

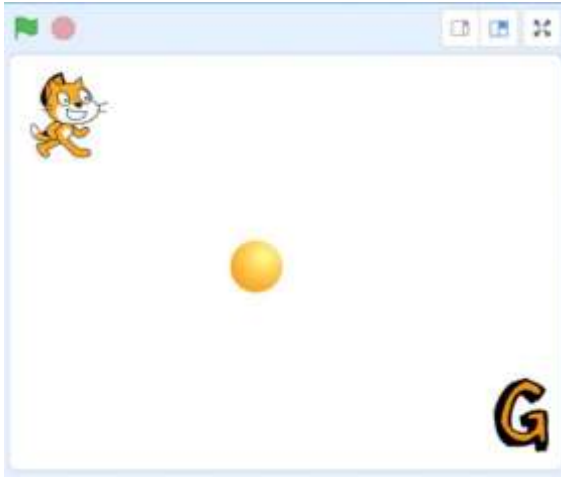
プログラミング「友達を楽しめるミニゲームを作ろう」

年 組 名前 ()

めあて 「矢印キーの操作で動くミニゲームを作ろう。」

<画面サンプル>

<参考ブロック>



プログラムを考えてみよう。

(1) 障害物を追加する。(スプライト名:)

ねこが障害物に触れたときにどうなるように作りますか?

()

「触れた」時に動くスプライトは(スプライト名:)

→ (スプライト名:) のスクリプトにブロックを作る。

のイベントの下に作る。



(2) 動く障害物を追加する。(スプライト名:)

障害物を動かす時は動く障害物(スプライト名:) のスクリプトにブロックを作る。

ずっと動かす時は「ずっと」のブロックを使って作る。

ずっとしたい動きを中に入れる。

ねこがその動く障害物に触れたときにどうなるように作りりますか?

()

(1) のときと同じように触れたときのプログラムを考えましょう。



(3) 障害物を追加するか、ラッキーアイテムを追加するなどしてアレンジしましょう。

※ 必ず動きを確認してOKであれば次の作業にとりかかりましょう。