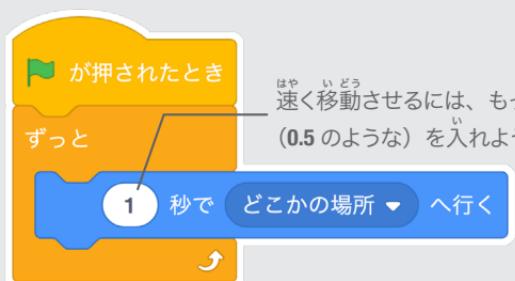


Star

このコードを加えよう



Star



はや い どう
速く移動させるには、もっと小さな数
ちい
(0.5のような) を入れよう

ため 試してみよう

はた 旗をクリック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

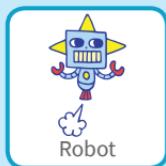
ほし ふ
キャラクターが星に触れたら
おと な
音を鳴らそう



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
せんたく
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



くわ
コードタブをクリックしてコードを加えよう



メニューから音を選択しよう



ため 試してみよう

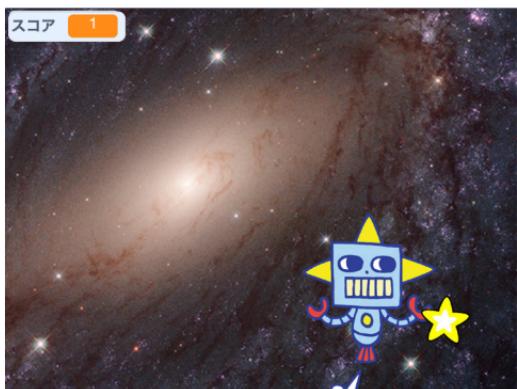
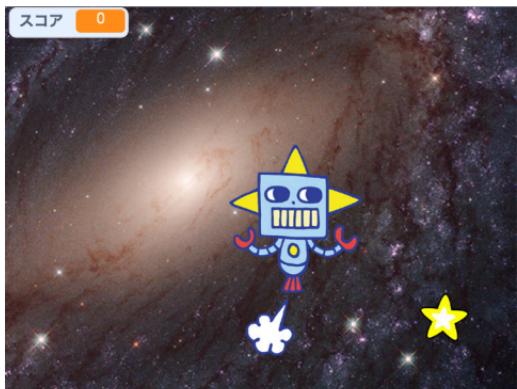
はた
旗をクリックして実行してみよう



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

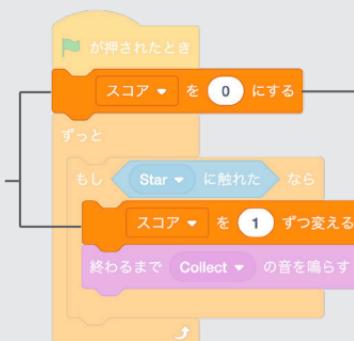


変数の名前を "スコア" にして、
OK をクリックしよう

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



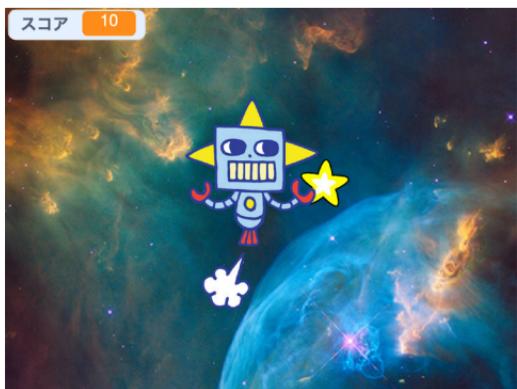
"～を～にする" を使って "スコア" をゼロにリセットしよう



"～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！

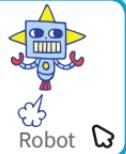
scratch.mit.edu



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



えんざん 演算カテゴリーの等号ブロック
とうごう
クに "スコア" を組み込もう



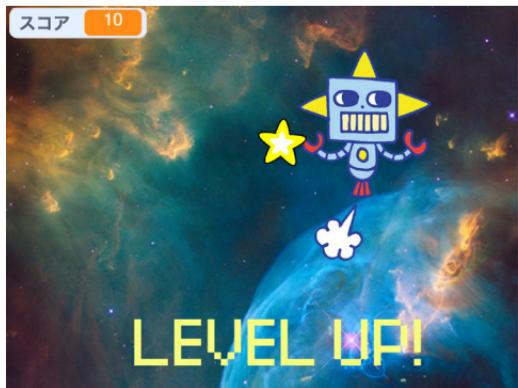
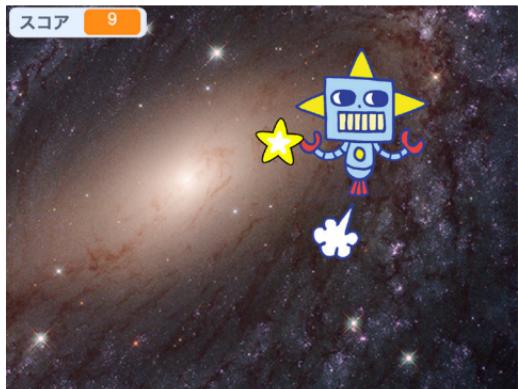
ため 試してみよう

はた
旗をクリックしてゲームを始めよう



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

背景が Nebula になったとき

表示する

つぎ よう はいけい えら
次のレベル用の背景を選ぼう

2 秒待つ

隠す

ため 試してみよう

旗をクリックしてプレイしよう

