

ポン (PONG)

はじめに

ポン (PONG) は、二人で遊ぶ卓球ゲームです。キーボードを使ってキャラクターを操作して、ボールを交互に打ち合います。

キャラクター設定

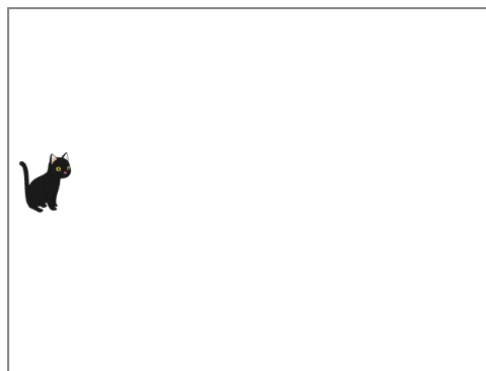
3つのキャラクターを使います。ここでは必ずネコ、カエル、ボールを選んでください。

あと、それぞれのキャラクターの X 座標 (横)、Y 座標 (縦)、向き、角度を設定するのですが、下の図の通りにせず、おおよそ近い値になったら、プログラムを作成してください。

cat1



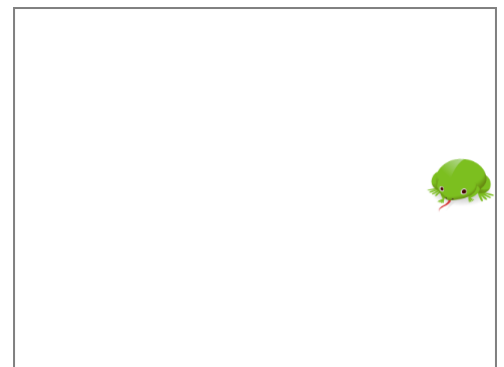
X: 0 Y: 183
向き: → 0°



frog1



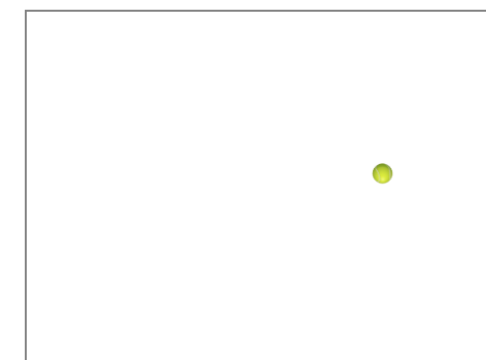
X: 544 Y: 183
向き: ← 180°



ball1



X: 464 Y: 210
向き: ↘ 225°



名前 cat1
X座標 0
Y座標 183
向き → 0°

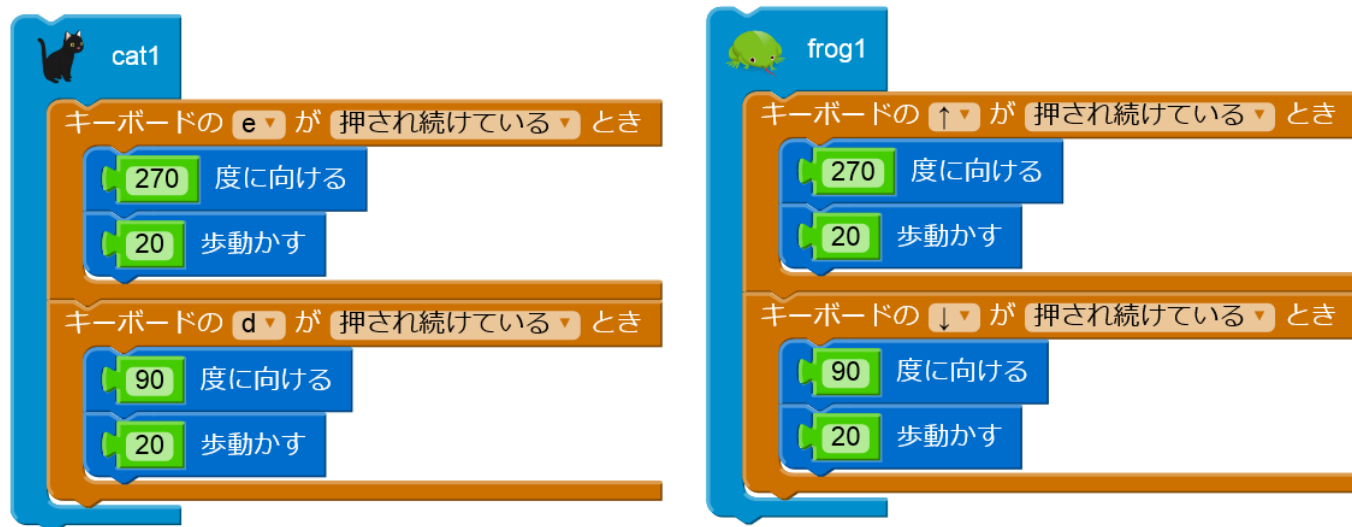
名前 frog1
X座標 544
Y座標 183
向き ← 180°

名前 ball1
X座標 464
Y座標 210
向き ↘ 225°



プログラム①

プログラムが長いので、プログラムを3つに分けています。プログラム①が終わったら、そのまま続けて、プログラム①を修正してプログラム②を作ってください。間違っ^{まちが}てプログラム①を消してから、プログラム②を作る人^{ひと}がいますので、気^きを付けてください。



ここまでできたら 実行 してみよう♪

どうやったらキャラクターを動かすことができるかわかるかな？

プログラム②（プログラム①の続き）

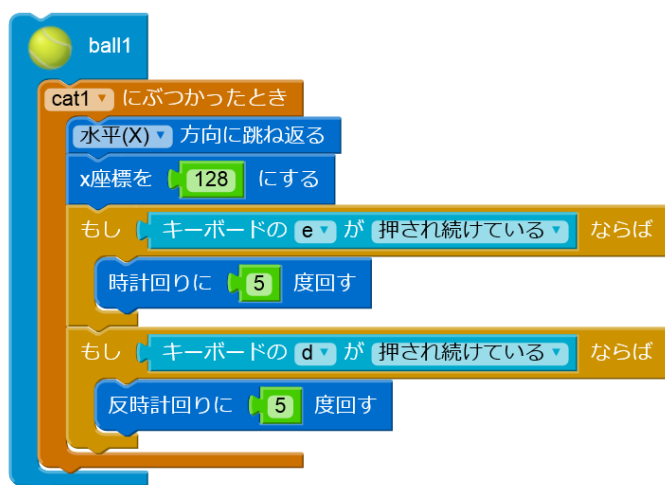
プログラム①を修正^{しゆうせい}してボールも動か^{うご}してみよう！できた人^{ひと}は 実行 して、隣^{となり}の人^{ひと}と対戦^{たいせん}してみよう♪



プログラム③（プログラム②の^{つづ}き）

プログラム②を^{しゅうせい}修正して、よりゲームらしくしよう。どのように^か変わったかわかるかな？

^{した}下にはボールが3つあるけど、よく見ると同じ「ball1」だね。キャラクターは^{ついか}追加せずに、キャラクターブロックを作ると、こんな^{ふう}風にプログラムを3つに分けることができるんだよ♪



ベストスマウルビープログラム集^{しゅう}

著作者 = R u b y プログラミング少年団^{しょうねんだん}

代表者 = 高尾宏治^{たかおこうじ}

連絡先 = contact@smalruby.jp

公式サイト = <http://smalruby.jp>

この文書は、これからプログラミングを学びたい人であれば誰でも使ってもらえるように、この文書をコピーしたり、他の人に渡したりすることができます。それだけではなくて、この文書を参考にして別の文書を作り、それを販売することもできます。



©Ruby プログラミング少年団, 2014

この作品はクリエイティブ・コモンズ 表示 4.0 国際ライセンスの下に提供されています。

ライセンスの詳細は <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.ja> をご確認ください。

