

## 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

© 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。

# 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

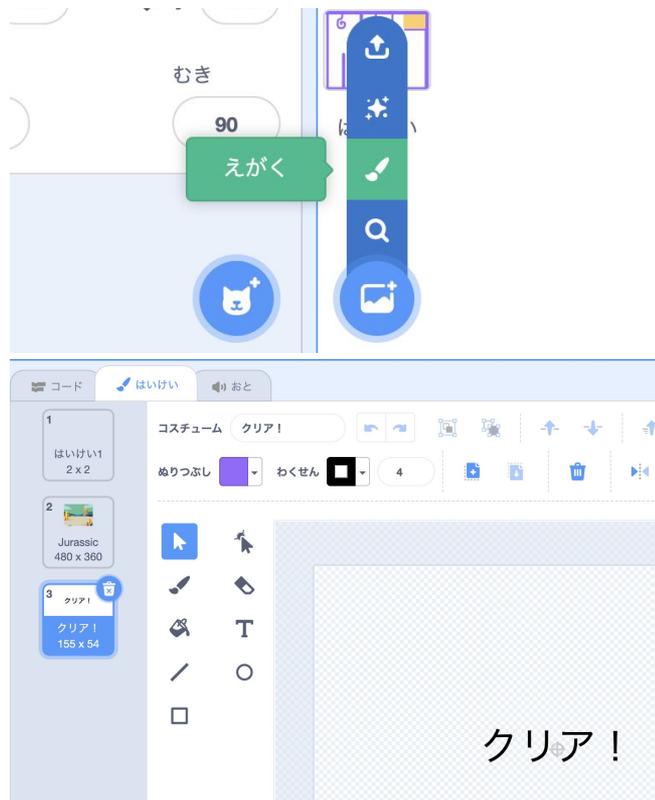
## ① クリア画面をかこう

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

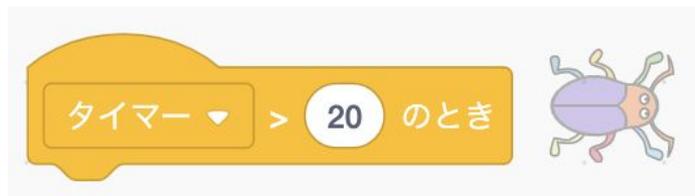
きめた時間まで にげきったらクリアにするよ

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

