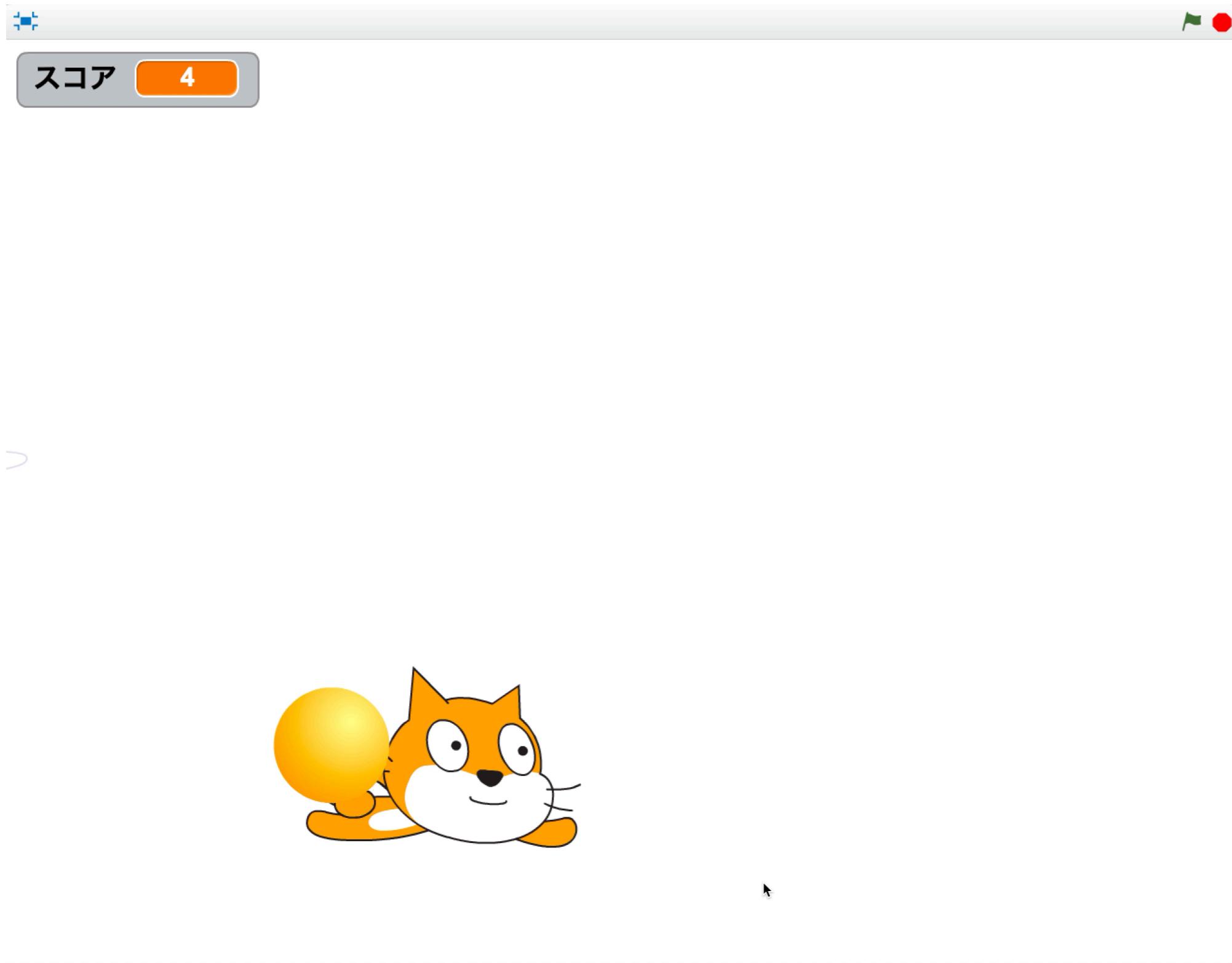


ゲームを作つてみま
しょう！

2019/8/9

ゲームを作ろう

- 空を飛ぶ猫
- スネークゲーム

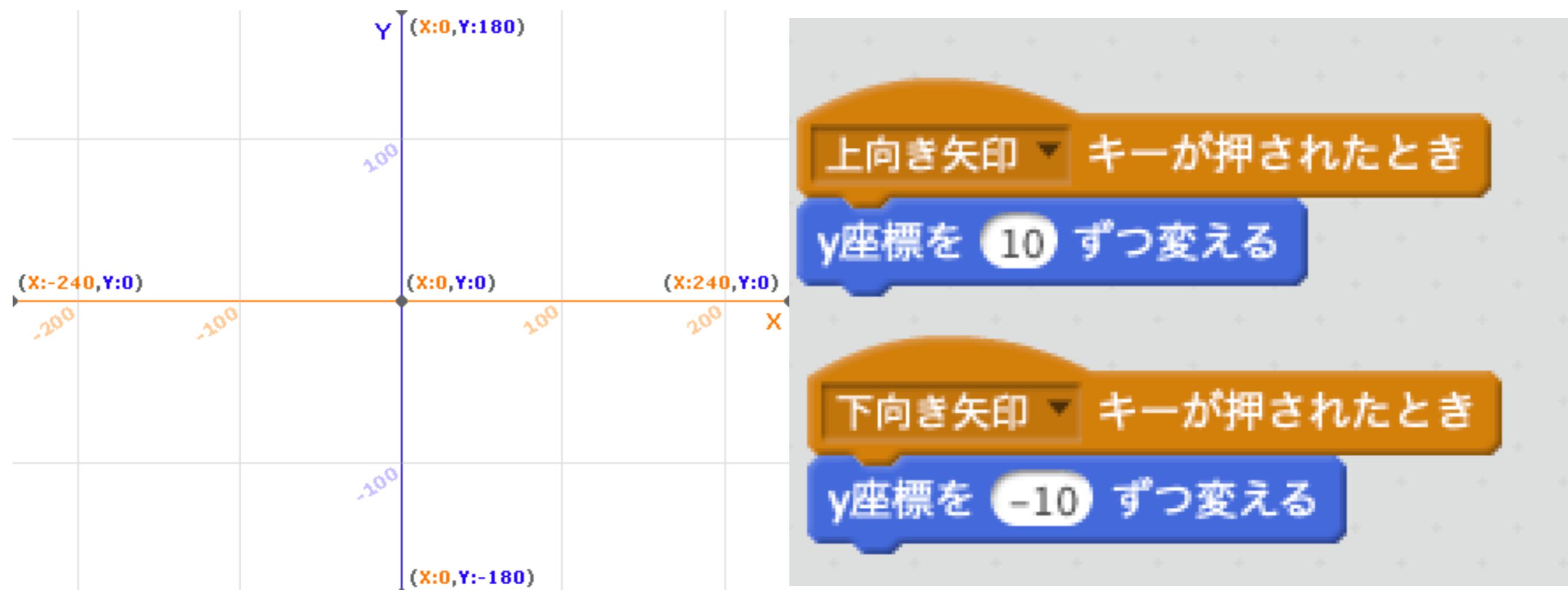


ファイルを開く→ **Desktop/scratch/games/FlyingCat1.sb2**

空を飛ぶ猫

- ステップ1 猫の上下の動きを設定する
- ステップ2 スコアを設定する

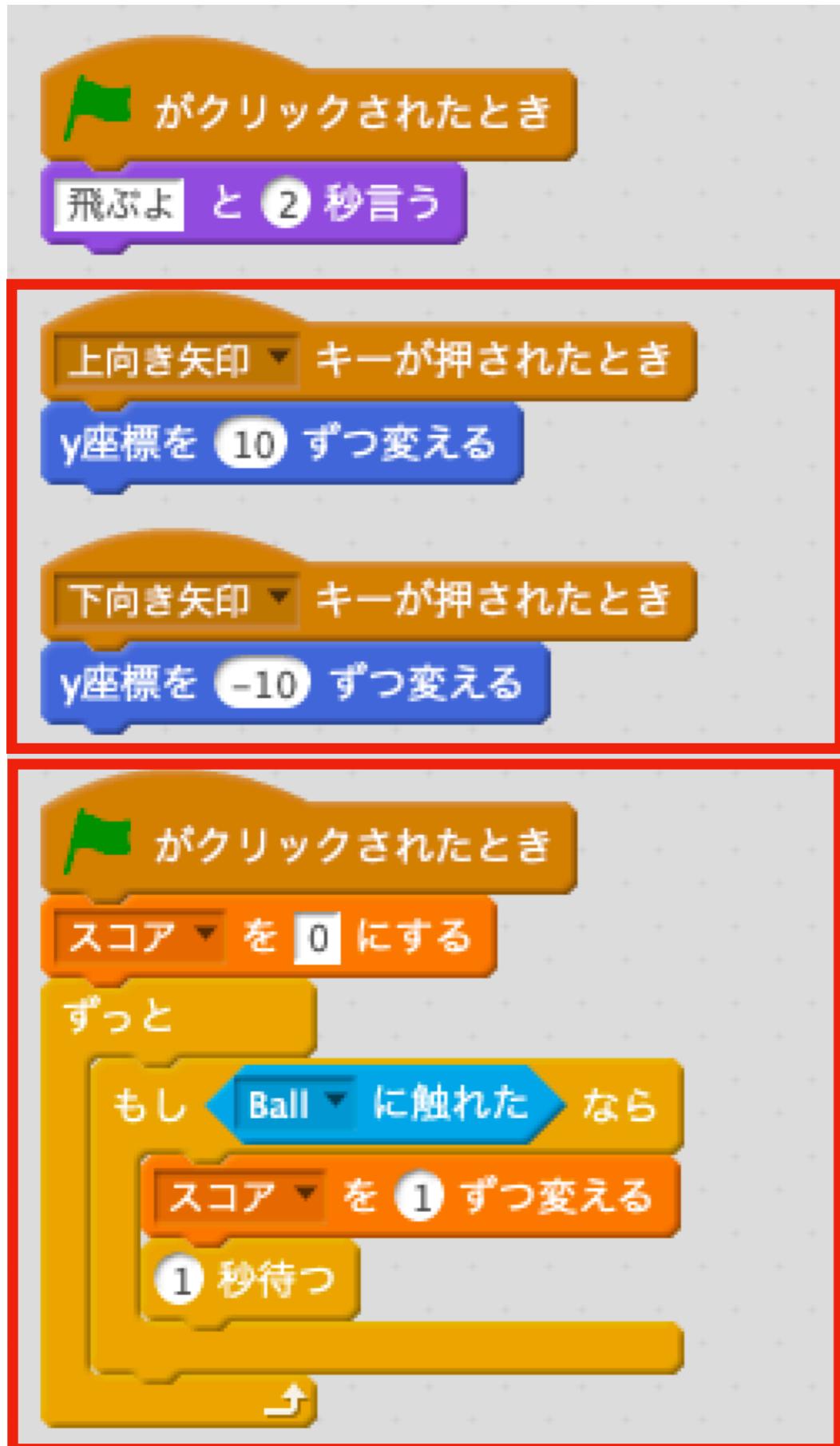
上下の動きを設定



スコアを設定

1. 変数"スコア"を作る
2. 猫がボールに触れたら、スコア
一点を追加する





動きの設定

得点を得る

猫のコード

蛇ゲーム

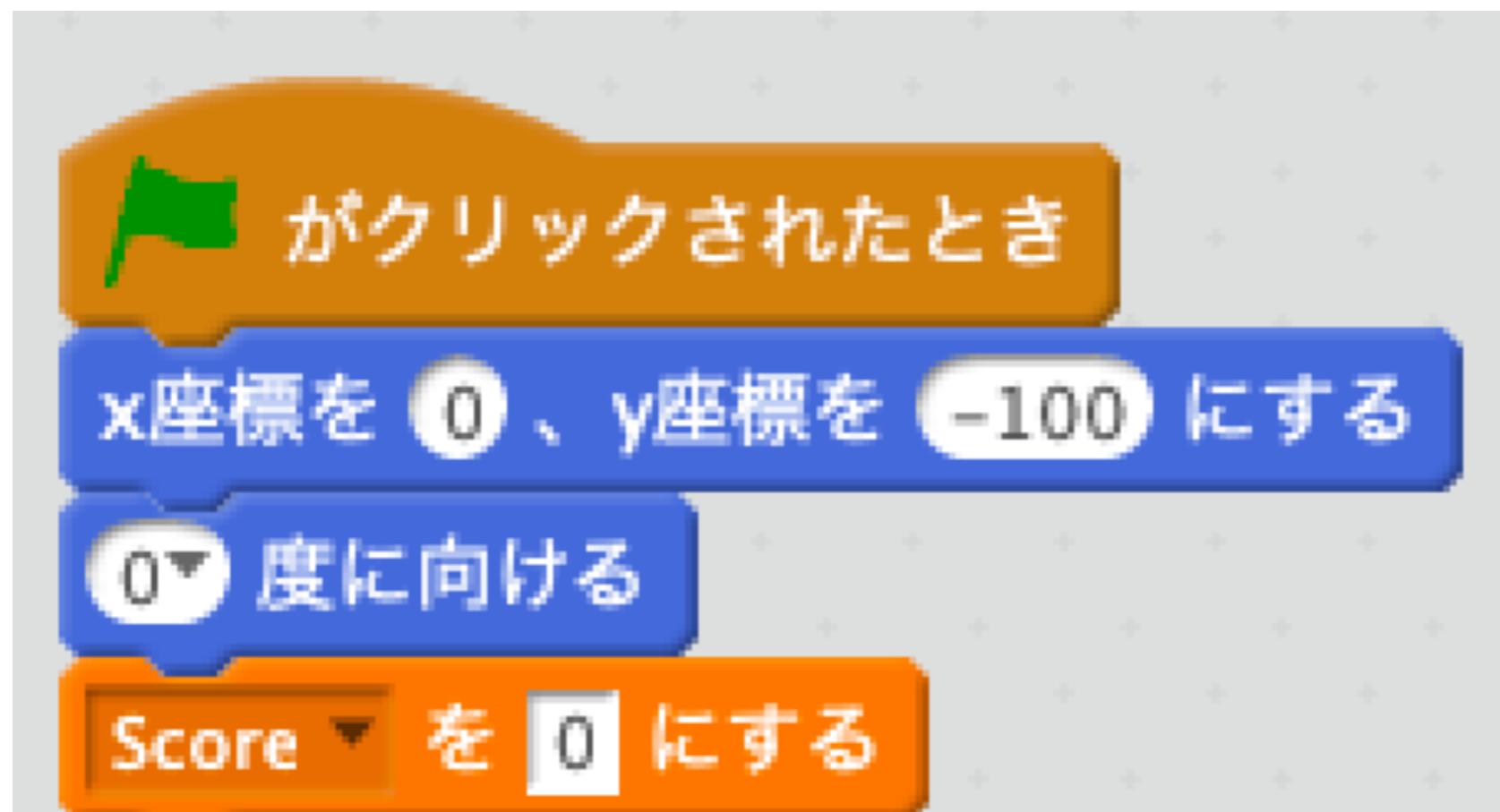


ファイルを開く→ Desktop/scratch/games/Snake1.sb2

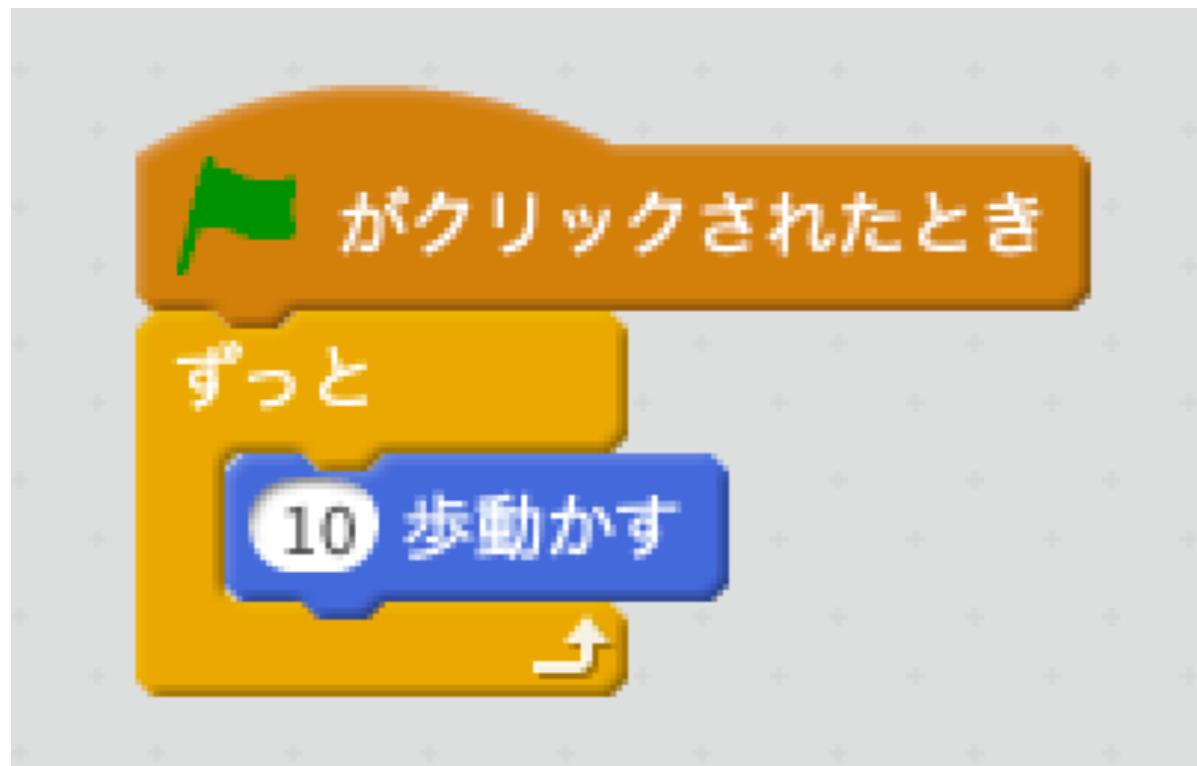
蛇ゲーム

- スタートポイント
- 蛇がずっと動く
- 上下左右の矢印で、蛇の動く方向を制御する
- りんごがランダムの所に現れる
- もし、蛇がりんごを食べると：
 - 得点 + 1
 - りんごが次の場所に現れる
 - 蛇が大きくなる

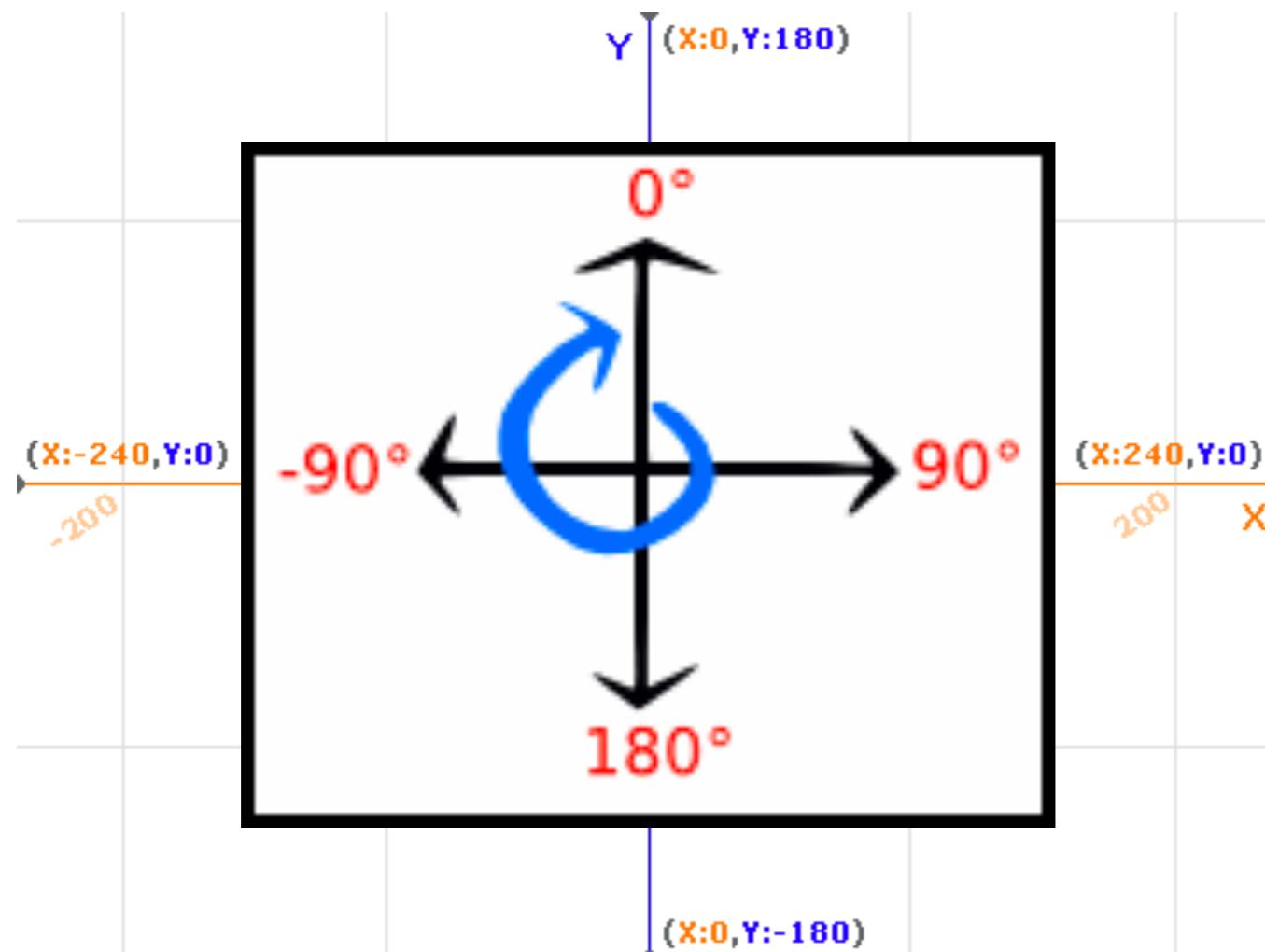
スタートポイント



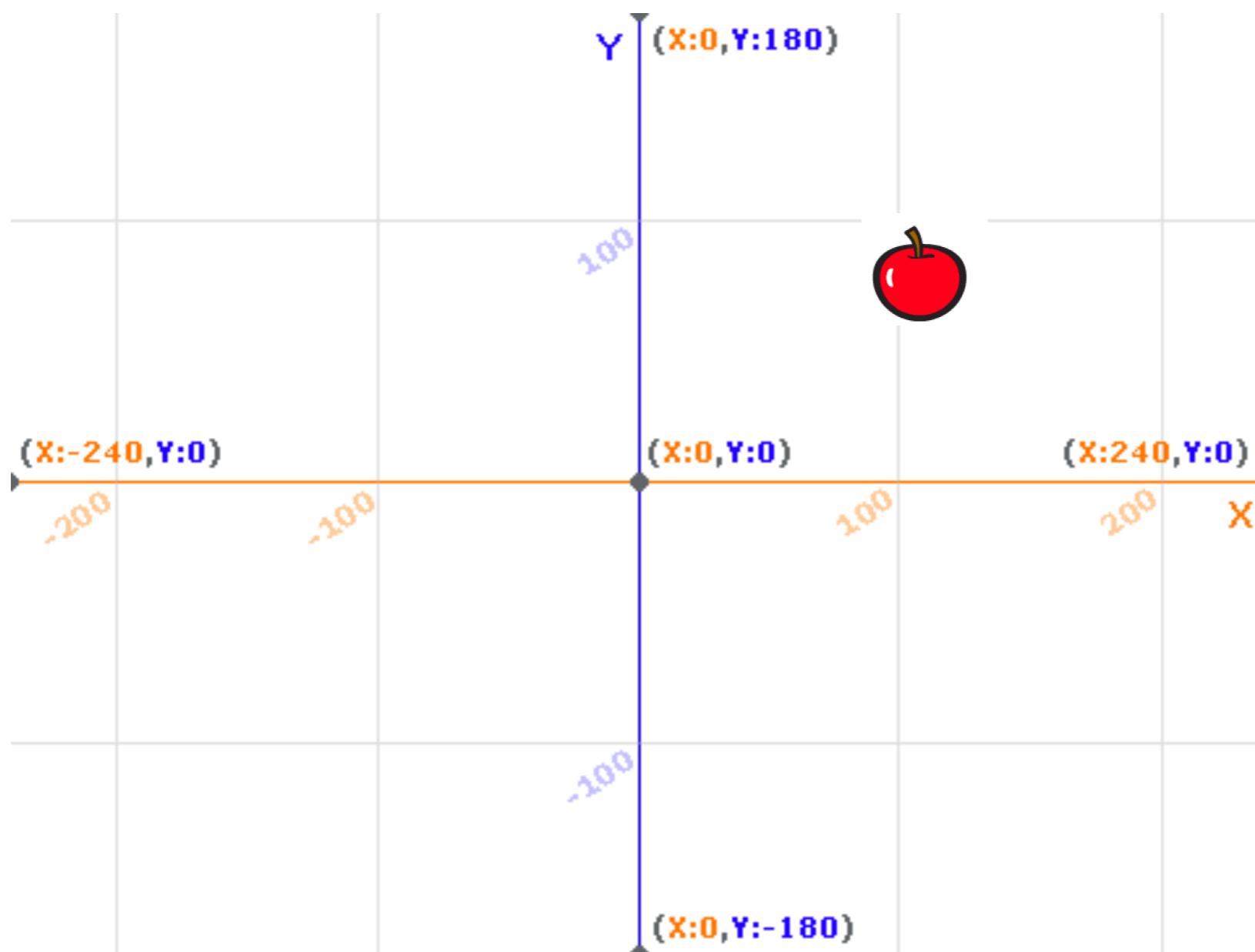
蛇がずっと動く



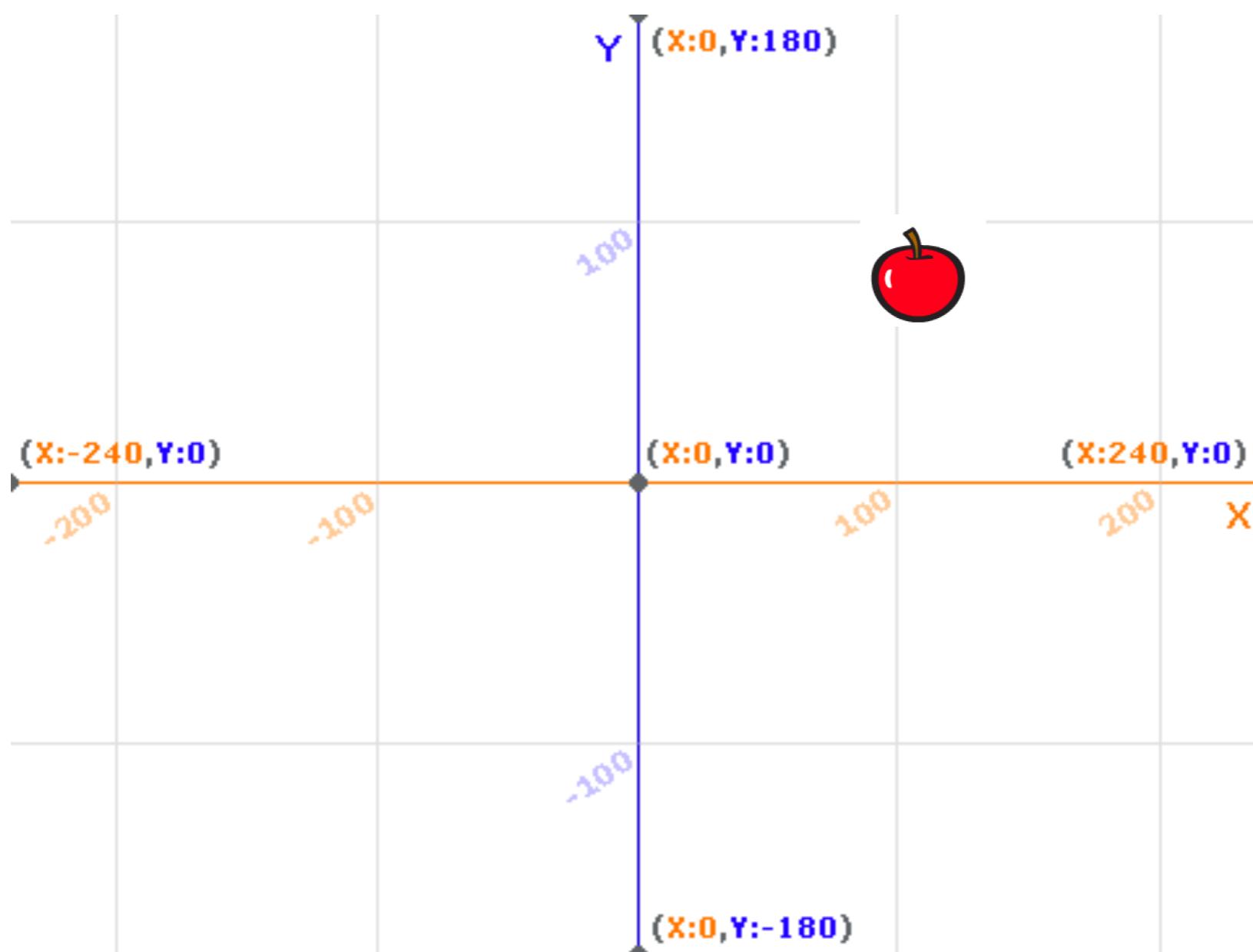
矢印で蛇の動きを制御



りんごを任意の所におく



りんごを任意の所におく

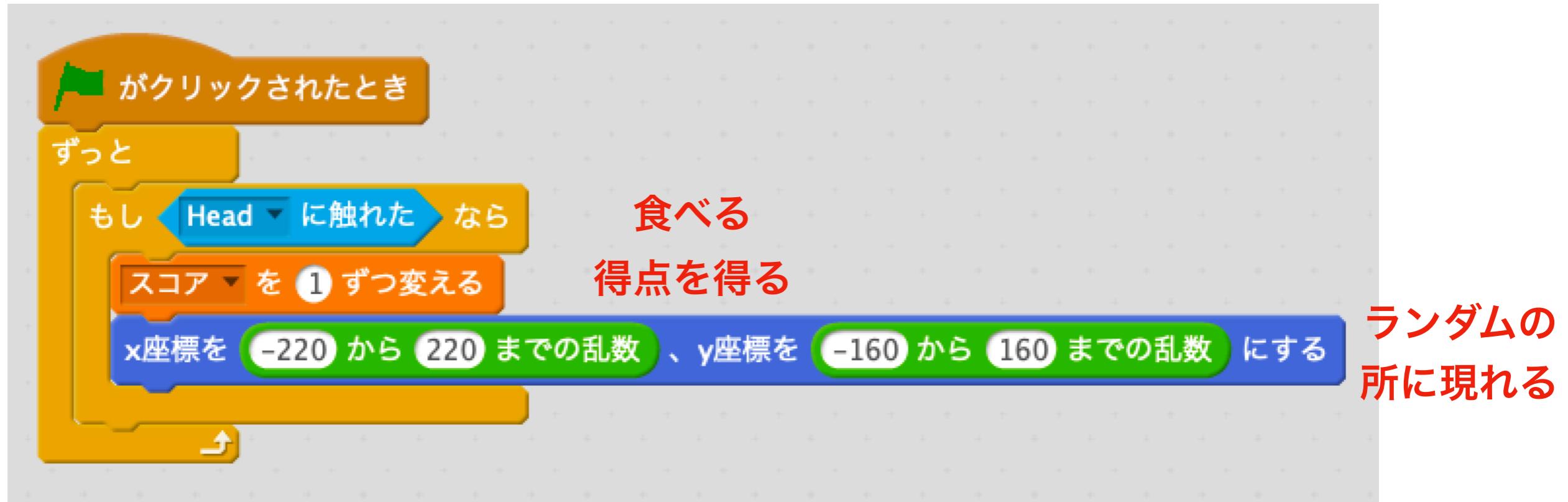


x座標を **-220** から **220** までの乱数、y座標を **-160** から **160** までの乱数 にする

蛇がりんごを食べた場合

- 食べるとは：蛇がりんごをタッチした時
- その時
 - 得点が + 1
 - りんごは次のランダムの場所に現れる
 - 食べる、得点をする、新しい所に移動することが連續に現れる => 「ずっと」を使う

蛇がりんごを食べた場合



ゲームオーバー



ゲームオーバーのルール



ゲームオーバー時



りんごのコード

