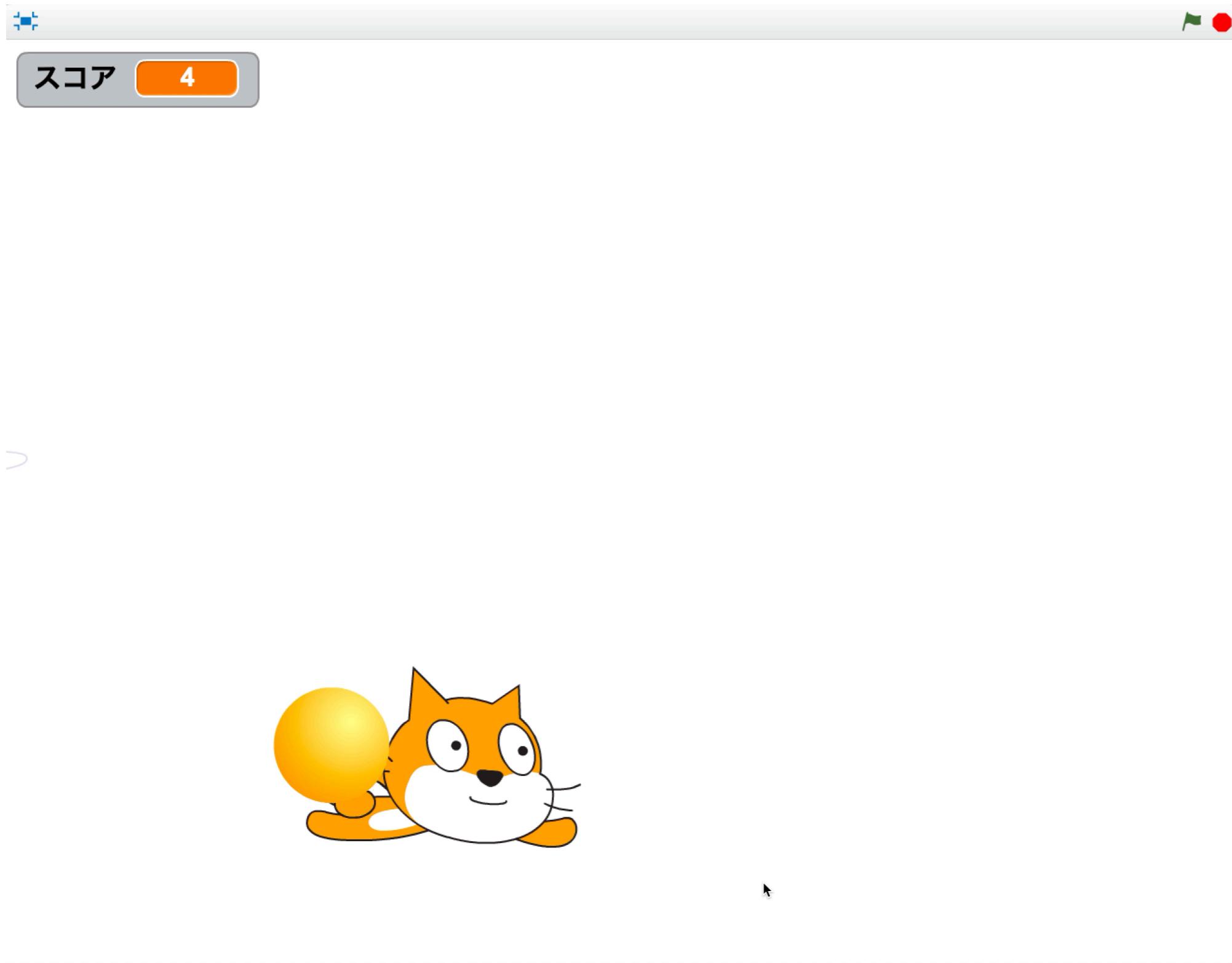


ゲームを作つてみま  
しょう！

2019/8/9

# ゲームを作ろう

- 空を飛ぶ猫
- スネークゲーム

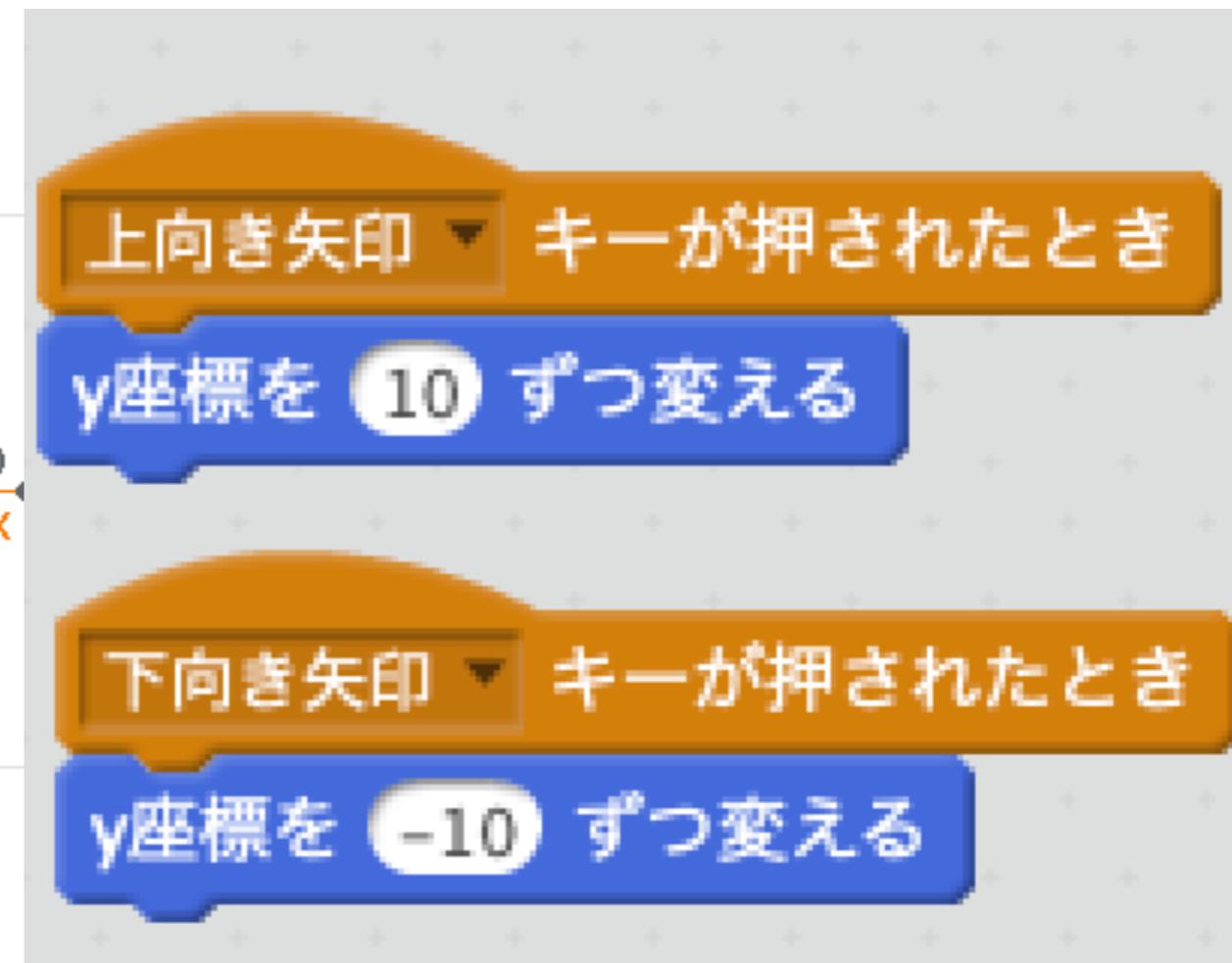
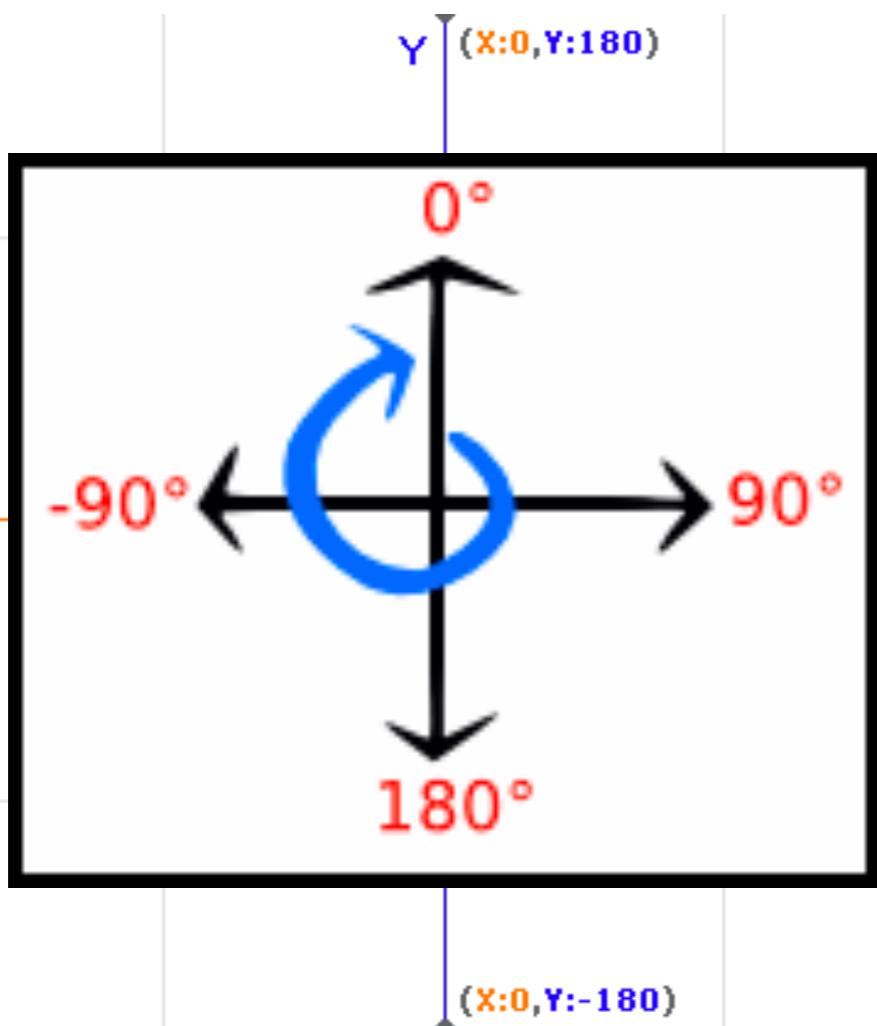


ファイルを開く→ Desktop/scratch/games/FlyingCat1.sb2

# 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
- ステップ3 ボールを追加する（オプション）

# 上下の動きを設定



# スコアを設定

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



旗がクリックされたとき

飛ぶよと②秒言う

上向き矢印▼キーが押されたとき

y座標を⑩ずつ変える

下向き矢印▼キーが押されたとき

y座標を-⑩ずつ変える

旗がクリックされたとき

スコア▼を①にする

ずっと

もしBall▼に触れたなら

スコア▼を①ずつ変える

①秒待つ



猫のコード

# 蛇ゲーム

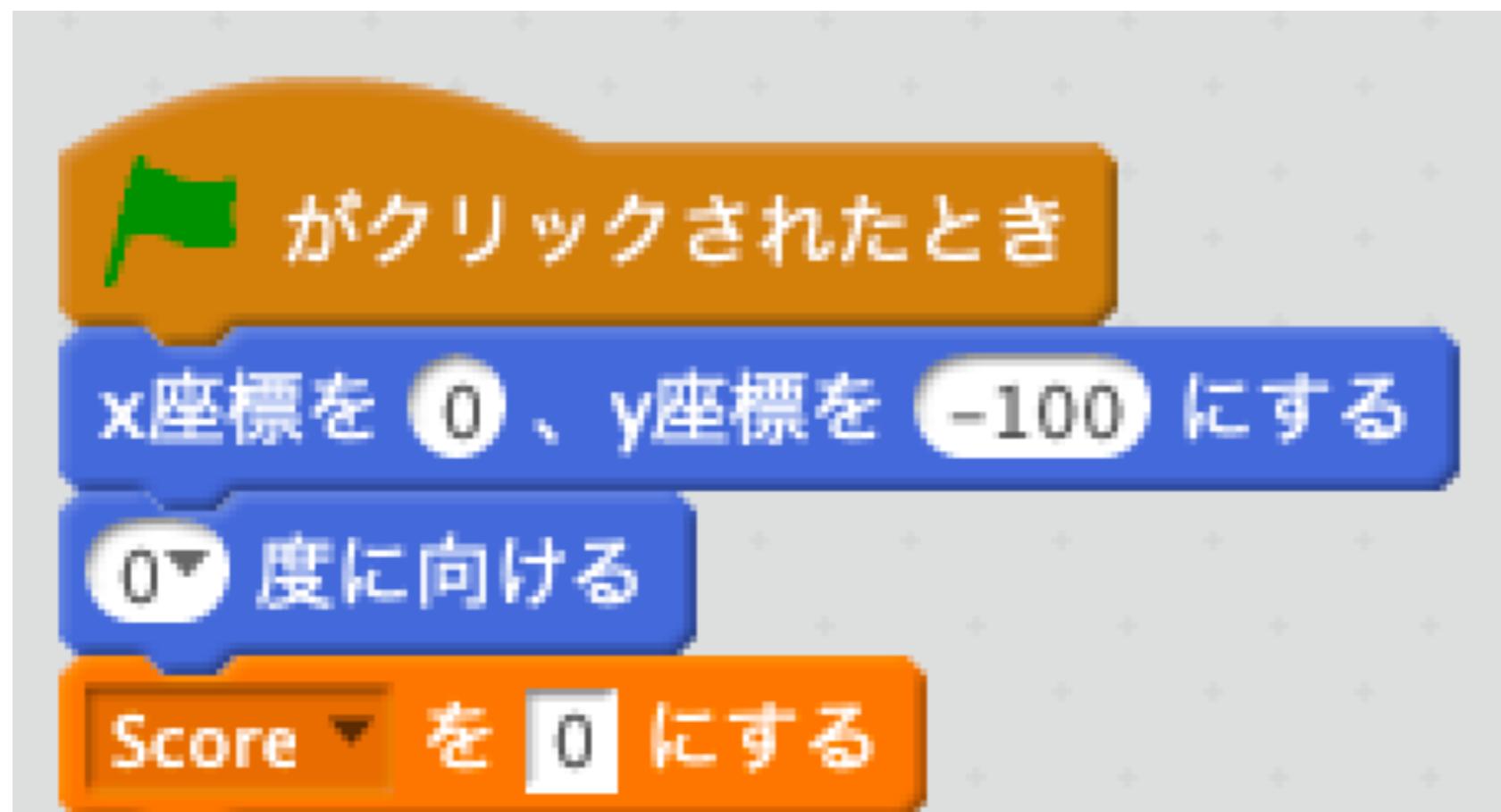


ファイルを開く→ Desktop/scratch/games/Snake1.sb2

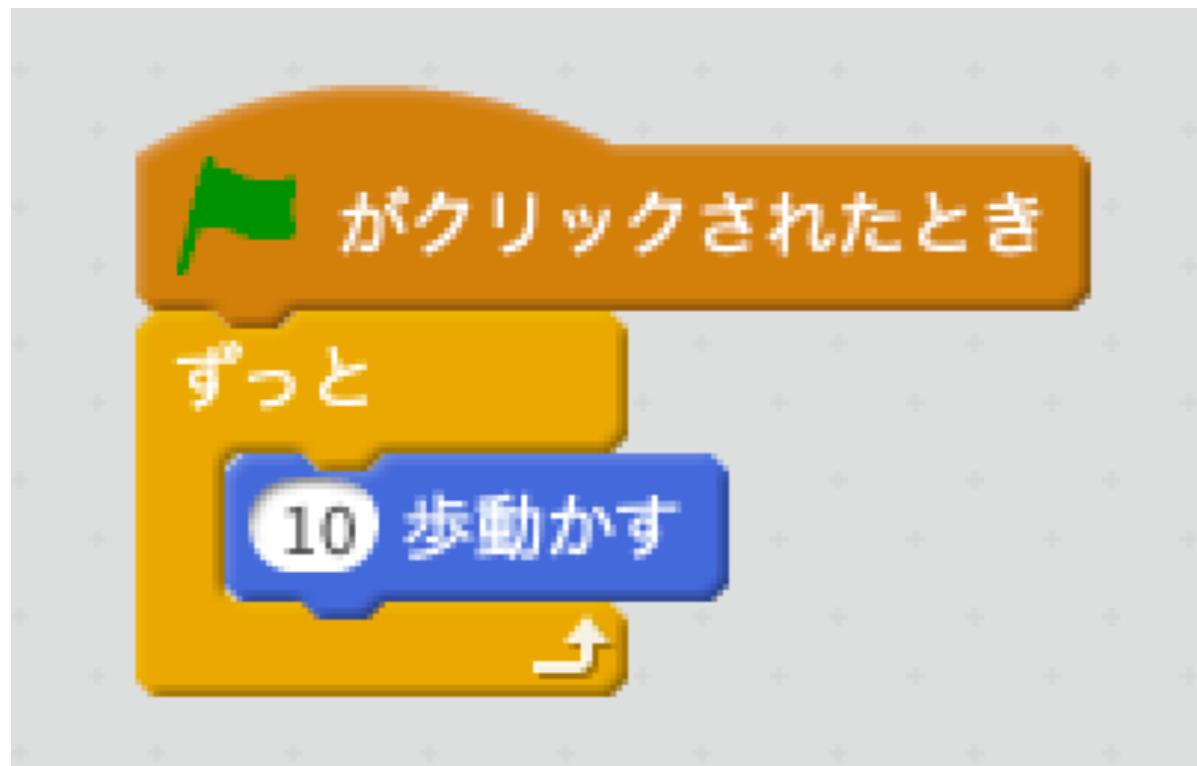
# 蛇ゲーム

- 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

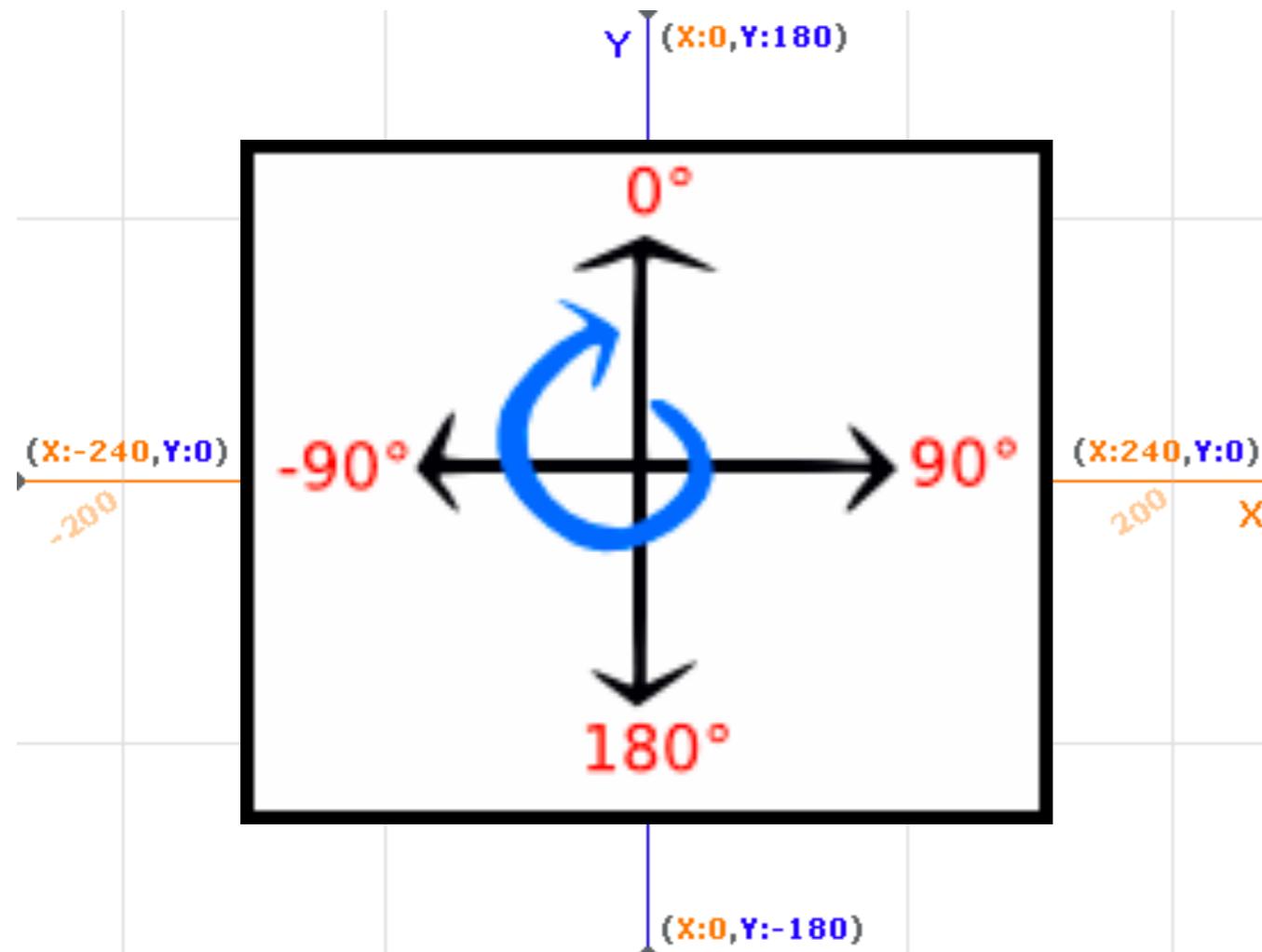
# スタートポイント



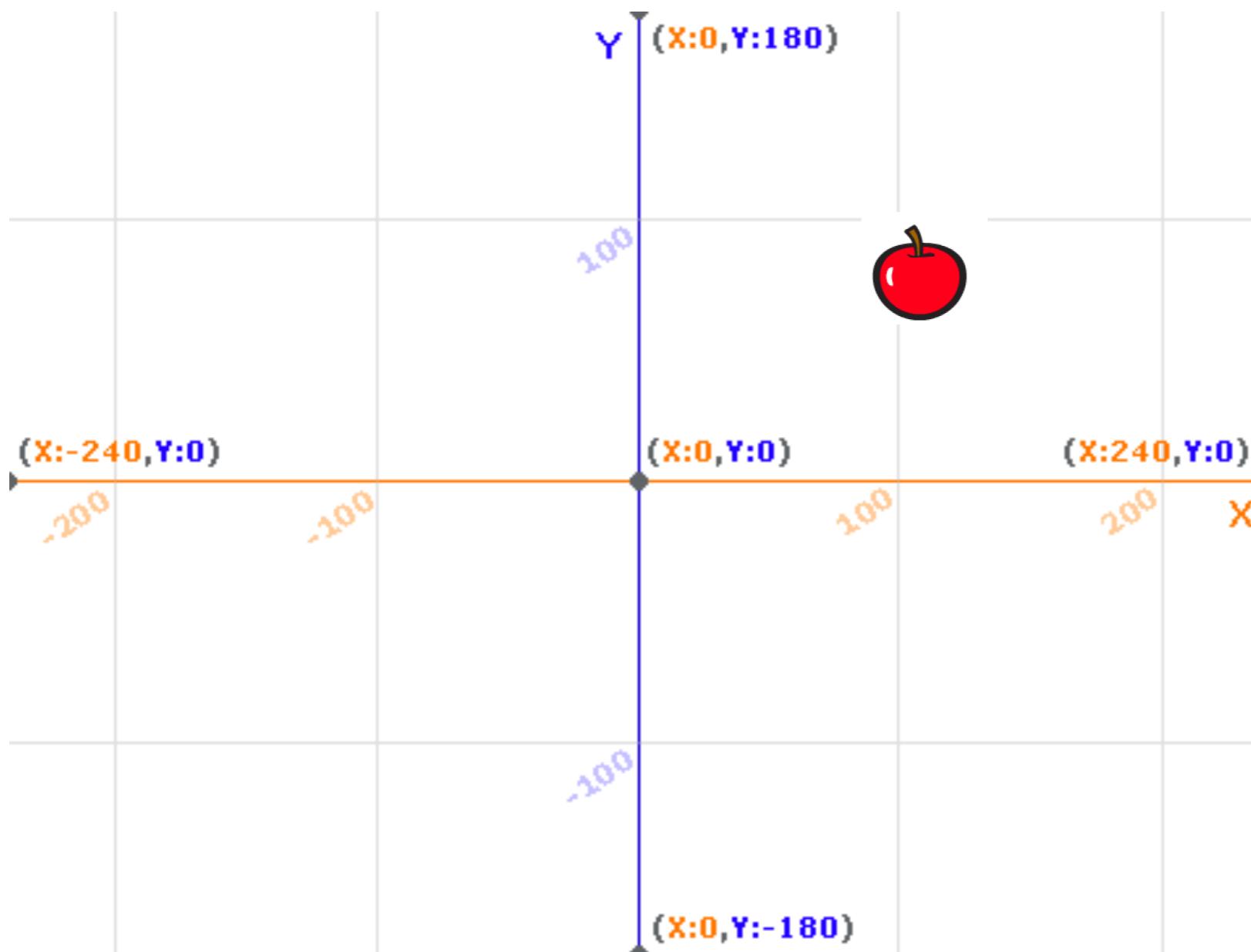
# 蛇がずっと動く



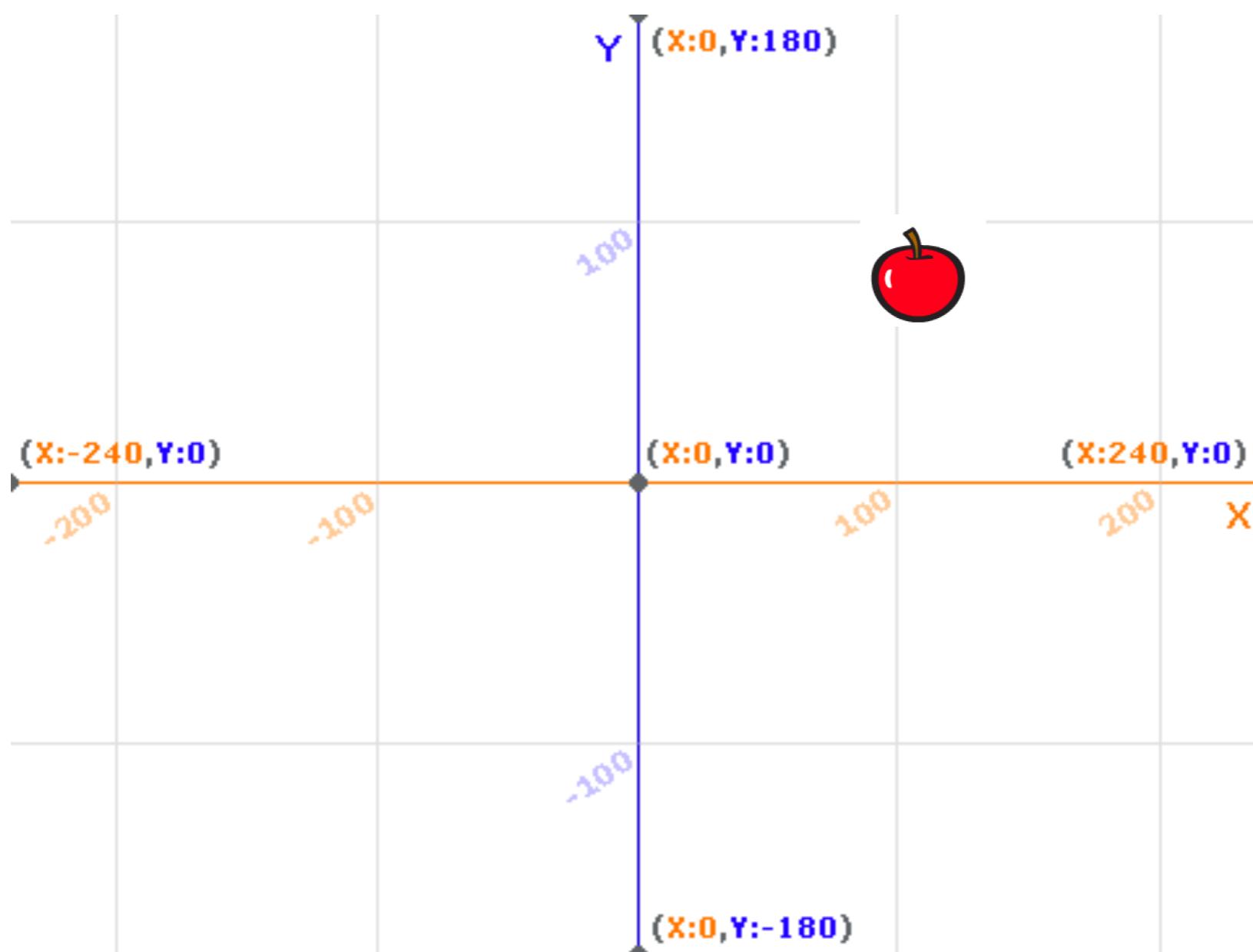
# 矢印で蛇の動きを制御



# りんごを任意の所におく



# りんごを任意の所におく

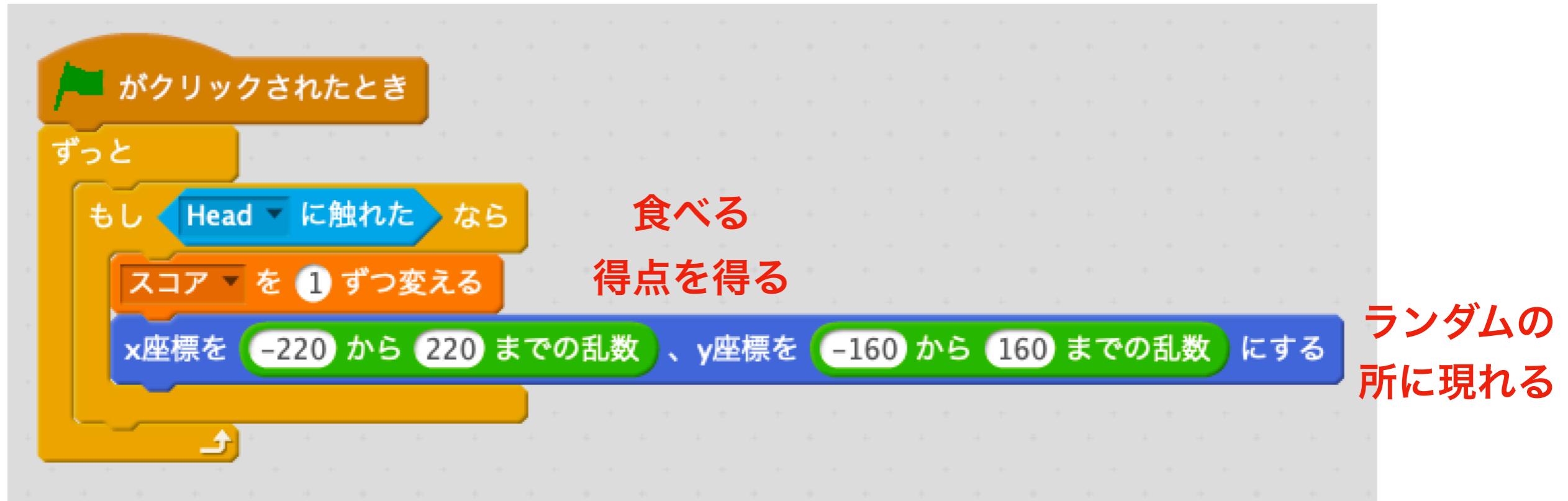


x座標を **-220** から **220** までの乱数、y座標を **-160** から **160** までの乱数 にする

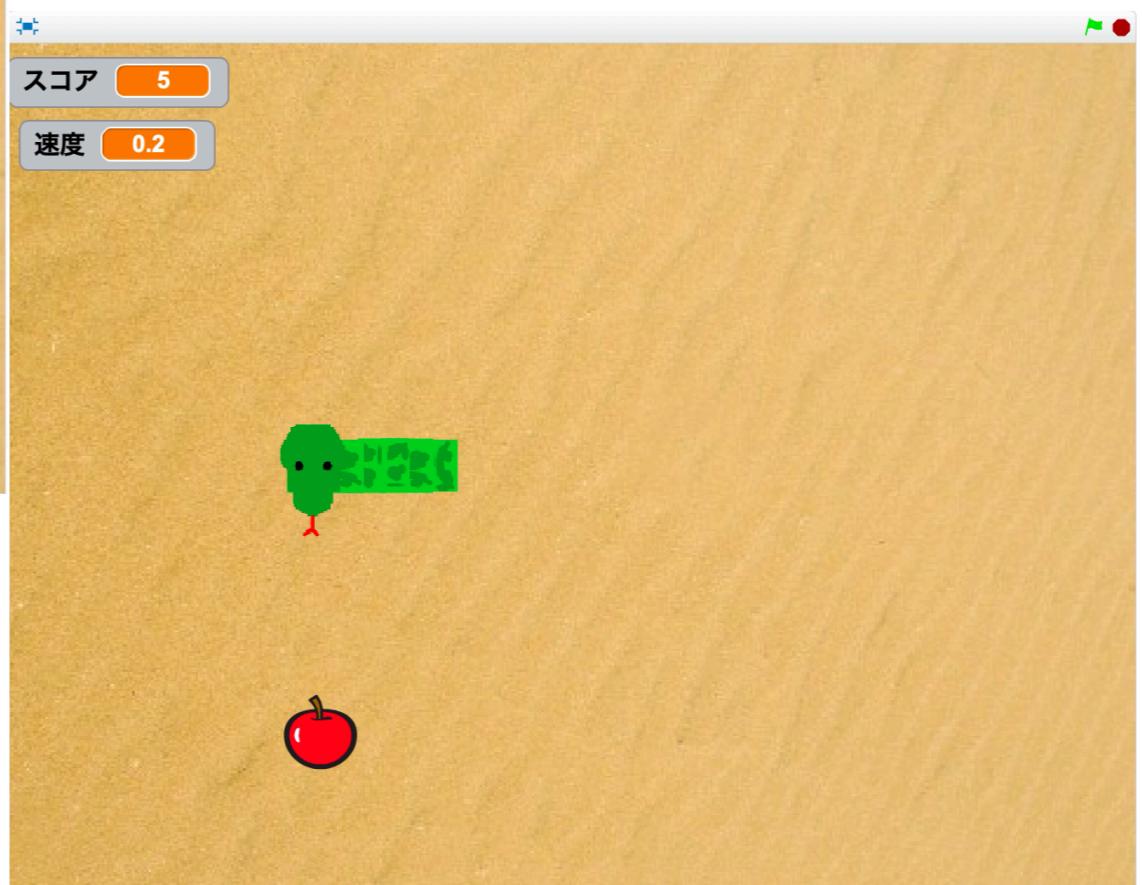
# 蛇がりんごを食べた場合

- 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

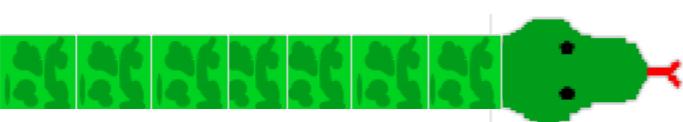
# 蛇がりんごを食べた場合



# 蛇が大きくなる



# 蛇が大きくなる

- ボディをクローンする 
- クローンしたボディが蛇ヘッドの後についていく 

# クローン



# ゲームオーバー





A Scratch script for a snake game. It starts with a green flag click event:

- Set x position to 0, y position to -100.
- Set rotation to 0°.
- Set score to 0.

The script then enters a loop:

- Step forward 10 blocks.
- Check if touching a green color block:
  - If yes, send game over message and wait.
- Check if touching the edge:
  - If yes, send game over message and wait.
- Check for key presses:

  - Up arrow key: Turn 0°.
  - Down arrow key: Turn 180°.
  - Left arrow key: Turn -90°.
  - Right arrow key: Turn 90°.

蛇のコード

# りんごのコード

