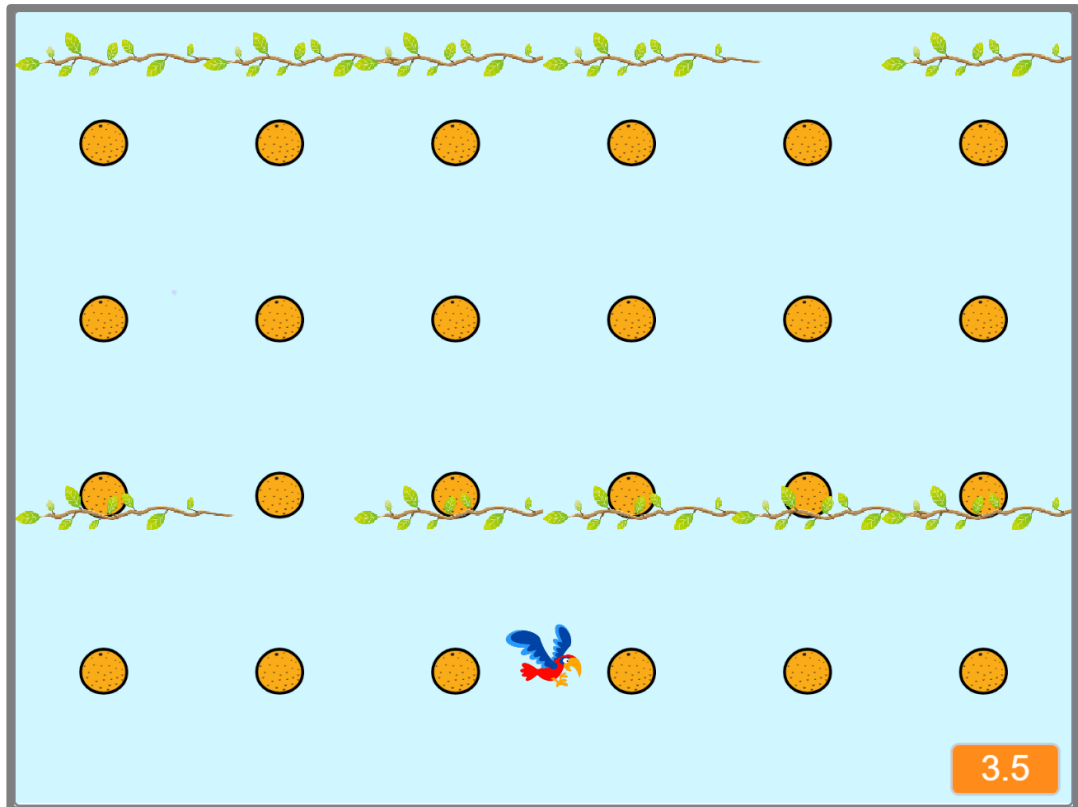


17 よけてたべて

ファイル「17_よけてたべて (さくせいよう)」を^{ひら}開いておきましょう。



ステージの上から落ちてくる^{うえ お}枝を^{えだ よ}避けながら^たエサを^{つく}食べるゲームを作ります。

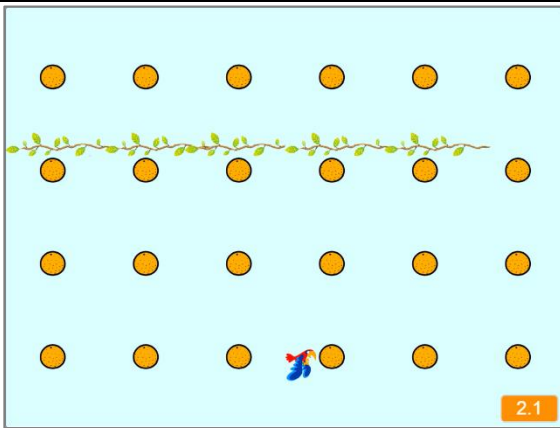
パソコン・スマホ・タブレットから

かんせいいい ^{どうが} ^{かくにん}
完成例の動画を^{どうが}確認していただけます。

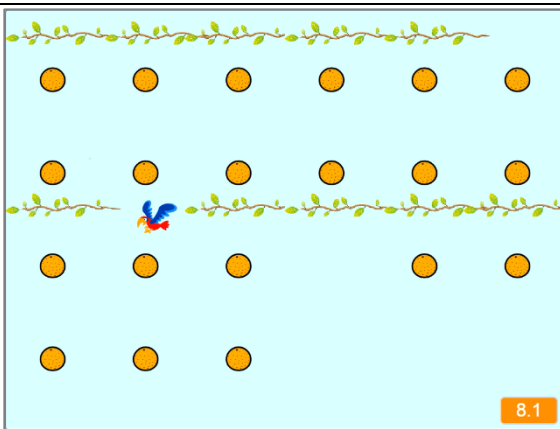
^{どうが}
動画のURL <https://youtu.be/0v2pgQiX5FQ>



なが
17-1 「よけてたべて」のおもな流れ



みどり はた はじ
緑の旗をクリックするとゲームが始まります。






さゆう やじるし つか そうさ お
左右の矢印キーを使ってオウムを操作し、落ち
てくる枝を避けながらエサを食べます。



えだ ぶ えだ ぶ
枝に触れたらゲームオーバー、枝に触れずにエサ
ぜんぶた
を全部食べることができたらゲームクリアです。



17-2 「よけてたべて」で使うスプライト

「よけてたべて」では3つのスプライトを使っています。

スプライト	スプライト名と役割
	<p>《オウム》</p> <p>すうじ つか そうさ 数字キーを使って操作します。</p> <p>ようい 2つのコスチュームが用意されています。</p>
	<p>《えだ》</p> <p>うえ お た じゃま 上から落ちてきてオウムがエサを食べるのを邪魔します。</p> <p>ようい 6つのコスチュームが用意されています。</p>
	<p>《エサ》</p> <p>くうちゅう う たいこうぶつ 空 中 に浮かぶオウムの大好物</p>

17-3 「よけてたべて」で使う変数

変数は2つ使います。

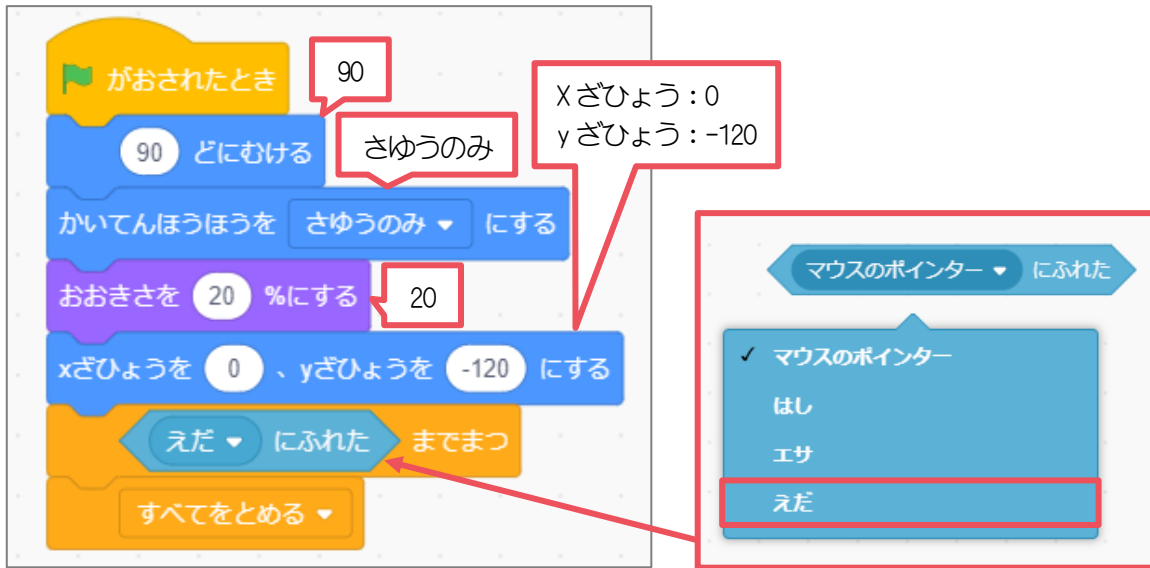
変数	変数名と役割
	<p>《エサ》</p> <p>た かず かぞ オウムが食べたエサの数を数えます。</p>
	<p>《タイム》</p> <p>じかん はか ゲームクリアまでの時間を計ります。</p>

17-4 《オウム》のスクリプトを作ろう

スプライト《オウム》をクリックしておきましょう。

スプライト《オウム》には11個のスクリプトを作っていきます。

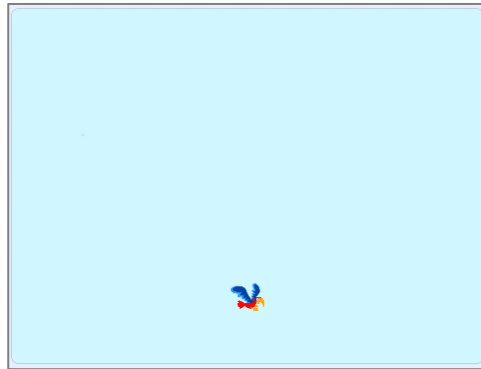
スクリプト1	<p>みどり はた お 《緑の旗が押されたとき》</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ■ ゲームスタートの時の向き、回転方法、大きさ、位置を決めます。 ■ 《えだ》に触れたら全てを止めます。



スクリプト1

みどり はた お
 緑の旗が押されたらゲームをスタートします。

ゲームスタートの時の《オウム》の向きは90度(右向き)、大きさは20%、位置は中央下あたり(x座標0、y座標-120)にします。



左に向いたときにひっくり返らないように回転方法を「さゆうのみ」にしておきましょう。

《えだ》に触れたときにゲームが止まるように「すべてをとめる」をつなげておきましょう。

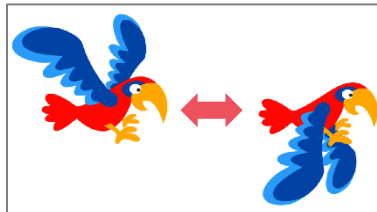
スクリプト2

みどり はた お
 《緑の旗が押されたとき》

- コスチュームを0.2秒ごとに切り替え続けます。



スクリプト2



※ 《オウム》にはあらかじめ2つのコスチュームが用意されています。

18 えんそうしよう♪

ファイル「18_えんそうしよう (さくせいよう)」を^{ひら}開いておきましょう。



つく
ピアノを作ります。

えんそう きろく さいせい
演奏を記録して再生できるようにもしていきます。

パソコン・スマホ・タブレットから

かんせいれい どうが かくにん
完成例の動画を確認していただけます。

どうが
動画のURL <https://youtu.be/GAQwaEkS9T4>



18-1 「えんそうしよう♪」でできること



けんぱんをクリックすると音^{おと}が鳴^なります。



けんぱんと《やすむ》ボタンを組^くみ合^あわせてク
リックした順^{じゅんばん}番^{ばん}に音^{おと}を記^き録^{ろく}させることが
できます。



《さいせい》ボタンをクリックすると記^き録^{ろく}した
音^{おと}が鳴^なります。



さいせいちゅう
再^{さい}生^{せい}中^{ちゅう}は《ドラム》と《シンバル》が
いっ^いっ^ってい^いかん^{かん}か^かく^くな
一^い定^{てい}間^{かん}隔^{かく}で鳴^なります。
また、カエルが動^{うご}きます。

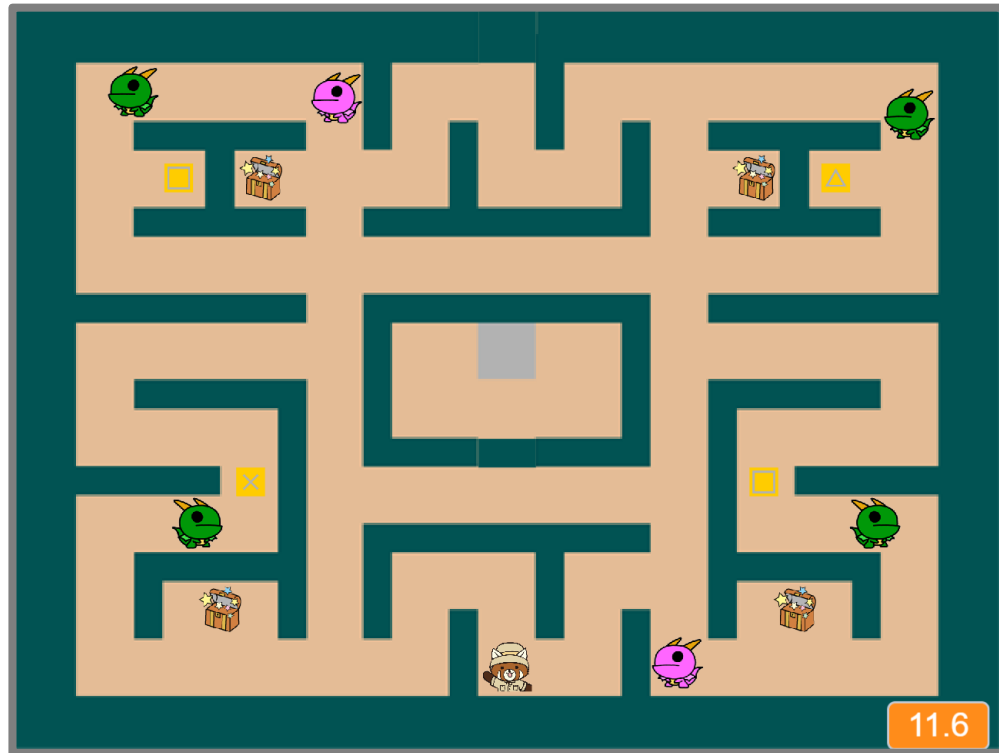
18-2 「えんそうしよう♪」で使うスプライト

「えんそうしよう♪」では19個のスプライトを使っています。

スプライト	スプライト名と役割
	<p>《けんぱん1》</p> <p>クリックすると音が鳴ります。8つのコスチュームが用意されています。</p> <p>複製をして《けんぱん8》まで作ります。</p>
	<p>《けんぱん9》</p> <p>クリックすると音が鳴ります。5つのコスチュームが用意されています。</p> <p>複製をして《けんぱん13》まで作ります。</p>
	<p>《やすむ》</p> <p>音を記録する時に使います。1回のクリックで0.25拍休みます。</p>
	<p>《さいせい》</p> <p>記録した音を再生します。</p>
	<p>《リセット》</p> <p>記録した音を消します。</p>
	<p>《ドラム》</p> <p>記録した音が再生されている間、一定間隔でドラムの音が鳴ります。</p>
	<p>《シンバル》</p> <p>記録した音が再生されている間、一定間隔でシンバルの音が鳴ります。</p>
	<p>《カエル》</p> <p>記録した音が再生されている間、コスチュームを切り替え続けます。</p> <p>2つのコスチュームが用意されています。</p>

19 トレジャーハンター2

ファイル「19_トレジャーハンター2 (さくせいよう)」を^{ひら}開いておきましょう。



Vol.4に^{けいさい}掲載の「トレジャーハンター」の^{ぞくへん}続編になります。

前回、^{ぜんかい}宝箱と^{たからばこ}鍵を集めて^{かぎ}洞窟から^{あつ}脱出・・・^{どうくつ}したはずが、さらに^{だっしゅつ}地下の洞窟に^{ちか}落ちて^{どうくつ}しまった、^おというところから^おスタートします。

「トレジャーハンター2」は^{めんこうせい}2面構成になっています。

1面目の洞窟内にある^{めんめ}全ての^{どうくつない}宝箱と^{すべ}石板を集めると^{たからばこ}次の洞窟への^{せきばん}扉が^{あつ}開き先に^{つぎ}進む^{とびら}ことができます^{ひら}ようになります。^{さき}

2面目でも^{めんめ}宝箱と^{たからばこ}石板を集めます。^{せきばん}全て集めると^{あつ}出口の^{すべ}扉が^{あつ}開きますので、^{でぐち}ここから^{とびら}脱出^{ひら}することができます^{だっしゅつ}ればゲームクリアです。

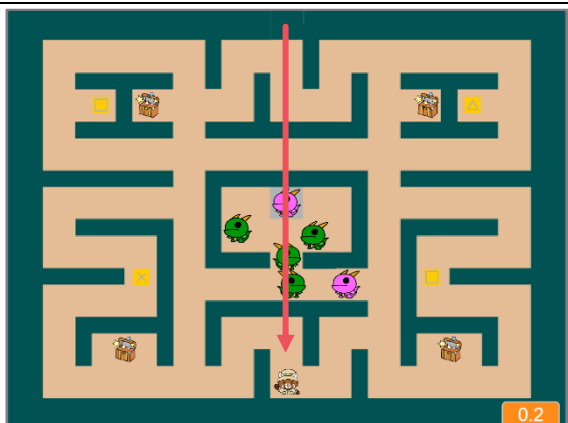
パソコン・スマホ・タブレットから

かんせいれい どうが かくにん
完成例の動画を^{かんせいれい}確認していただけます。

動画のURL <https://youtu.be/u3EmVw6yypU>



19-1 「トレジャーハンター2」のおもな流れ なが



みどり はた うえ
 緑の旗をクリックするとハンターが上から
 お
 落ちてきてゲームスタートです。



ふ たからはこ せきばん
 ガーディアンに触れないように宝 箱 や石 板
 あつ とちゅう ふ
 を集めます。途 中、ガーディアンに触れるとス
 よすみ と かい
 テージの四隅のどこかに飛ばされ、3回 ガーディ
 安 ふ
 アンに触れるとゲームオーバーです。

せきばん ちゅうおう だいざ あつ
 石板はステージ 中 央 のグレーの台座に集
 められます。



たからはこ せきばん まいあつ
 宝 箱 を4つ、石 板 を4枚 集めるとステー
 ちゅうおう へや はい
 ジ 中 央 の部屋に入ることができるようにな
 ります。

あつ せきばん うえ の つぎ どうくつ い
 集めた石 板 の上に乗ると次の洞 窟 への入
 ぐち ひら
 り口が開きます。



い ぐち つぎ どうくつ む
 入り口から次の洞 窟 へ向かいます。



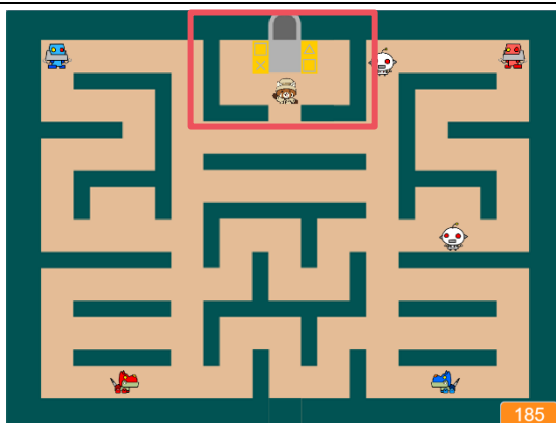
めんめ
2面目のスタートです。

めん たからばこ まい せきばん
この面には8つの宝箱と4枚の石板があります。



ふ たからばこ
ここでもガーディアンに触れないように宝箱
せきばん あつ
と石板を集めます。

せきばん しょうぶ だいざ
石板はステージ上部にあるグレーの台座に
あつ
集められます。



たからばこ まい せきばん あつ
8つの宝箱と4枚の石板を集めるとステ

しょうぶ へや い ぐち ひら
ージ上部にある部屋の入り口が開きます。

へや はい でぐち とびら ひら
部屋に入ると出口への扉が開きます。



でぐち だっしゅつ
出口から脱出したらゲームクリアです。