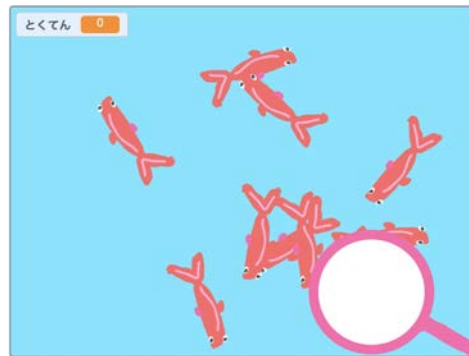
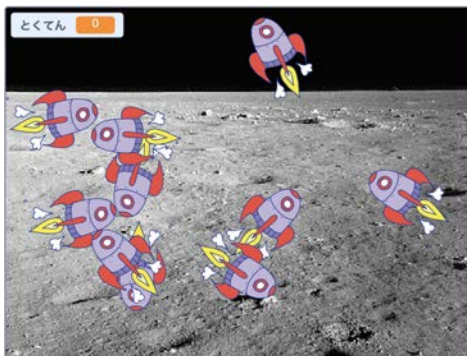


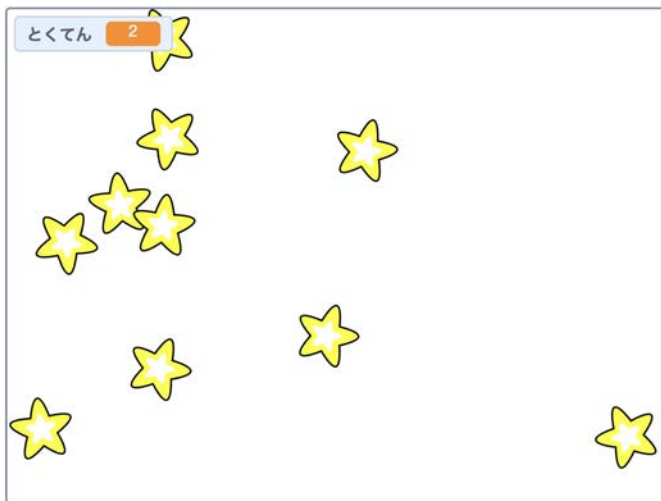
# クリックゲーム

うごきまわる sprites をたくさんクリックしよう！



# つくるもの

このコースでは、クリックゲームをつくるよ  
時間内にどれだけクリックできるかな？



メクルン

# もくじ

1. スプライトをうごかそう
2. クリックしたらけそう
3. とくてんをつけよう

※ 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。

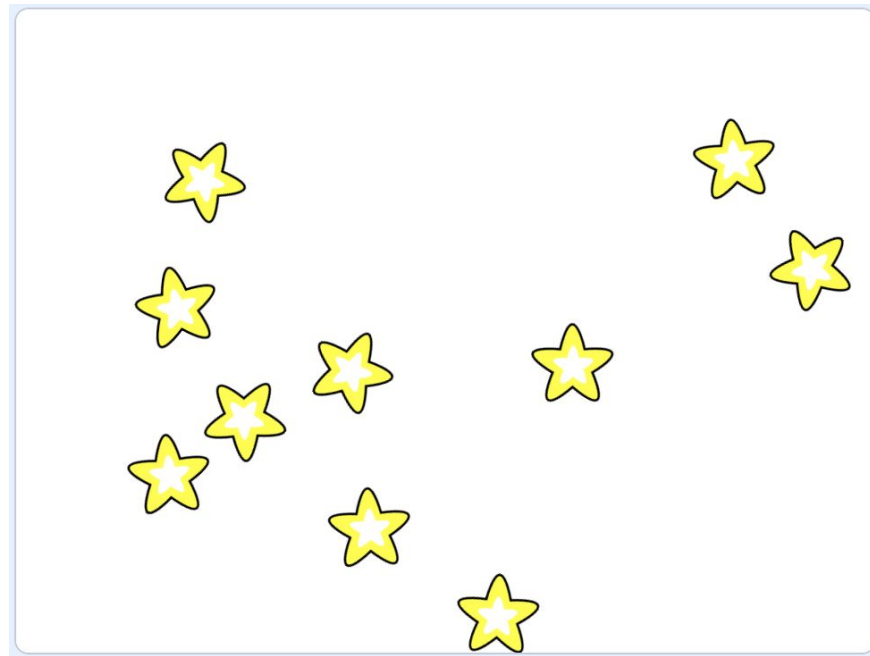
<https://scratch.mit.edu> から自由に入手できます。

※ 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。



# 1. スプライトをうごかそう


- ① スプライトをつくろう
- ② クローンさせてみよう
- ③ クローンをうごかそう
- ④ ランダムにうごかそう



# 1. スプライトをうごかそう

## ① スプライトをつくろう

つかわないスプライトは  でけそう

画面の右下にある  から、「スプライトをえらぶ」をクリックしよう

すきなスプライトをクリックしてつかしよう



# 1. スプライトをうごかそう

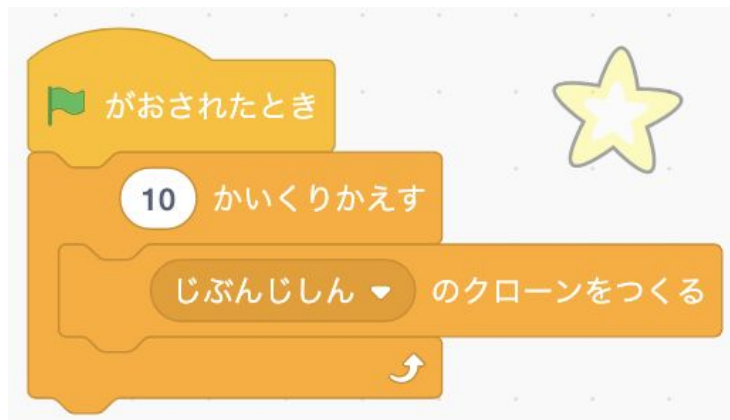
## ② クローンさせてみよう

クローンきのうをつかうと、同じスプライトをたくさんつくれるよ

クローンは  でつくれるよ

クローンをたくさん作るために [( )かいくりかえす] でかこもう

 をおしたらクローンがつけられるようになるよ





くりかえす回数をかえると  
クローンの数かわるよ！





# 1. スプライトをうごかそう

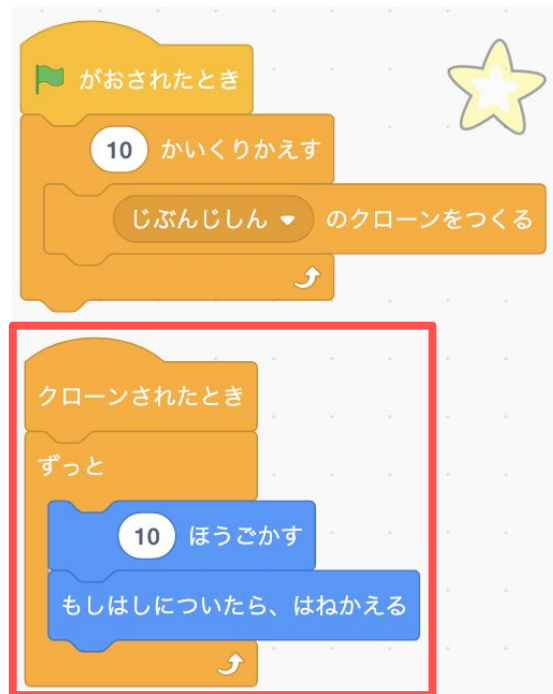
## ③ クローンをうごかそう

クローンをうごかすためのプログラムは、  
クローンされたとき(  )につなげるよ

 はおぼえているかな？ 向いている方向に  
すすむブロックだね、数でうごくはやさをきめれるよ

画面のはしにぶつかっても止まらないように、  
 をいれよう

 をおしたらクローンがうごくようになったかな？



# 1. スプライトをうごかさう

## ③ クローンをうごかさう

このままだと、クローンじゃないスプライトが見えているけどうごかないね

クローンじゃないスプライトはかくしておくよ

はじめはかくしておいて、クローンだけ見えるようにするといいね

The image shows a Scratch script on a grid background. At the top right is a yellow star icon. The script consists of two main blocks:

- When green flag clicked:**
  - A purple 'hide' block (labeled 'かくす') is highlighted with a red box.
  - A 'wait 10 seconds' block (labeled '10 かいくりかえす').
  - A 'create clones of this sprite' block (labeled 'じぶんじしん のクローンをつくる').
- When a clone is created:**
  - A purple 'show' block (labeled 'ひょうじする') is highlighted with a red box.
  - A 'forever loop' block (labeled 'ずっと') containing:
    - A 'wait 10 seconds' block (labeled '10 ほうごかす').
    - A 'if clicked, then say' block (labeled 'もしはしについたら、はねかえる').





# 1. スプライトをうごかそう

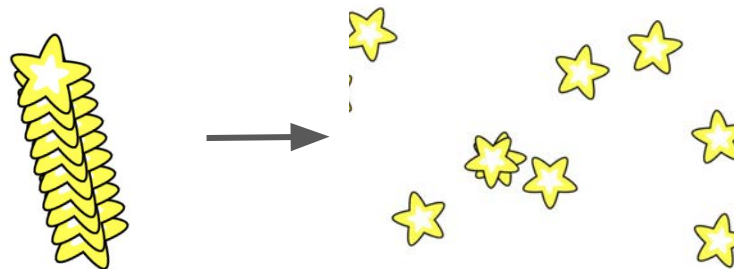
## ④ ランダムにうごかそう

いまはスプライトが同じところにかたまっていて、  
ならんでいるね

もっとバラバラにうごくように、いろんな場所から  
クローンがでてくるようにするよ

クローンをつくるまえに、  
どこかのぼしょへいく をいれよう  
どまわす をつかうと向きもかえられるよ

バラバラにうごくようになったかな？



## 2. クリックしたらけそう

- ① クリックされたらクローンをけそう
- ② クローンがまたでてくるようにしよう
- ③ 音をならそう



## 2. クリックしたらけそう

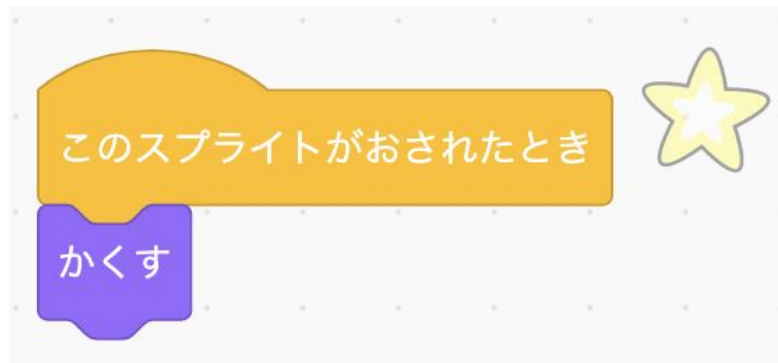
### ① クリックされたらクローンをけそう

クリックされたときにうごかしたいコードは、  
[このスプライトがおされたとき]につなげよう

[このスプライトがおされたとき]はクローンでも  
同じようにうごくよ！

[かくす]をいれて、おされたらかくすようにしよう

クリックしたらきえるようになったかな？



## 2. クリックしたらけそう

② クローンがまたでてくるようにしよう

いまはクリックするとクローンがへっちゃうね

けたあとに、またべつの場所からでてくるようにしよう

[どこかのばしょにいく]と[ひょうじする]ブロックをさっきつくったコードの下につなげよう




## 2. クリックしたらけそう

### ③ 音をならそう

クリックされたら音をならすようにするよ

クリックされたときに  ブロック  
をいれてみよう

音をついかして、好きな音をえらんでみよう  
音をついかするほうほうはおぼえているかな？

「コスチューム」のよこの「おと」の  から音を  
えらべるね



### 3. とくてんをつけよう

- ① へんすうをつくろう
- ② とくてんをふやそう
- ③ とくてんを見せよう
- ④ ゲームがおわったときにクローンをけそう




# 3. とくてんをつけよう

## ① へんすうをつくろう

「へんすう」をつかってとくてんきのうをつくるよ

「へんすう」は、中身に数や文字をいれられるものだよ！

まずはへんすうをつくってみよう

 の[へんすうをつくる]をおして、とくてんをいれるへんすうをつくろう

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

トよう

キャンセル




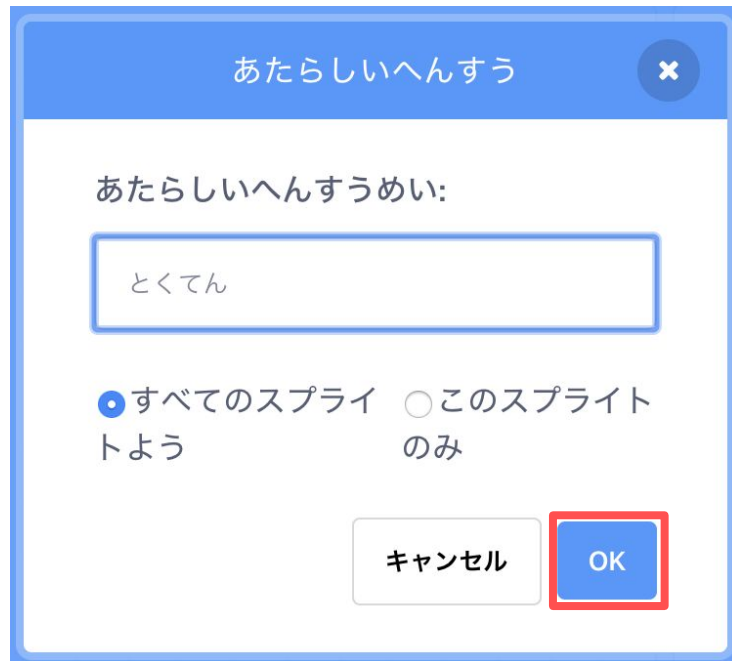
### 3. とくてんをつけよう

#### ① へんすうをつくろう

「へんすうめい」はへんすうの名前のことだよ  
わかりやすい名前にするとあとで読みやすいよ  
ここでは、「とくてん」にしているよ

「このスプライトのみ」にすると、ほかのスプライト  
からはつかえなくなるよ  
ここでは、「すべてのスプライトよう」をえらぼう！

へんすうのせっていがおわったら、をおして  
へんすうをつくろう






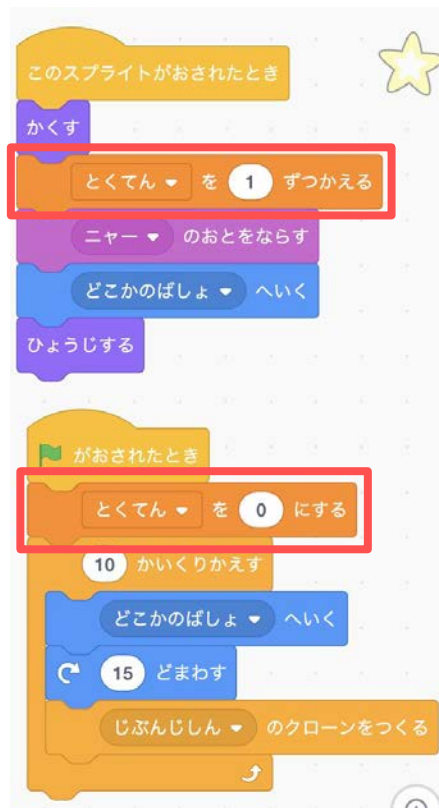
# 3. とくてんをつけよう

## ② とくてんをふやそう

クローンがクリックされたときにとくてんをふやしてみよう

をつかって、へんすうの中身をふやそう

ゲームをはじめたときにとくてんがリセットされるように、はじめに をいれてみよう



# 3. とくてんをつけよう

## ③ とくてんを見せよう

へんすうのよこのチェックマーク  は、  
ステージにひょうじするかどうかをきりかえられるよ



ステージのへんすうを右クリックすると、見た目を  
かえられるよ

ステージのへんすうをクリックしながらうごかすと  
すきな場所におけるよ

とくてん

0

ふつうのひょうじ

おおきなひょうじ

スライダー

とくてん

0




メクルン

# 3. とくてんをつけよう

## ③ とくてんを見せよう

ゲームがおわったらとくてんをいうきのうをつけるよ

画面右下の  からすきなスプライトをえらぼう




こんなかんじでとくてんをおしえるよ



# 3. とくてんをつけよう




## ③ とくてんを見せよう

タイマーをつかって、ゲームがおわった時にとくてんを見せるようにしてみよう

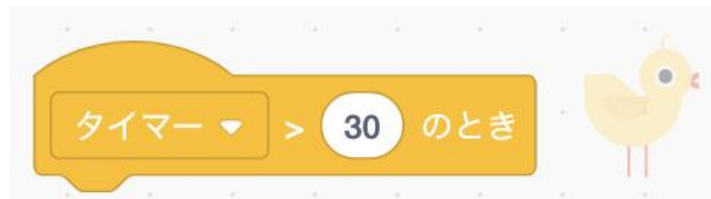
タイマーには、がおされてからの時間がはいつているよ

タイマーの時間がすぎたときにうごかしたいコードは

 イベント の  につなげるよ

はじめは  になっているから、 をクリックして  にかえよう

数をかえてすきな時間(びょう)にしよう！  
ゲーム時間はここできめられるよ！



# 3. とくてんをつけよう

## ③ とくてんを見せよう

とくてんをいわせるには をつかおう

の中に、 の をいれよう

をつかうと、まえの文字とうしろの文字をつなげられるよ


まえにしゃべらせたいセリフ、うしろにとくてんのへんすうをいれよう



# 3. とくてんをつけよう

## ③ とくてんを見せよう

とくてんをいうまえに sprites をひょうじしよう

ゲームのはじめはかくすために、がおされたらかくすようにするね

とくてんをいうようになったかな？



タイマー > 30 のとき

ひょうじする

とくてんは と とくてん という

が おされたとき

かくす



### 3. とくてんをつけよう

④ ゲームがおわったときにクローンをけそう  
クローンするスプライトにもどろう

タイマーがおわった時にクローンをけすには、  
このクローンをさくじよする をつかうよ

タイマー > 30 のとき のあとにつなげよう  
( )のなかの数字はさっきと同じにしよう

できたら、をおしてうごかしてみよう！



## やってみよう

---

- おじやまキャラをふやしてみる
- クローンの見た目をかえてみる
- たいせんモードをつくってみる
- ハイスコアをきろくしてみる



メクルン