



```
が押されたとき

隠す

1 秒待つ

ずっと

0.5 から 2 までの乱数 秒待つ

自分自身 ▼ のクローンを作る
```

```
定義 はかいされる

X ▼ を x座標 にする

Y ▼ を y座標 にする

Sun ▼ のクローンを作る

もし Sun ▼ に触れた なら

このクローンを削除する

スコア ▼ を 50 ずつ変える

このクローンを削除する
```

```
      クローンされたとき

      x座標を -200 から 200 までの乱数 、y座標を 150 にする表示する

      端 ~ に触れた まで繰り返す

      y座標を -3 ずつ変える

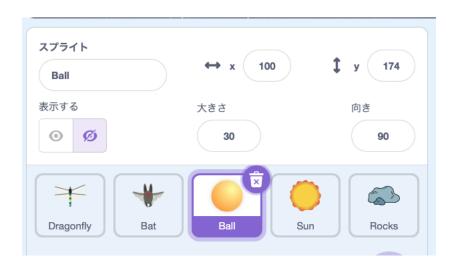
      もし Ball ~ に触れた なら

      はかいされる

      プラックローンを削除する
```







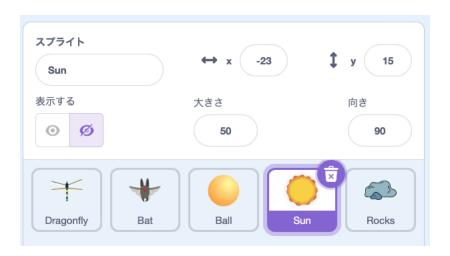














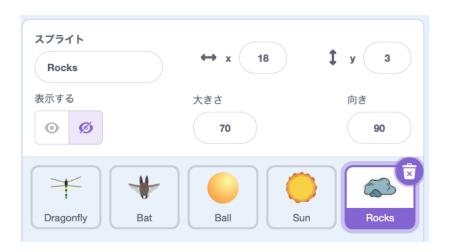














```
が押されたとき
  1 秒待つ
   1 から 3 までの乱数 秒待つ
   自分自身 ▼ のクローンを作る
```







