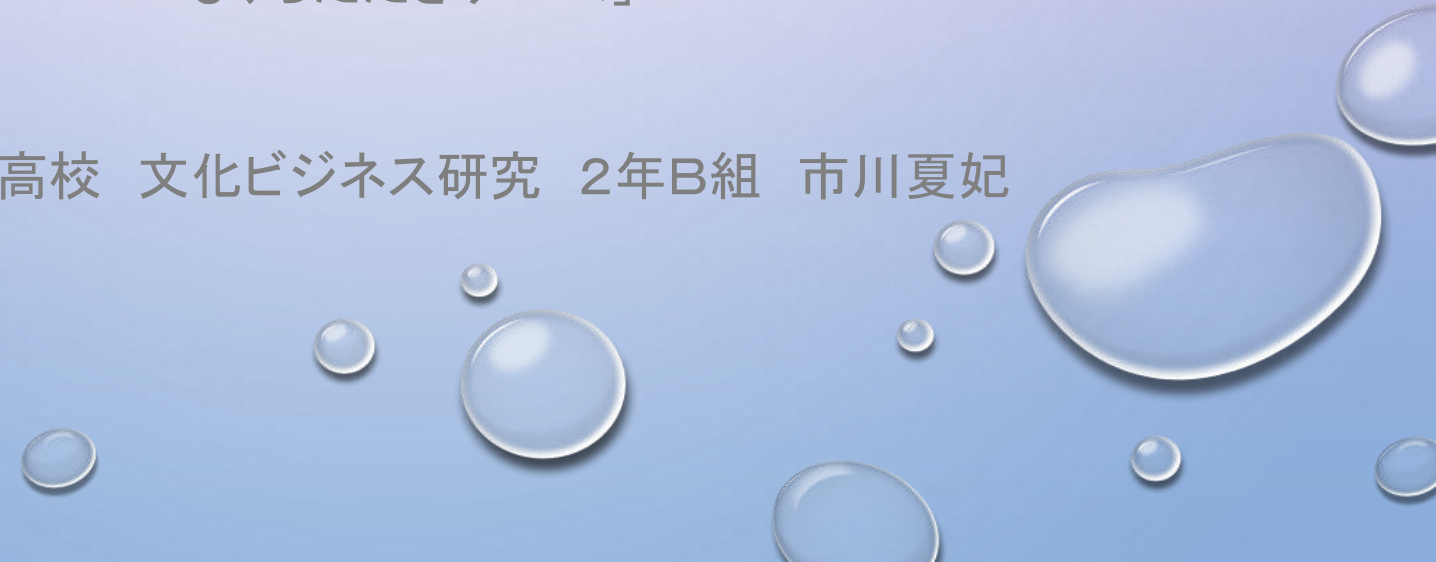




プログラミング教材

「もぐらたたきゲーム」

諏訪実業高校 文化ビジネス研究 2年B組 市川夏妃



プログラムの紹介

つくるプログラム

・マウスでダイヤとロボットをタップして制限時間内に

どれくらい得点を稼げるのか。

学べること

1. キャラクターの座標の利用
2. ずっと(繰り返し)
3. 乱数(ランダムな数字)の使い方
4. 変数(データの入れ物)によるスコアと時間制限の設定

ステップ1

- 背景を決める

スプライト

Retro Robot

表示する

☒ ☐

↔ x -36

↕ y 2

大きさ 100

向き 90

 Retro Robot

 Crystal

ステージ



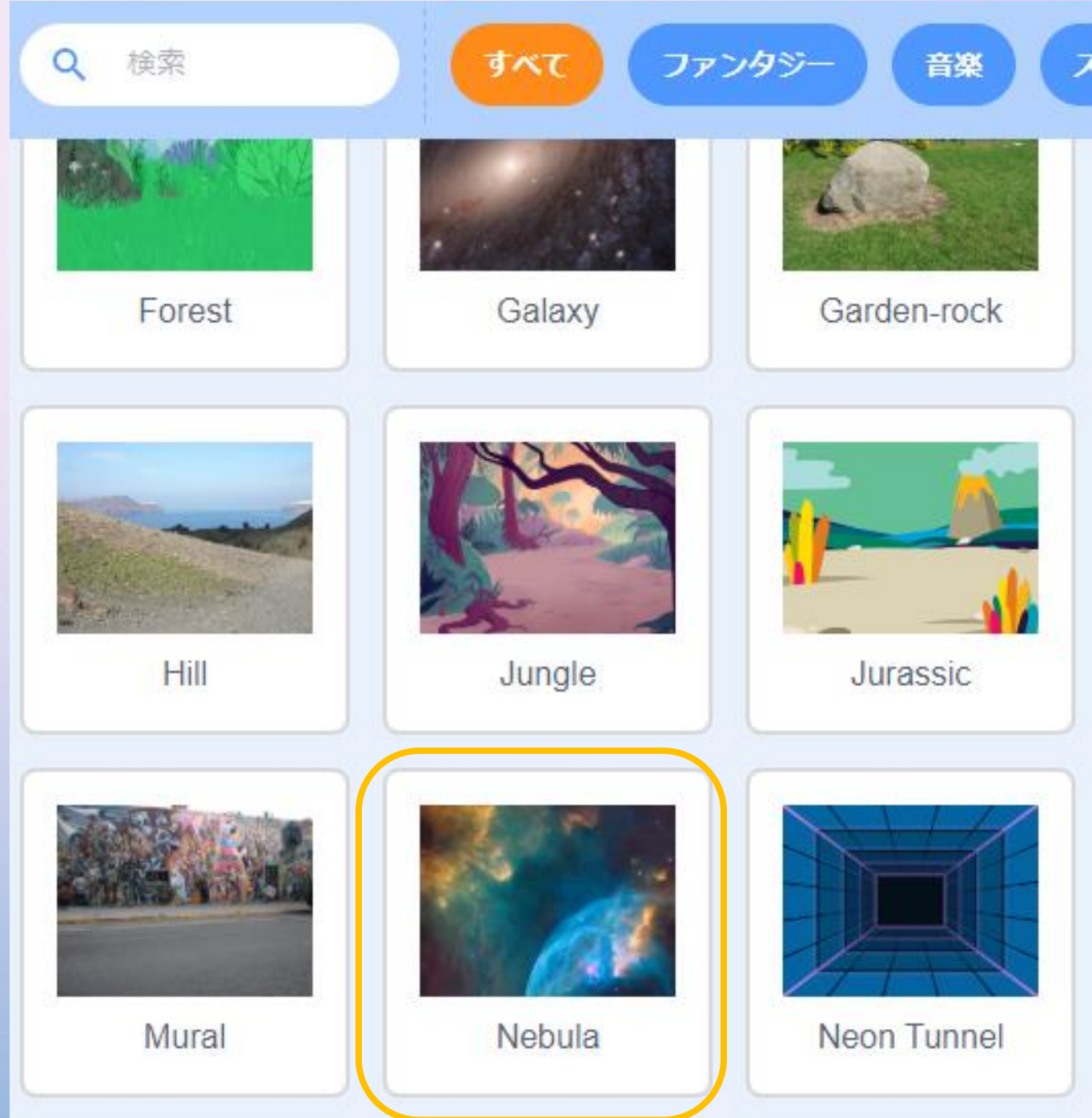
背景 2





ステップ1

- 背景を決める



ステップ2

- キャラクタを二体選ぶ

スプライト

Retro Robot

↔ x -36

↕ y 2

表示する



大きさ

100

向き

90



Retro Robot

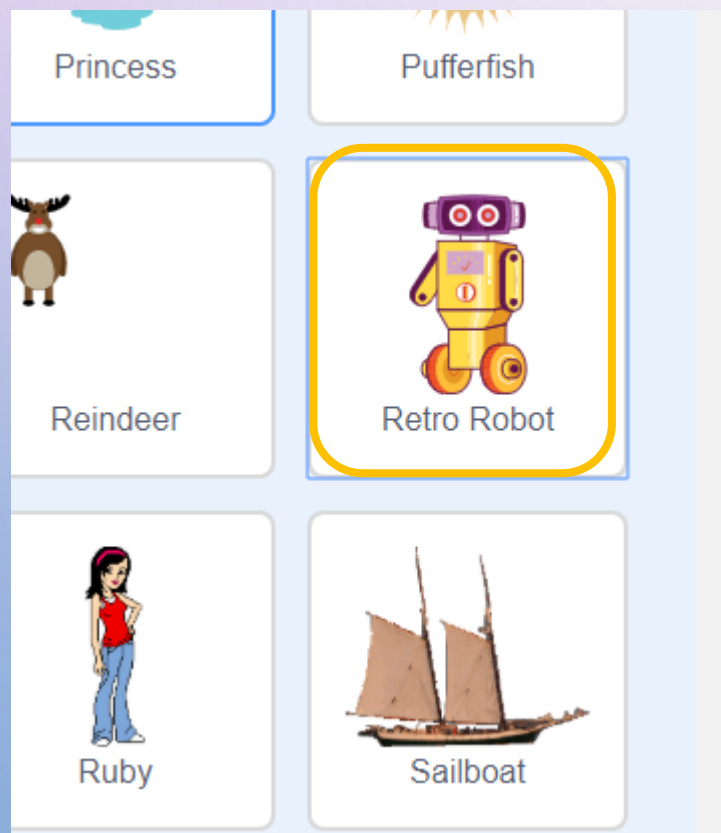


Crystal



ステップ2

- キャラクタを二体選ぶ



ステップ3

- 変数「スコア」、変数「タイム」



ステップ3

- 変数「スコア」、変数「タイム」

「スコア」「タイム」
と打つ！

The image shows a dialog box titled '新しい変数' (New Variable) with a close button (X) in the top right corner. Inside the dialog, there is a label '新しい変数名:' (New variable name:) followed by a text input field. A red circle highlights the input field, and a red arrow points from the text 'スコア' and 'タイム' to the input field. Below the input field, there are two radio buttons: the first is selected and labeled 'すべてのスプライト用' (For all sprites), and the second is labeled 'このスプライトのみ' (Only for this sprite). At the bottom of the dialog, there are two buttons: 'キャンセル' (Cancel) and 'OK'.

ステップ4

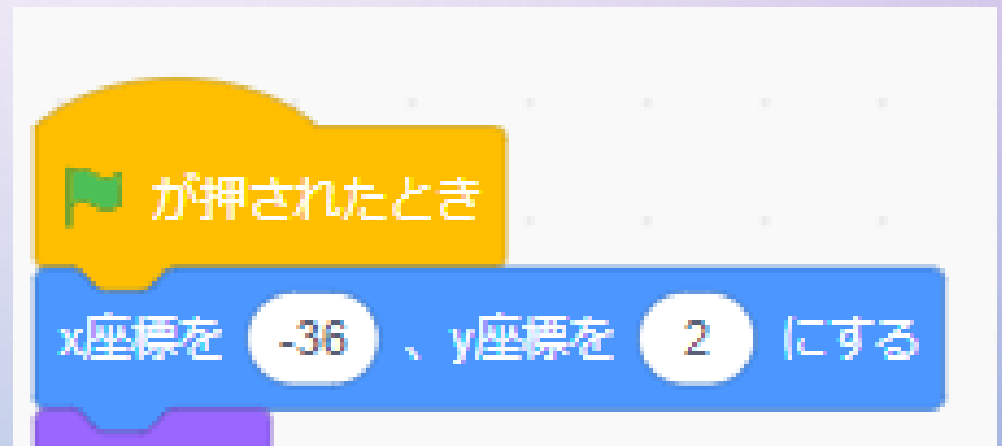
- 初期化処理を行う

背景の場合



ステップ4

ロボットの場合



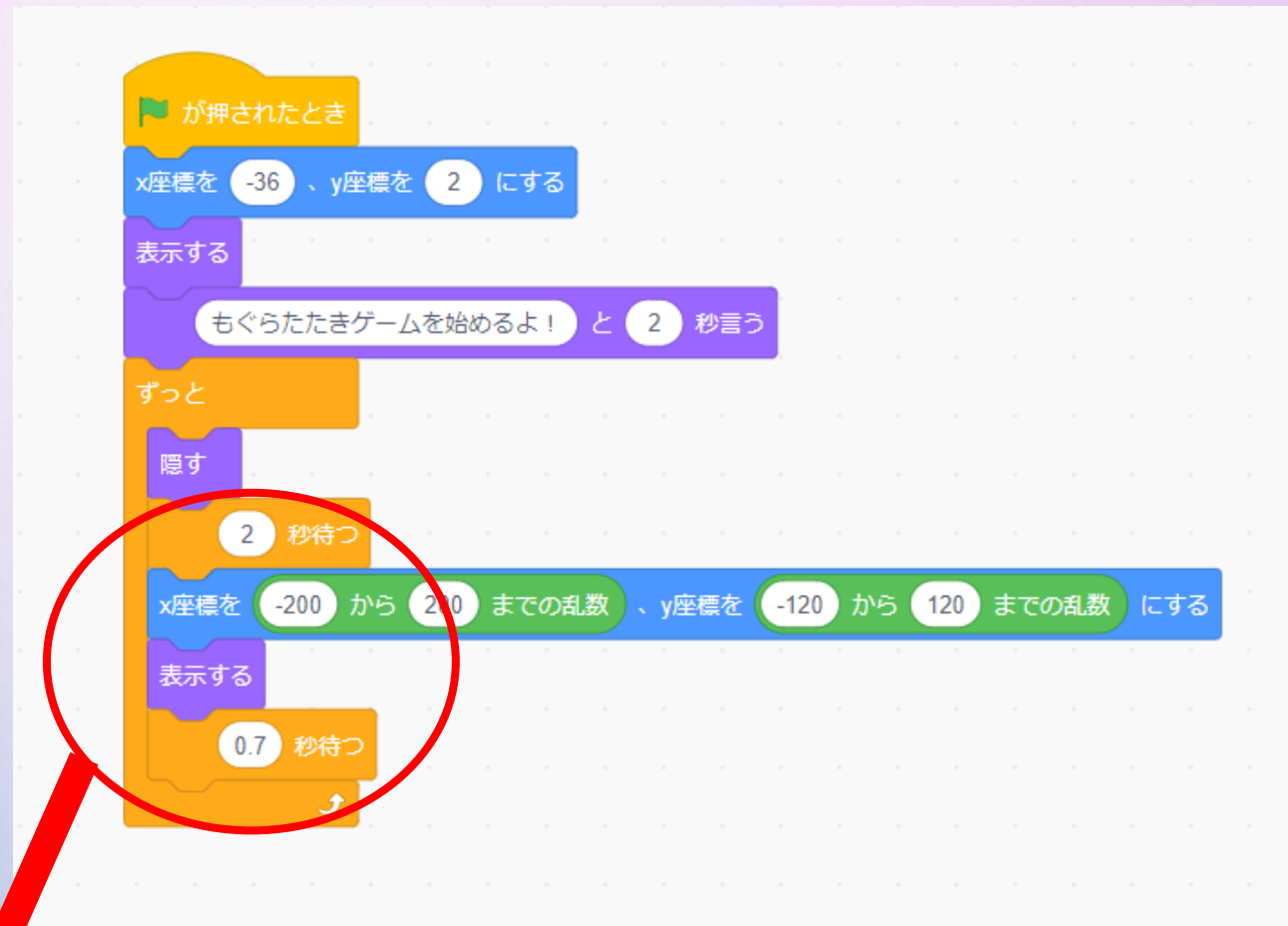
ステップ4

ダイヤの場合



ステップ5

- もぐらの動きを作る
ロボットの場合

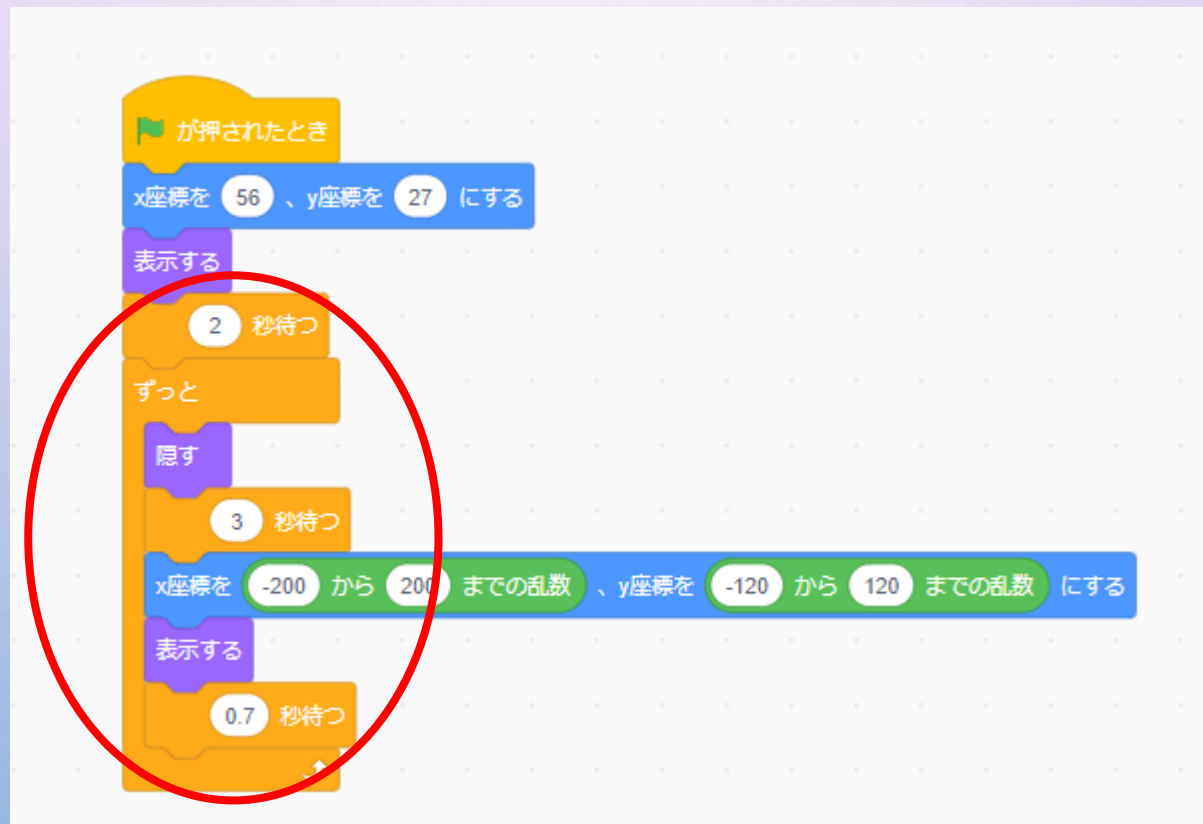


予測できる動きだとおもしろくないので、予測しづらい動きをさせる。移動する部分はこれで良いけど、いきなり出てきてパッと消えるようにするために、待ち時間を調整する。

ステップ5

- もぐらの動きを作る

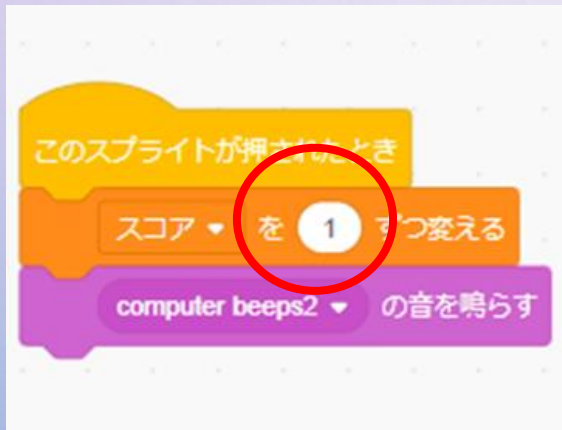
ダイヤの場合もロボットと同じように時間を好きなように設定する。



ステップ6

- もぐらたたきの機能を作る

たたく動作はマウスのクリック機能なのでクリックされたときのプログラムをする。



ロボット



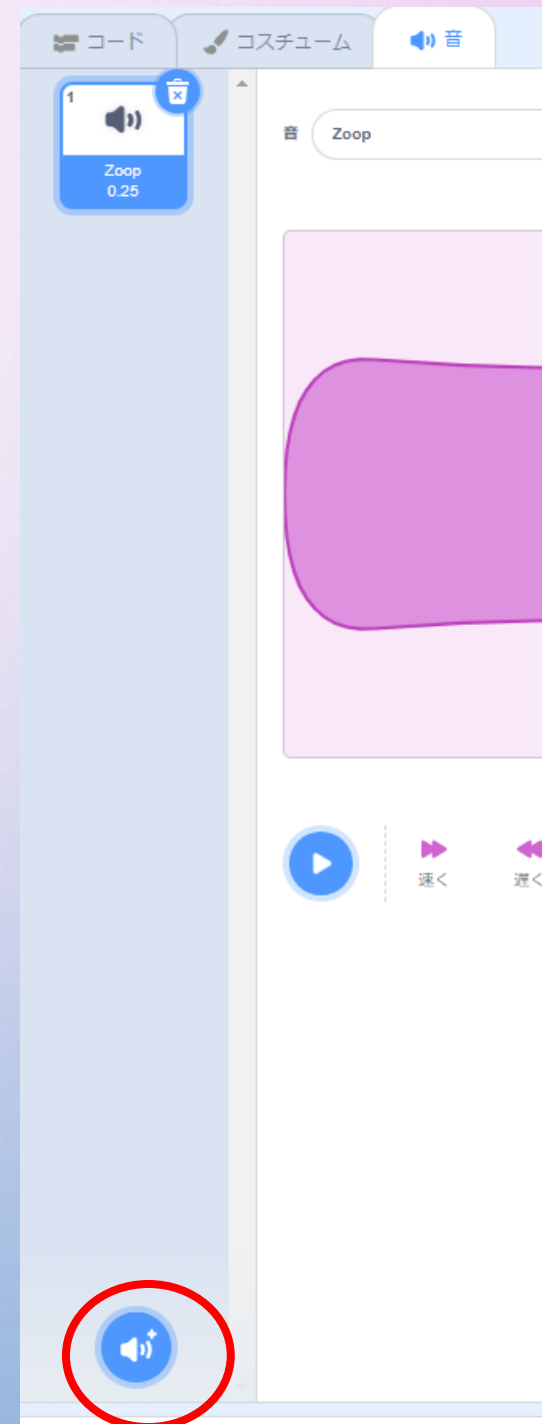
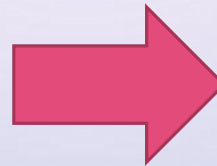
ダイヤ

スコアは自分の好きな得点数にする

ステップ6

- もぐらたたきの機能を作る

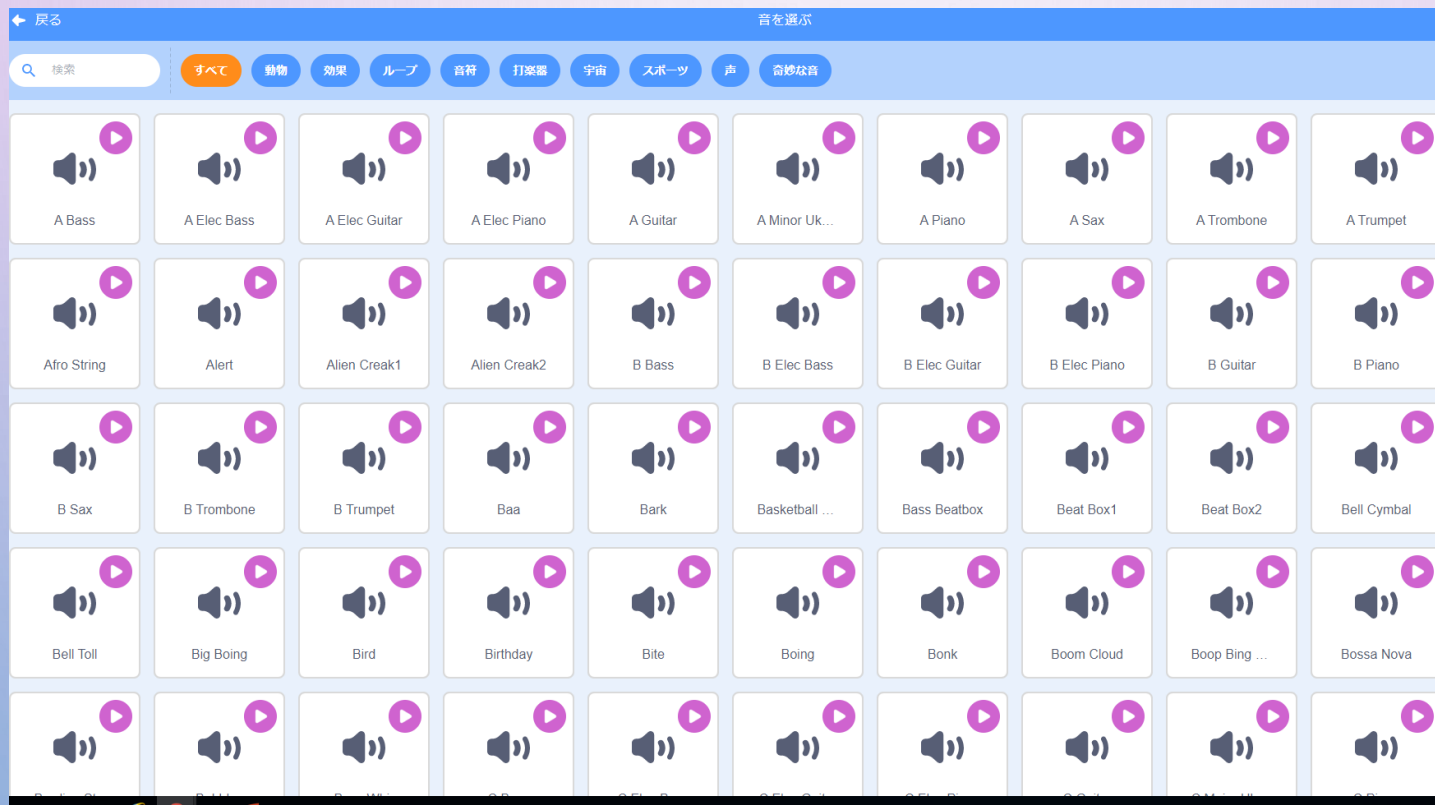
クリックをしたときに効果音を出すには



ステップ6

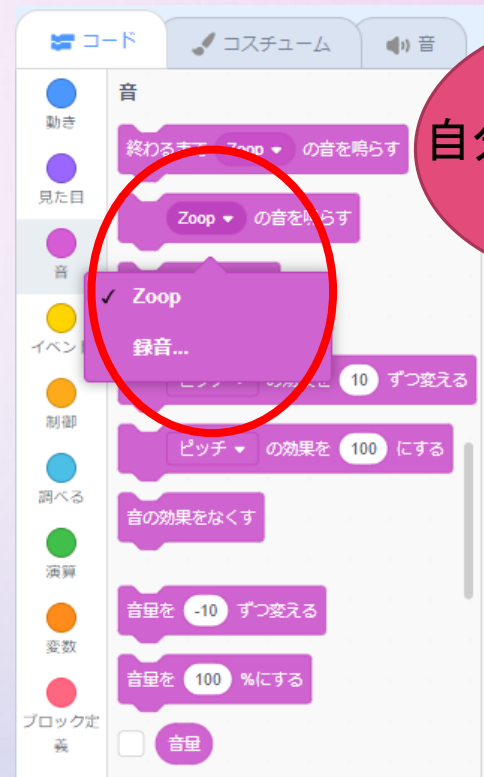
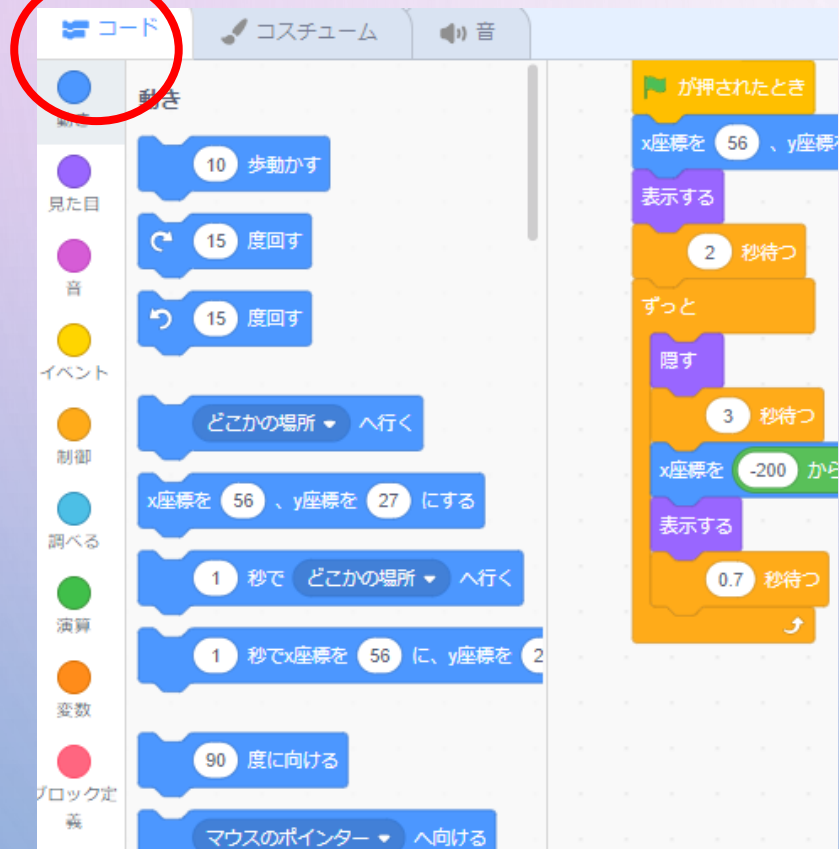
- もぐらたたきの機能を作る

この中から好きな音を選ぶ



ステップ6

- もぐらたたきの機能を作る

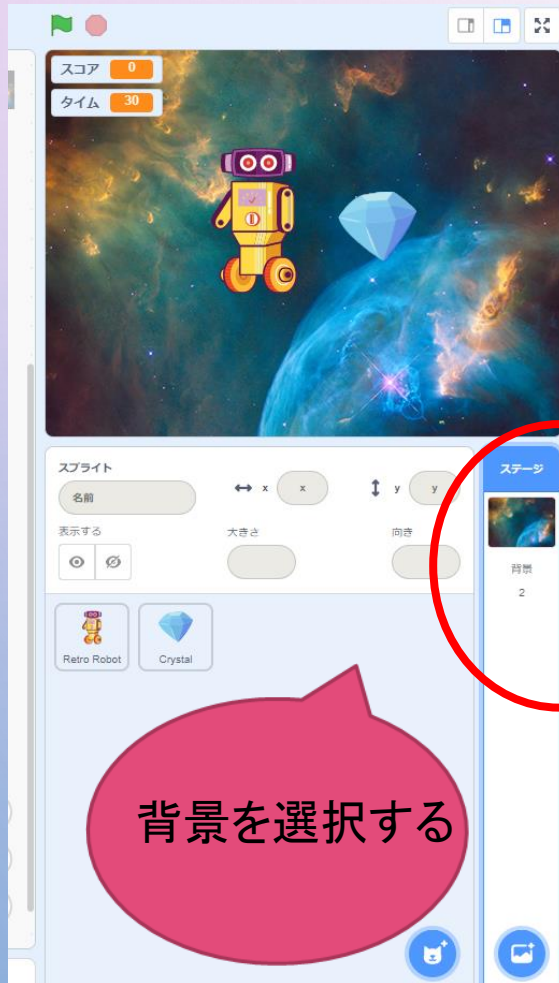


自分で選んだ音を選択する

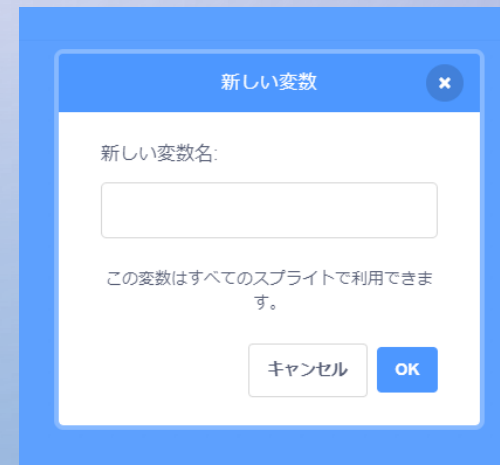


ステップ7

- ・ タイマーを作る

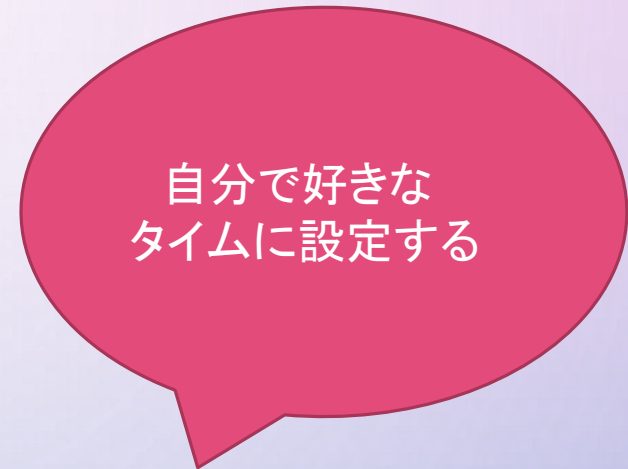


スコアの変数を作る



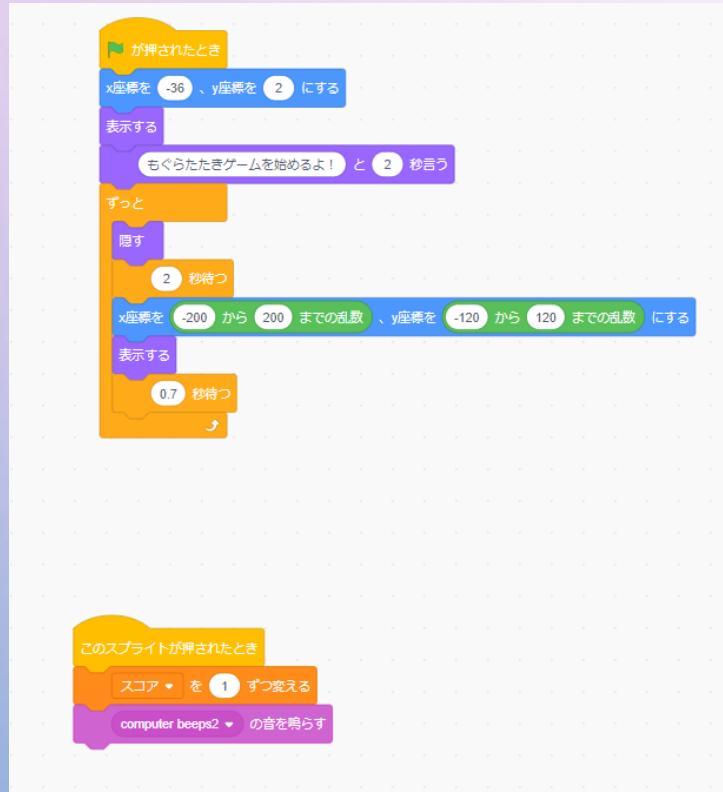
ステップ7

- ・ タイマーを作る

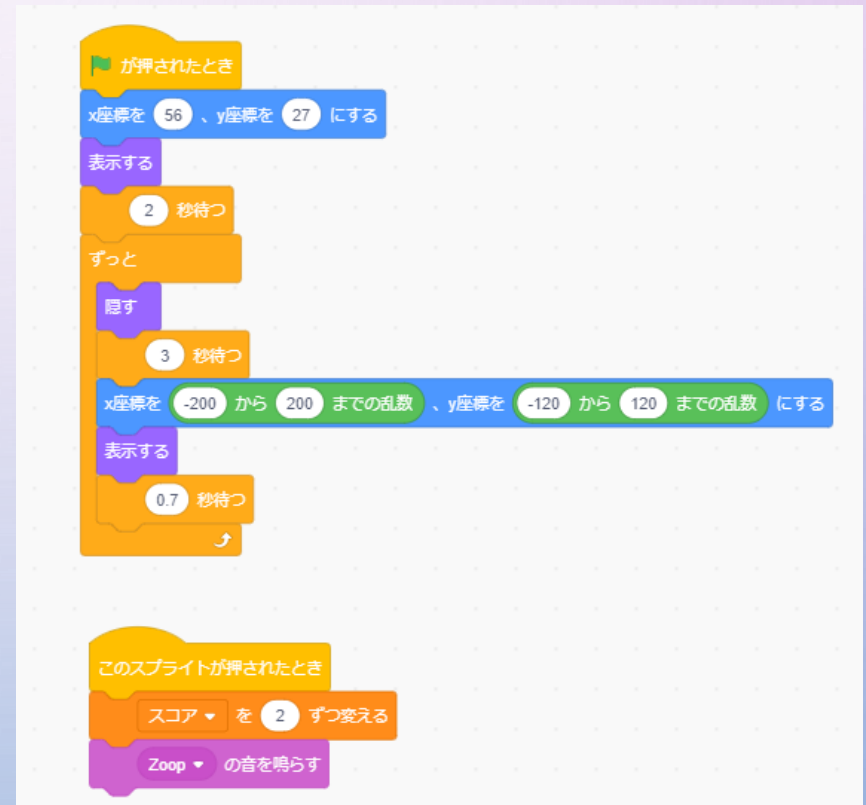


ステップ8

- 完成!!!!!!!



ロボット



ダイヤ

ステップ8

- 完成!!!!!!!!!!



背景