

サブコース

おいかけっこゲームをつくろう

ゲームクリアの画面をつくろう



メクルン

※ Scratch は、MITメディア・ラボのライフロンゲ・キンダーガーデン・グループの協力によりScratch財団が進めているプロジェクトです。

<https://scratch.mit.edu> から自由に入手できます。

※ そのほか記載されている会社名、製品名はそれぞれ各社の商標および登録商標です。

ゲームクリアの画面をつくろう

- ① クリア画面をかこう
- ② クリアの時間をきめよう
- ③ クリア画面にかえよう



クリア！







ゲームクリアの画面をつくろう

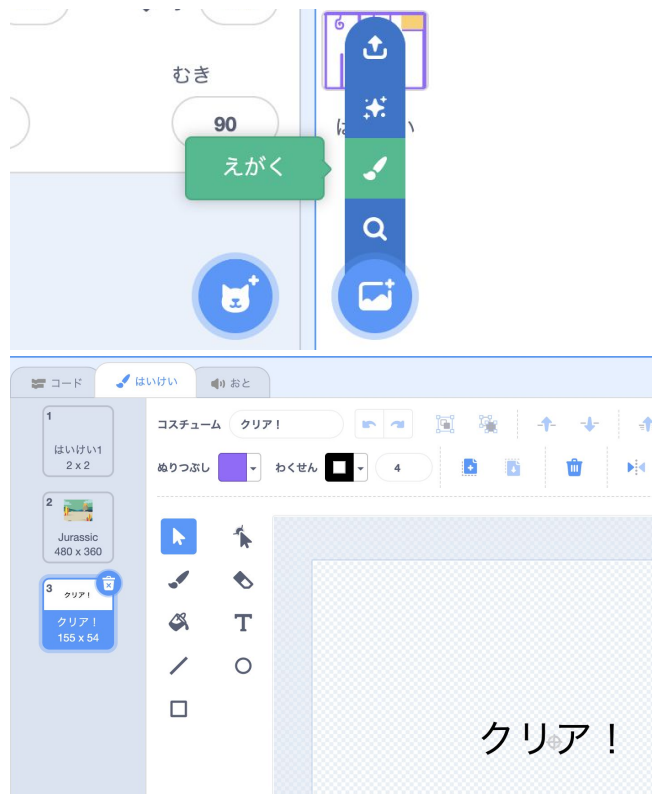
① クリア画面をかこう

クリアしたときの画面をかいていこう

画面の右下の  から  をクリックして
あたらしはいけいをついかしよう

ふで()やもじ()をつかって、クリア画面のはいけい
をかいてみよう！

ぬりつぶし()をおすと文字や面の色をかえられるよ
わくせん()をおすと線の色をかえられるよ



メクルン

ゲームクリアの画面をつくらう

② クリアの時間をきめよう

きめた時間まで にげきったらクリアにするよ

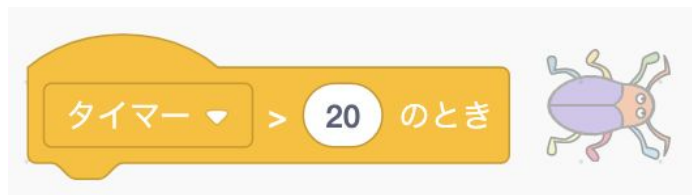
タイマーは、時間を数えてくれるブロックだよ

🚩がおされてからの時間が入っているよ

🌞 イベント の  タイマー ▾ > 20 のとき で、クリアの時間をきめよう

おにのSpriteにこのブロックをついかしよう

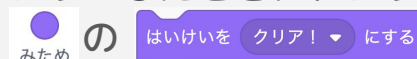



クリアしたときにうごかすコードをこのブロックにつなげていくよ





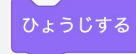
ゲームクリアの画面をつくらう

③ クリア画面にかえよう

クリアしたときに、クリア画面にきりかえるために

 の  の  をつかうよ
 をおしてクリア画面のはいけいをえらぼう

クリアしたら  でゲームをとめよう
クリア画面ではおにが見えないように、 を
つかってみよう

ゲームが始まったときに  で
おにを見えるようにして、はいけいももどすよ

