

サブコース

おいかけっこゲームをつくろう むずかしくしてみよう



メクルン

© 2020 Mekurun All Rights reserved.

※ 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。


むずかしくしてみよう



- ① おにの大きさをかえよう
- ② おにのはやさをかえよう
- ③ いろんな大きさやはやさにしてみよう




むずかしくしてみよう

① おにの大きさをかえよう

タイマーをつかってすこしずつおにを大きくしよう
タイマーには  をおしてから時間が入っているよ

 イベント の  タイマー > 10 のとき をつかってみよう
入れた時間(びょう)より大きくなったときに
つながっているブロックがじっこうされるよ

 おおきさを 125 %にする をつかっておおきさをかえられるよ
100%はスプライトの元の大きさだよ
はじめの大きさもわすれずせっていしておこう




むずかしくしてみよう

② おにのはやさをかえよう

時間によってはやさをかえてみよう

はやさをかえるために、「へんすう」をつかうよ
へんすうとは、文字や数が入るもので、コードの中
でつかえるよ

 の「へんすうをつくる」をおすと、へんすうが
つくれるよ

わかりやすい名前をつけて、「OK」をおそう

あたらしいへんすう ×

あたらしいへんすうめい:

すべてのスプライト このスプライトのみ



メクルン

むずかしくしてみよう

② おにのはやさをかえよう

タイマー > 10 のとき に はやさ を 15 にする という
ブロックをつなげてみよう

旗がおされたとき にもつなげて、はじめのはやさをきめよう

まだこれだけだと、おにのはやさがかわらないね
おにをうごかすコードに はやさ をいれよう

時間がたつと、おにのうごきがはやくなったかな？

The image shows two Scratch code snippets. The left snippet consists of a yellow 'When timer starts' block with '10' in the 'when' field, followed by an orange 'set speed to 15' block. The right snippet starts with a yellow 'When green flag clicked' block, followed by an orange 'set speed to 5' block, then a yellow 'forever' loop containing a blue 'cat meow' block, an orange 'set speed to 5' block, a yellow 'if cat pressed' block with a blue 'cat meow' block inside, a purple 'pop sound' block, and a yellow 'wait 2 seconds' block. Red boxes highlight the 'set speed to 15' and 'set speed to 5' blocks in both snippets.




むずかしくしてみよう

③ いろんな大きさやはやさにしてみよう

いろんな時間で、はやさや大きさがかわるようにしてみよう

ブロックを右クリックして「ふくせい」でブロックがコピーできるよ

 の数字をかえてそれぞれせっていしてみよう！

むずかしさは自由にちょうせいしてみてね！

