

諏訪実業高校 文化ビジネス研究 2年D組 堀内奈瑠美

ページ1

# プログラムの紹介

つくるプログラム

# 矢印キーでねこを動かして、鳥をつかまえよう!





学べること

1. IF文 (もし~なら)の使い方

2. 変数の使い方 etc…

作成時間:約20分







# ◎IF文(いふぶん) 「もし~なら」の判定をするプログラムです(英語で"もしも"のことを"IF"と言います)





![](_page_7_Figure_0.jpeg)

![](_page_7_Picture_1.jpeg)

![](_page_8_Figure_0.jpeg)

◎変数

へんすう

変数とは、ねこが鳥をつかまえた回数や制限時間をカウントしてくれるプログラムだよ

![](_page_9_Figure_2.jpeg)

![](_page_10_Figure_0.jpeg)

![](_page_11_Figure_0.jpeg)

![](_page_12_Figure_0.jpeg)

## はんてい ③ **判定 (IF文)** 判定とは [5と10ではどちらが大きいか] のようにして聞くプログラムだよ

![](_page_13_Figure_1.jpeg)

![](_page_14_Figure_0.jpeg)

# ②調べる

### 条件をつけて、その条件に当てはまったら次のプログラムに進みます

![](_page_15_Figure_2.jpeg)

![](_page_16_Picture_0.jpeg)

## ②音をつけよう! ねこが鳥をつかまえたら音が鳴るようにしよう

![](_page_17_Figure_1.jpeg)

![](_page_18_Figure_0.jpeg)

# 時間があったらやってみよう① <br/> ③鳥が落ちる速度を変えてみよう <br/> 数字を変えると速度も変わるよ

![](_page_19_Picture_1.jpeg)

#### 「y座標をOずつ変える」の数字を 変えてみよう

#### 数字が大きくなるごとに鳥が落ちる 速度が速くなって難しくなるよ

# 時間があったらやってみよう② ③タイム(制限時間)をつける少 スコアのときと同じように「変数」を使ってできるよ

#### ↓ねこの動きのとなりに新しくこれを作るよ

![](_page_20_Figure_2.jpeg)

\*制限時間を決めて変数を作ってみよう

\*一秒ごとに時間が減るように「一秒待つ」と「タイムを-1 ずつ変える」を使うよ

\*制限時間がゼロになったら「すべてを止める」でゲームが 終わるようにしよう

\*制限時間がゼロになったら音を鳴らしてみたり(鳥の時と 同じだよ)

\*ねこがスコアを言ってくれるようなプログラムもできるよ