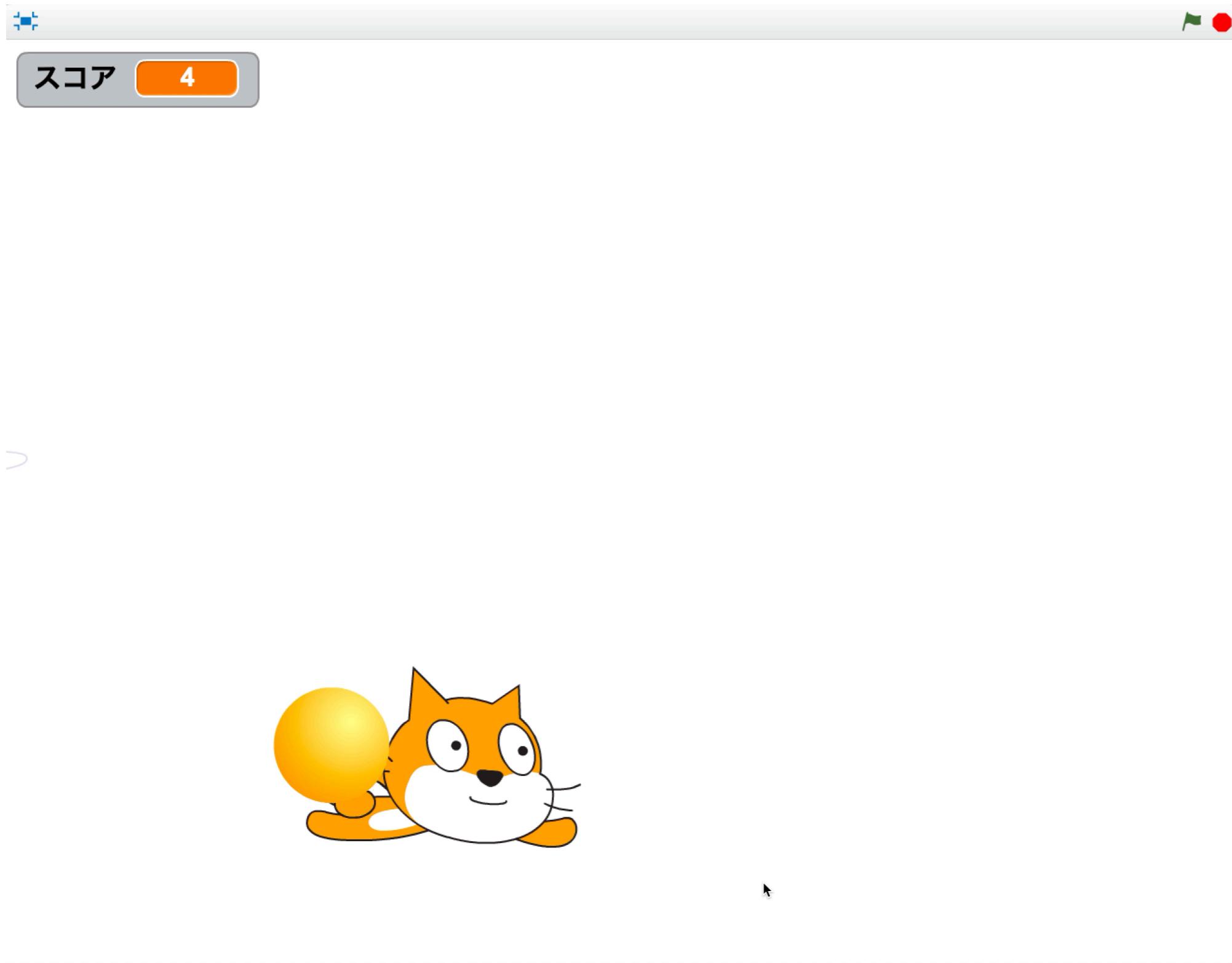


ゲームを作つてみま
しょう！

2019/8/9

ゲームを作ろう

- 空を飛ぶ猫
- スネークゲーム

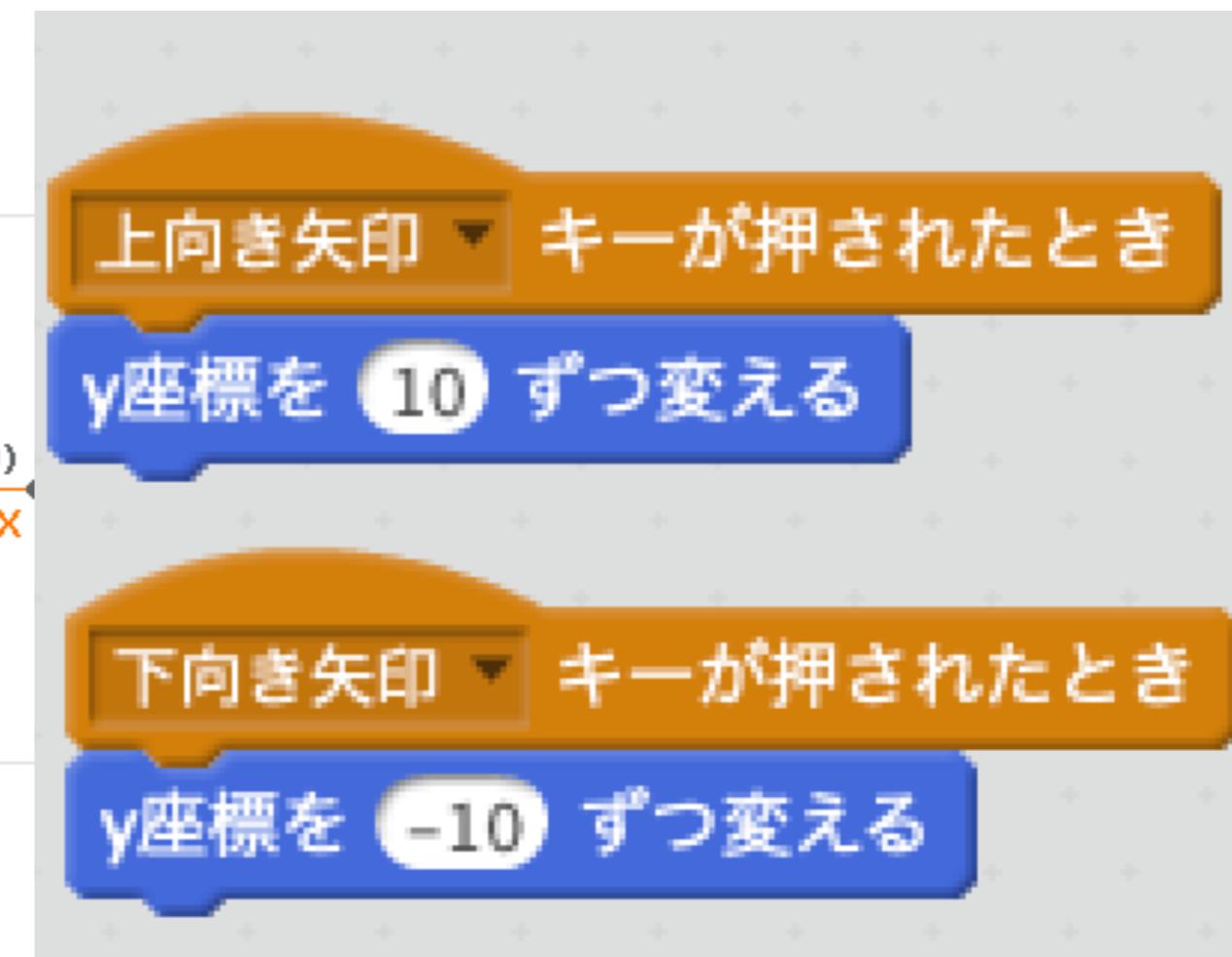
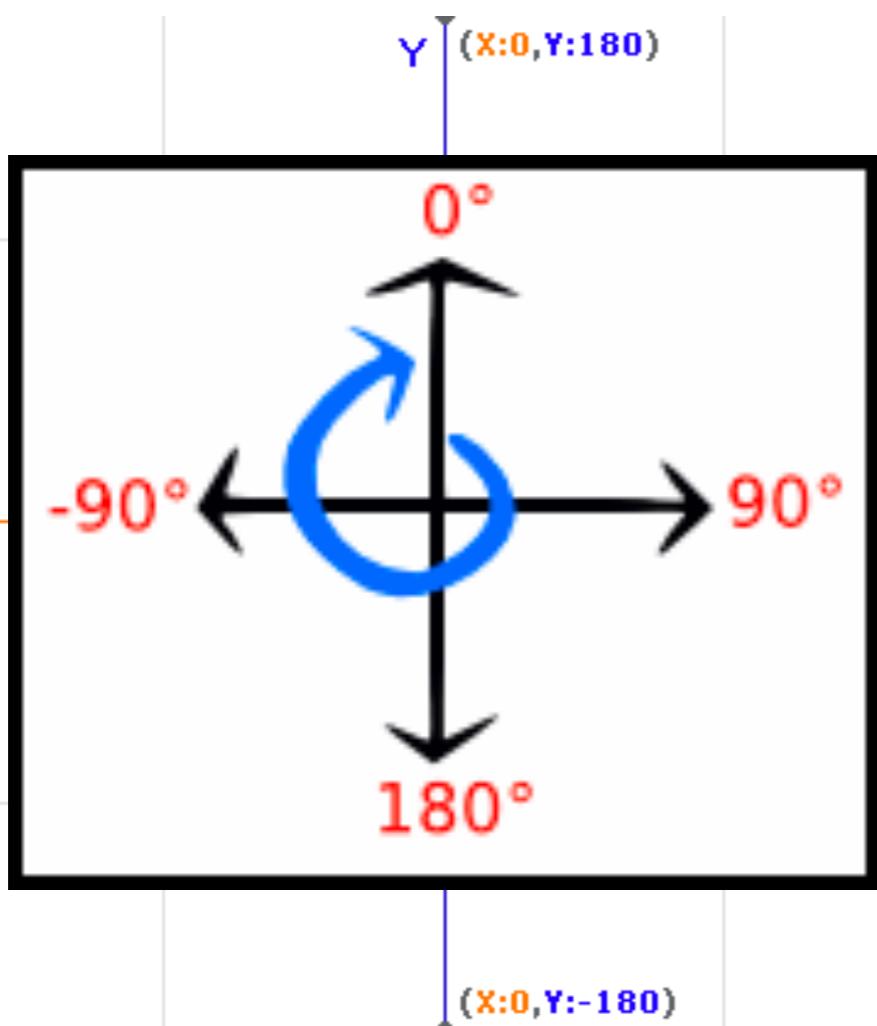


ファイルを開く→ **Desktop/scratch/games/FlyingCat1.sb2**

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

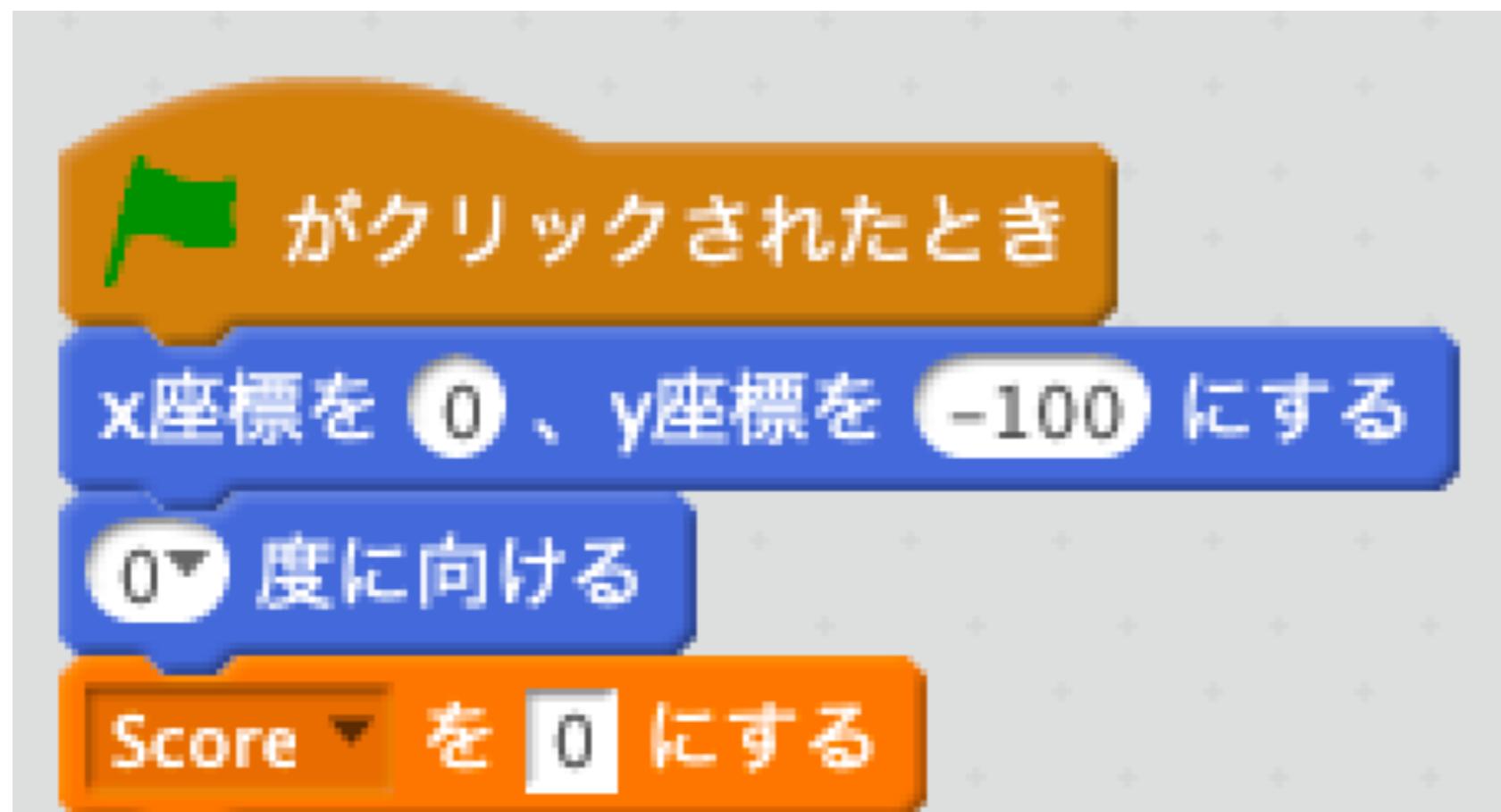


ファイルを開く→ Desktop/scratch/games/Snake1.sb2

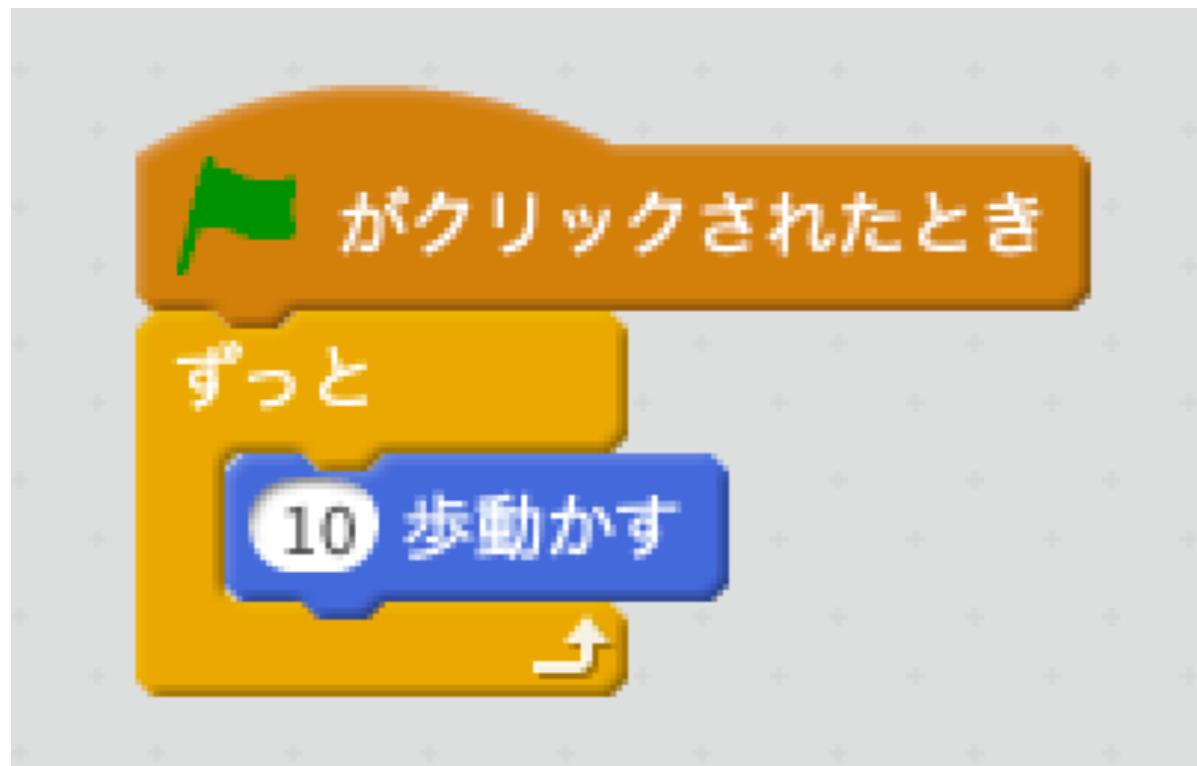
蛇ゲーム

- 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

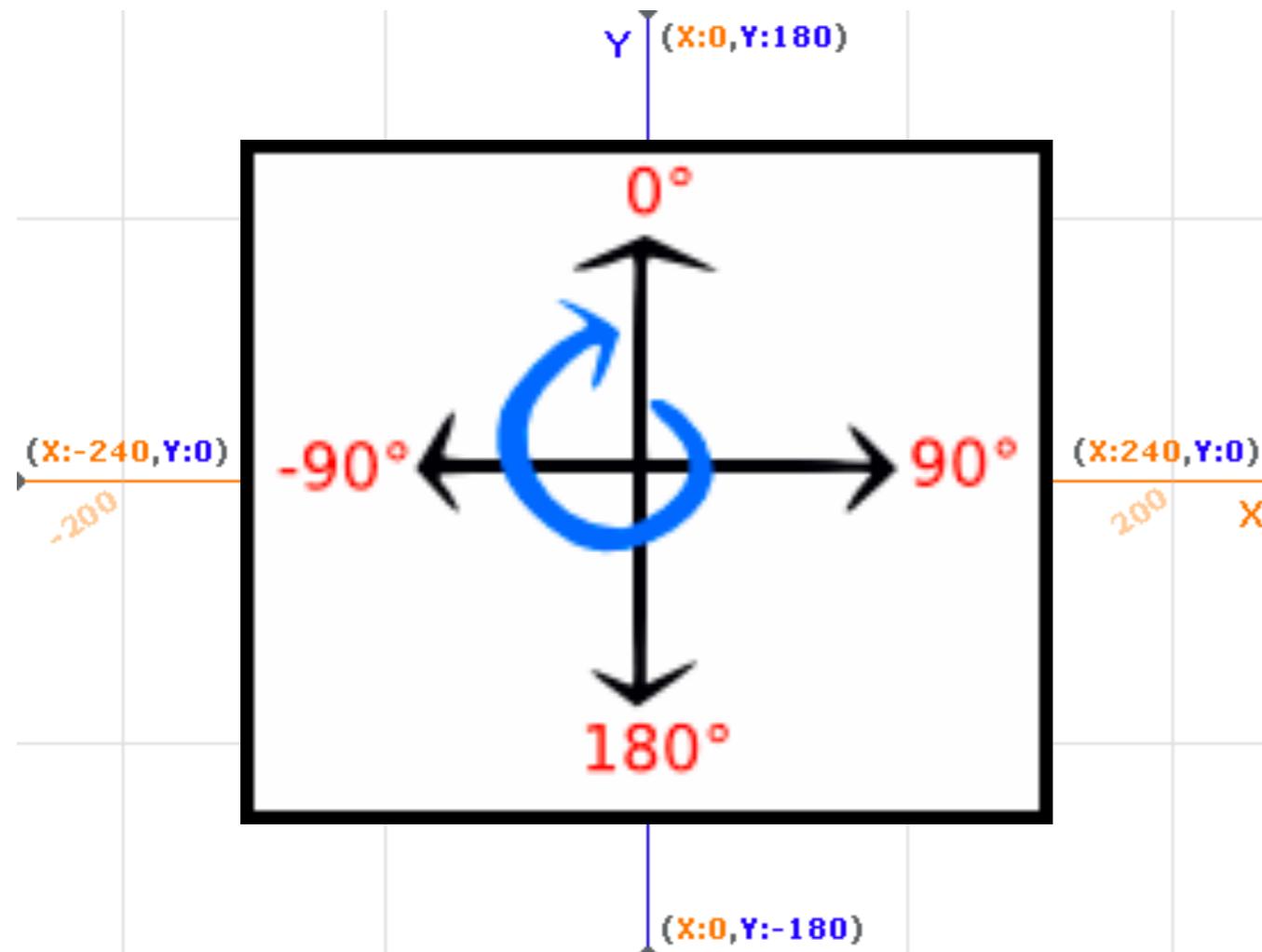
スタートポイント



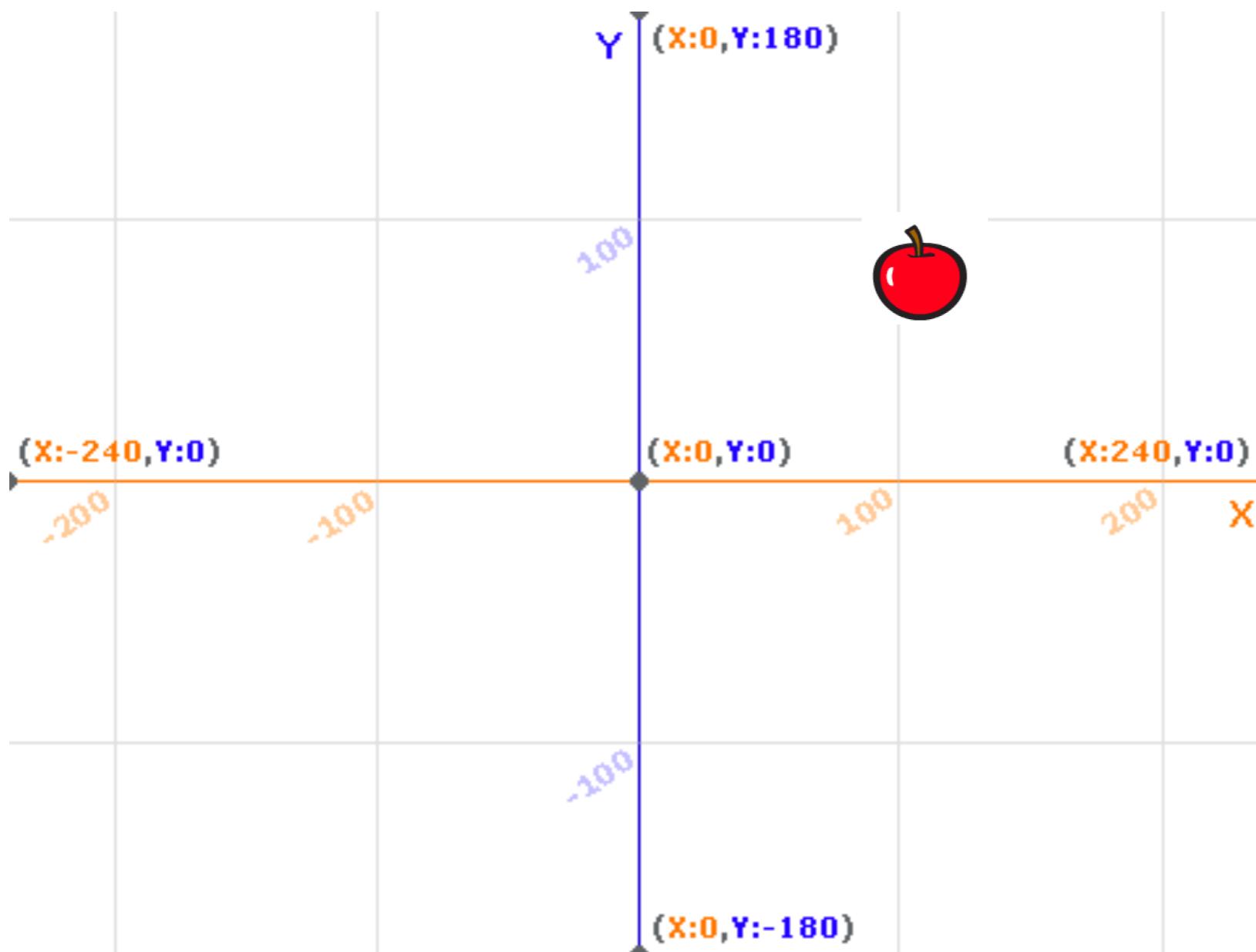
蛇がずっと動く



矢印で蛇の動きを制御



りんごを任意の所におく



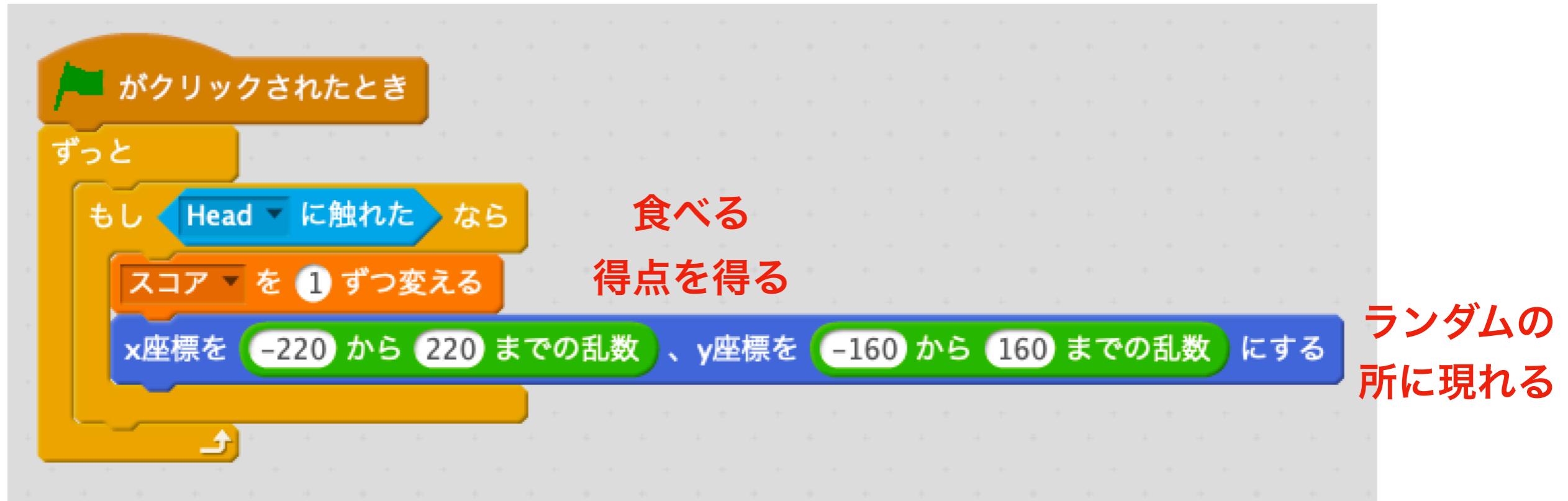
りんごを任意の所におく



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

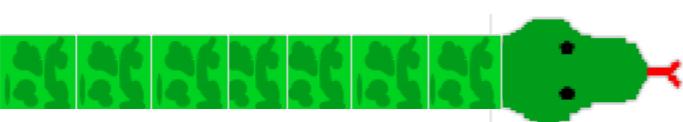
蛇がりんごを食べた場合



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





This Scratch script creates a simple snake game. It starts by setting the stage background to 'solid light blue' and the stage size to 800x600. The script then defines a variable 'Score' (value 0) and a variable 'Length' (value 1). The script begins with a 'when green flag clicked' hat block. Inside, it sets the x and y position to 0, -100, and rotates the stage 0 degrees. It then initializes the snake's body at [0, 0] and sets its length to 1. The script enters a loop starting with a 'repeat (10)' control block. Inside the loop, the snake moves forward by 10 steps. If the snake touches a green wall or the edge of the stage, it triggers a 'game over' sound and ends the loop. After each step, the script checks if the up arrow key is pressed; if so, it turns the snake 0 degrees. Similarly, it checks for down, left, and right arrow key presses to turn the snake 180, -90, and 90 degrees respectively. The script concludes with a 'stop all scripts' control block.

```
when green flag clicked
  set [Score] to [0]
  set [Length] to [1]
  [snake body v] set y to [0]
  [snake body v] set x to [0]
  [snake body v] set length to [1]
  repeat (10)
    [snake body v] move (10) steps
    if [game over v] then
      [game over v] play sound [Ouch!] v for (2) seconds
      stop all scripts
    end
    if [up arrow v] then
      [snake body v] set [angle v] to [0]
    end
    if [down arrow v] then
      [snake body v] set [angle v] to [180]
    end
    if [left arrow v] then
      [snake body v] set [angle v] to [-90]
    end
    if [right arrow v] then
      [snake body v] set [angle v] to [90]
    end
  end
  stop all scripts
```

蛇のコード

りんごのコード

