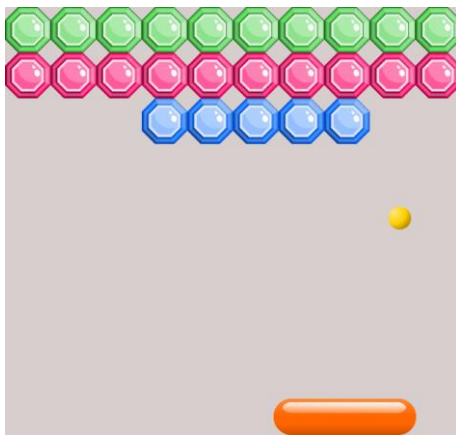


アイラタッチ IslayTouchでゲームプログラミング

ブロック崩し^{くず}



たま^{たま}をバーで打ち返し、ブロックを消す^けゲームです。



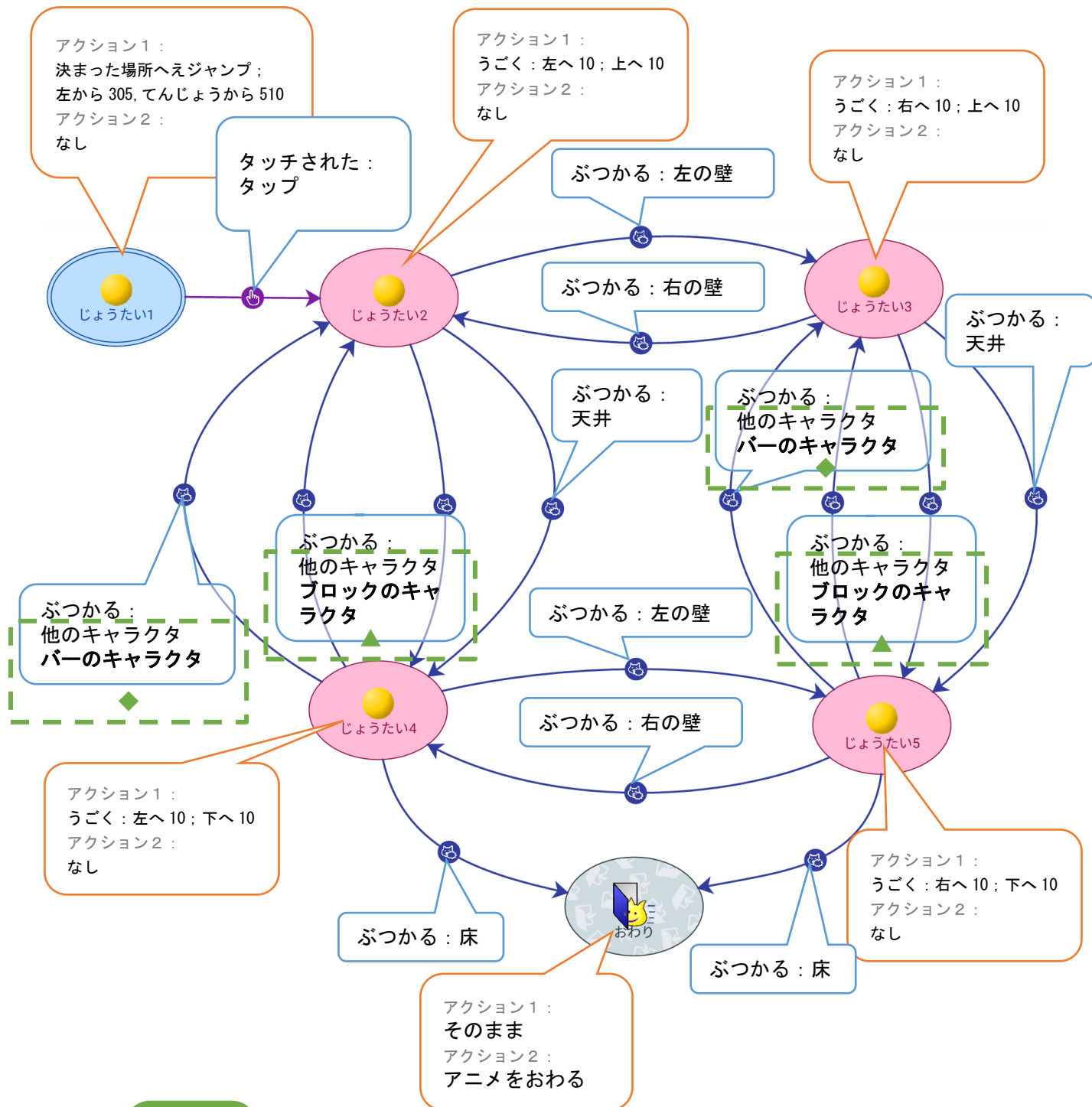
<http://islaytouch.com>

アイラのチュートリアル、
作品サンプルを公開中

Google Play及びamazon appstoreは、各社それぞれの商標です。

① キャラクターの状態遷移図を作る

たま
・玉



ヒント

- ◆ と ▲ がついているところを一旦飛ばして先に進もう。

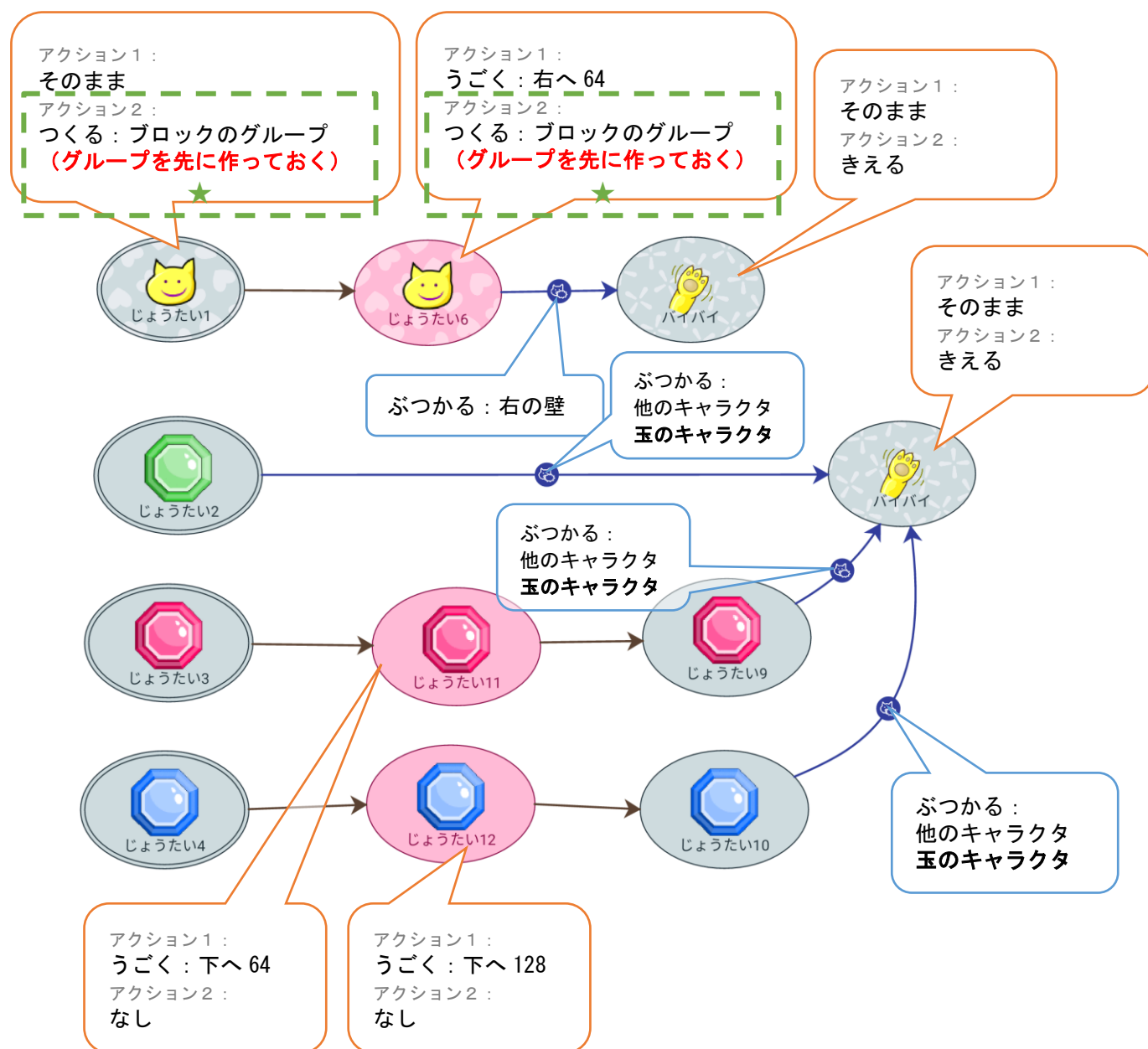
- アクション2を「アニメをおわる」にすると、状態が

自動的に



のように変わる。

・ブロック

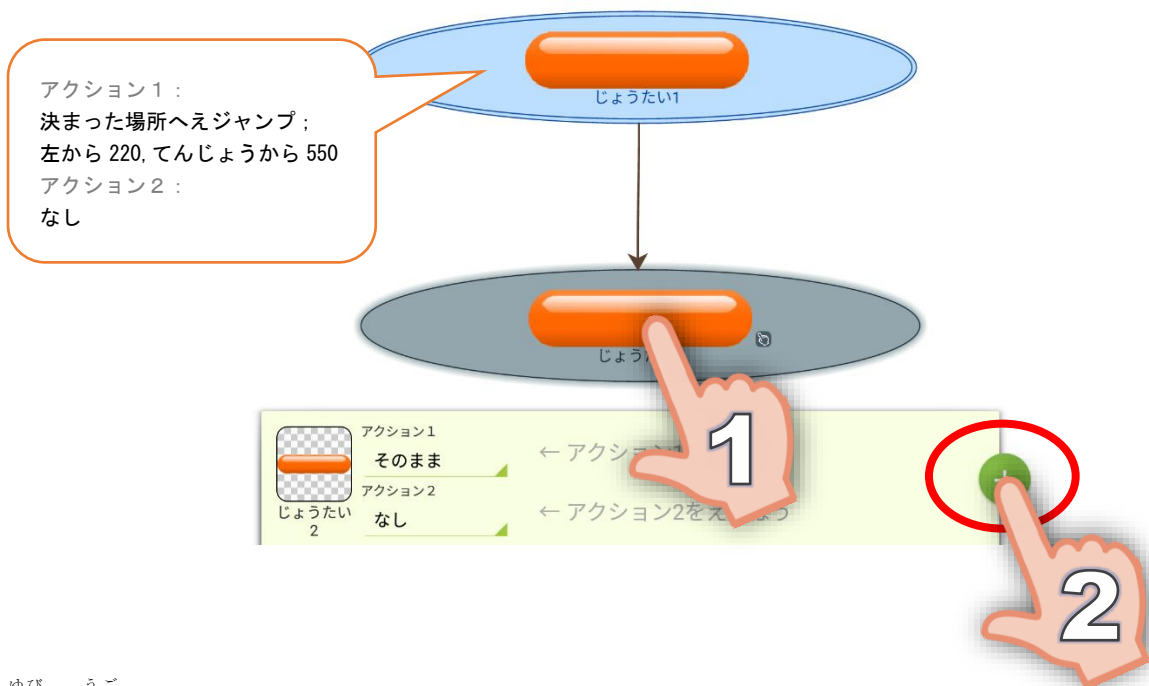


もど ▲ のところに戻って、ブロックのキャラクタを選ぶ。 えら

ヒント

- ★ がついているところを一旦飛ばして先に進もう。 いったん と さき すす
- アクション2を「きえる」にすると、状態が自動的に じょうたい じどうてき
- のように変わる。 か

・バー



指で動かせるようにする：

≡+ うごきのとくちょうをかえよう

かいてん

方向 左回り

角度 - 0 + 度

回数 1回のみ

うごかし方

指でキャラクタをうごかせるように ☐ する

方向 ☒ 左右 ☐ 上下 ☐ 上下左右

やめる OK

↑ ◆ のところに戻って、バーのキャラクタを選ぶ。

② グループを作^{つく}ってキャラクタを中^{なか}に入れ^いる



・メイングループ



・ブロックのグループ

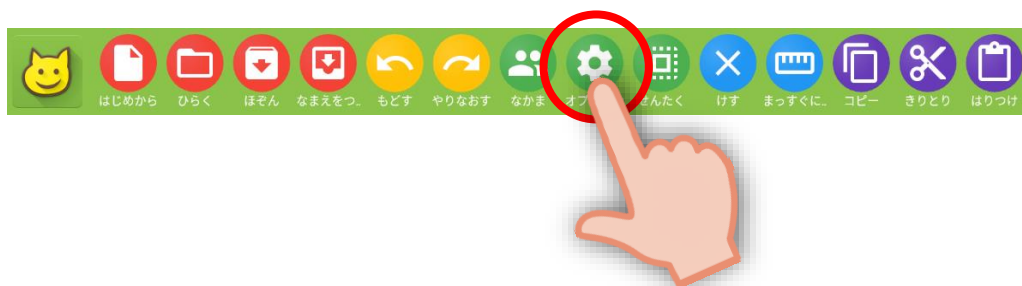


↑ ★ のところ^{もと}に戻^{もど}って、ブロックのグループ^{えら}を選^{えら}ぶ。

ヒント

二重丸^{にじゅうまる}のじょうたい () ^みを見^みつけてグループ^いに入れよう。

③ オプションを^か変える



⚙️ アニメのとくちょうを変えよう

うごきのはやさ
1秒間に「せんい」する回数 1回の「せんい」にかかる時間
- 40 + 回 - 25 + ミリ秒

がめんの大きさ
よこ - 640 + たて - 600 + 自動でせってい ☐ ☒ しない

かべのまほう
とおりぬけ ☒ ☐

うしろがわの色

黒	茶	赤	オレンジ	黄	緑	青	紫	紫	紫
灰	茶	赤	オレンジ	黄	緑	青	紫	紫	紫
白	黒	赤	オレンジ	黄	緑	青	紫	紫	+

やめる OK

かいぞう 改造してみよう

- ブロックの^{だんすう}段数を^ふ増やしてみよう
- カウンターを^{つく}作ってゲームの^{とくてん}得点を^{ひょうじ}表示してみよう
- クリア/ゲームオーバーの^{がめん}画面を作ってみよう

などなど

かいぞう みんな じまん
いろんな改造をして 皆に自慢しよう