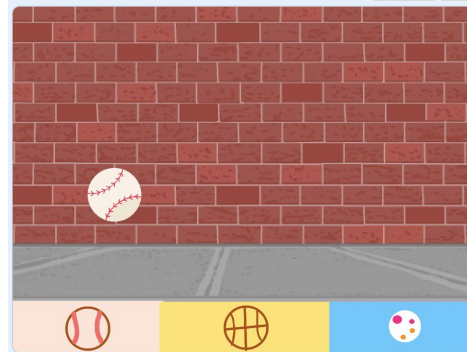
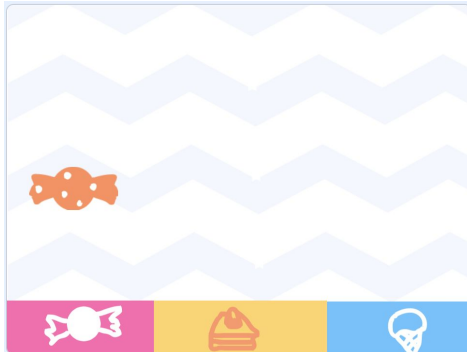
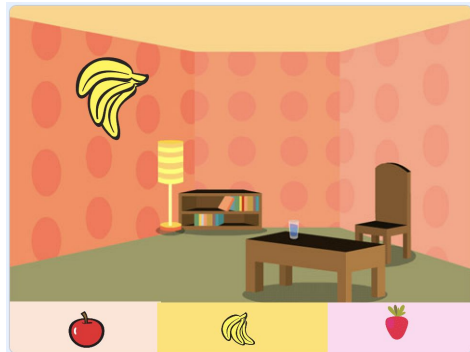


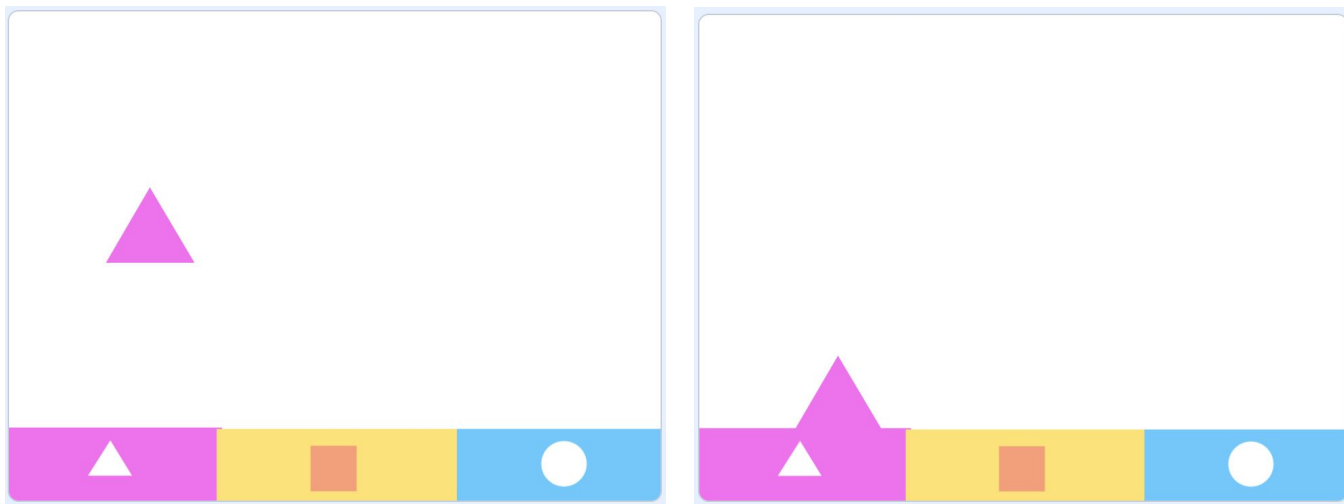
はこいれゲーム

おちてくるアイテムを、正しいはこに入れよう！



つくるもの

このコースでは、はこいれゲームをつくるよ
まちがったはこに入れないように気をつけよう！



もくじ

1. はこをつくろう
2. おとすものをうごかそう
3. はこに入れよう



メクルン

© 2020 Mekurun All Rights reserved.

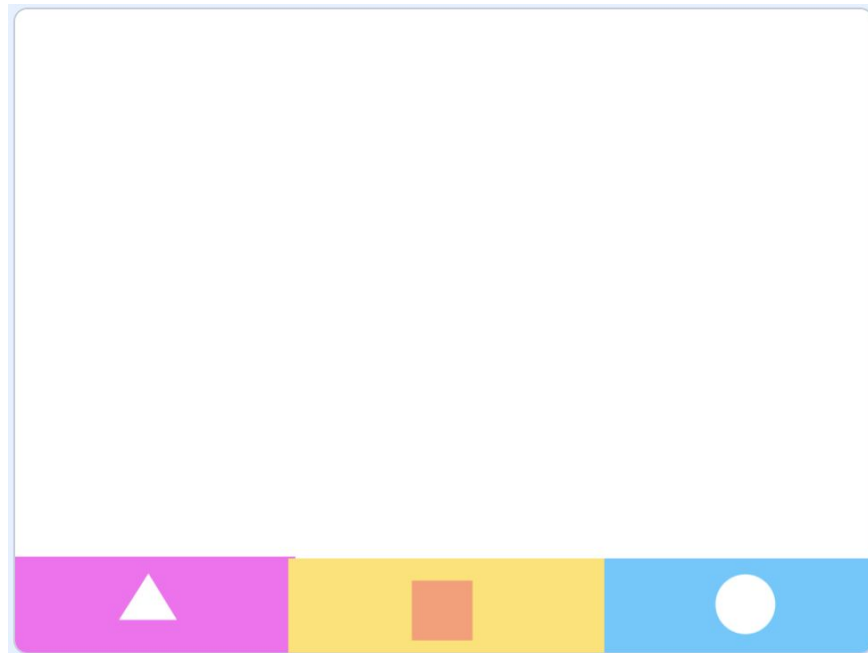
※ Scratch は、MITメディア・ラボのライフロンゲ・キンダーガーデン・グループの協力によりScratch財団が進めているプロジェクトです。

<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。

1. はこをつくろう


- ① スプライトをつくろう
- ② はこをかこう
- ③ はこを下におこう



1. はこをつくろう

① スプライトをつくろう

いらないスプライトを  でけそう

画面の右下にある  から、「えがく」をクリックしよう

コスチュームがとうめいのスプライトができたかな？

わかりやすい名前にかえておこう



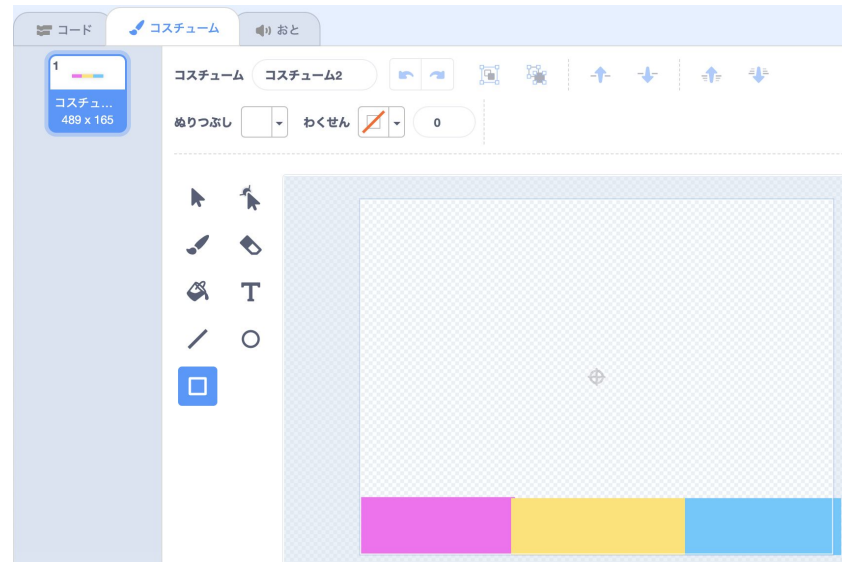
1. はこをつくろう

② はこをかこう

「しかくけい」(□)をクリックして、クリックしたままマウスをうごかさう
はこをいくつかかけたかな？

「せんたく」(☞)で、かいた四角をクリックして「めりつぶし」から色をかえられるよ

はこの色はそれぞれちがう色にしよう
「わくせん」の色はとうめい(✍)にしよう



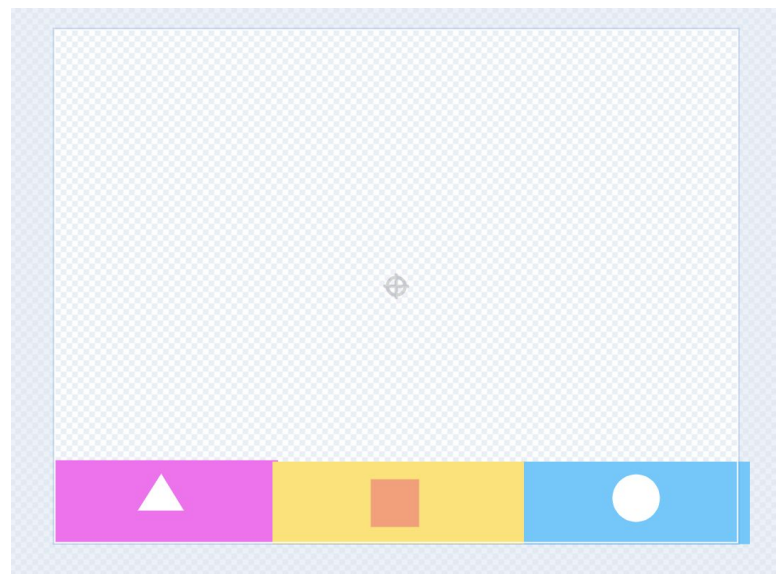
1. はこをつくろう

② はこをかこう

それぞれのはこに、入れるもののマークを
えがこう

おかしや車、動物や図形など、好きなものを
えがいてみよう

好きなスプライトをつかってもいいよ！

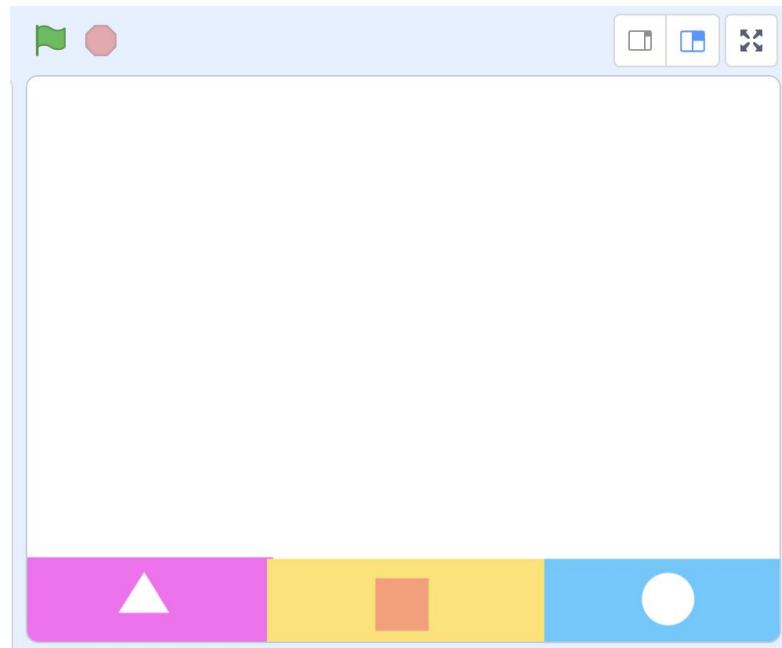


1. はこをつくろう

③ はこを下におこう

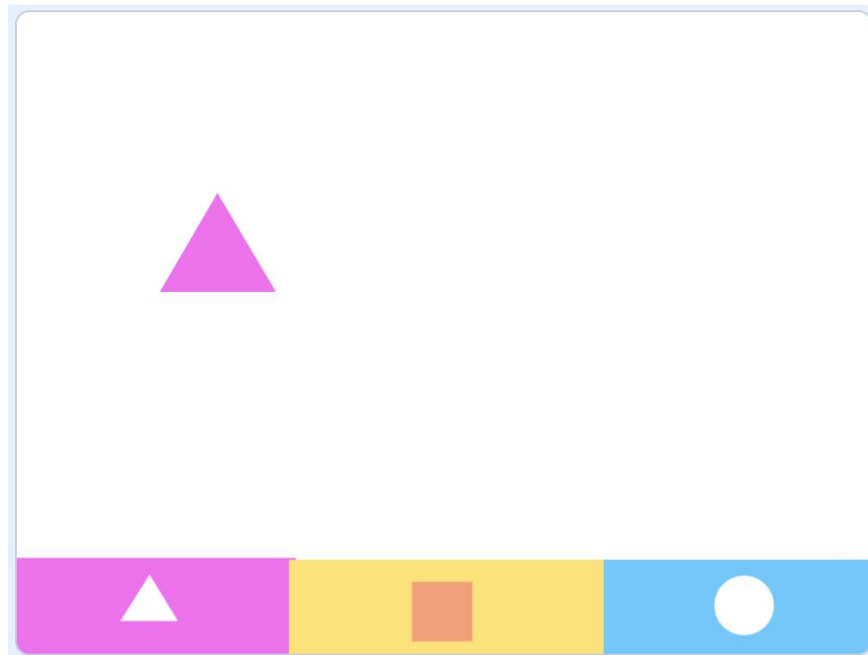
ステージの上にあるはこを、下にうごかそう

ちょうどいいところにおけたかな？



2. おとすものをうごかそう

- ① 上からおとそう
- ② いろんな場所からおとそう
- ③ つづけておとそう
- ④ 左右にうごかそう



2. おとすものをうごかさう

① 上からおとそう

おとすもののスプライトをついかしよう
はこにふれるまで **yざひょうを -10 ずつかえる** をくりかえして、上から下にうごくようにするよ

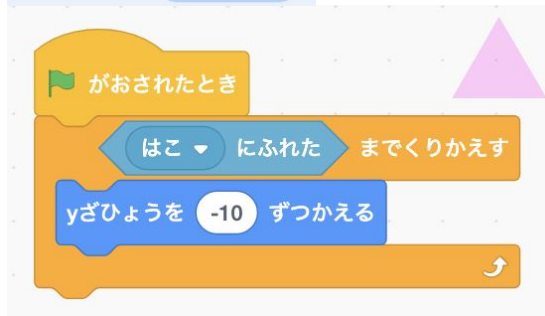
-10 のマイナスのあとの数をかえると、おちるはやさがかわるよ

 をおして、おちてくるかたしかめよう！

スプライト

ずけい

ひょうじする



メクルン

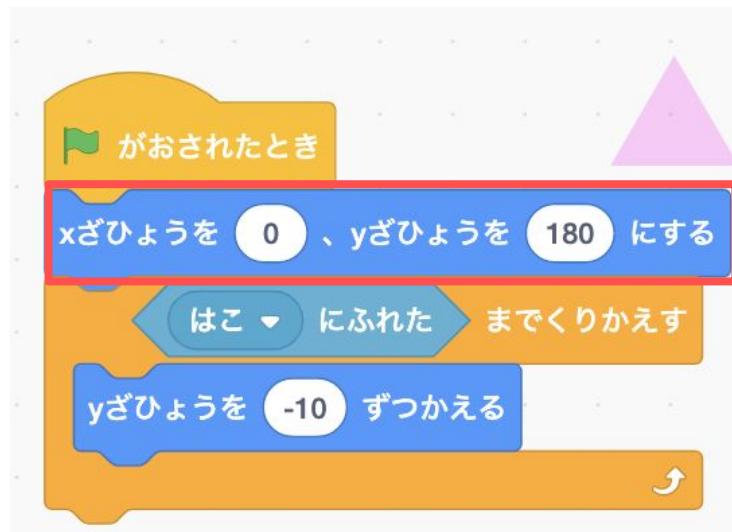
2. おとすものをうごかさう

② いろんな場所からおとそう

おとす場所は「ざひょう」できめれるよ

ざひょうとは、場所を数字であらわすもの
たてがyざひょう、よこがxざひょうだよ

今回ははじめの場所を一番上にするから
yざひょうを180にするよ



yざひょうは上が180、下が-180
xざひょうは右が240で、下が-240だよ。



2. おとすものをうごかそう

② いろんな場所からおとそう

いまはおなじ場所からしかおちてこないよ！
どこからおちてくるかわからないように
おとす場所をランダムにしてみよう

1 から 10 までのらんすう は、きめた数のなかから
ランダムな数がえられるブロックだよ

🚩 をおすと毎回ちがう場所からおちてくる
ようになったかな？




yざひょうは上が180、下が-180
xざひょうは右が240で、下が-240だよ。



2. おとすものをうごかそう

③ つづけておとそう

毎回  をおさなくても、つづけておちてくるようにするよ

ずっとうごかすようにするブロックはおぼえているかな？

さっきつくったブロックを入れてみよう



2. おとすものをうごかさう

④ 左右にうごかさう

「←」と「→」キーでおちてくるものをよこにうごかせるようにするよ

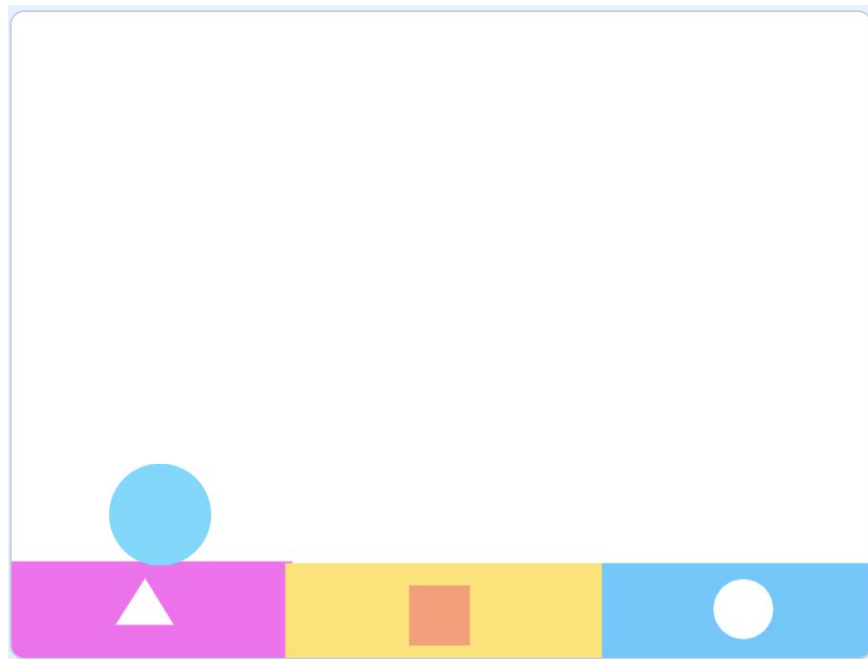
「もし」と「()」キーがおされた」のブロックを組み合わせ、おされたかどうかチェックしよう

おされたときに x ざひょうをかえて、よこにうごくようにするよ



3. はこに入れよう

- ① おとすものをふやそう
- ② おとすものをかえよう
- ③ まちがったらとめよう



メクルン

3. はこに入れよう

① おとすものをふやそう

いまはおとすものが1つしかないよ
おとすもののコスチュームをふやしてみよう

Scratchでよういされているコスチュームは

 できいかできるよ

自分でかくときは  でかけるよ

おとすものの「コスチューム」に、
はこの数のおとすものをついかできたかな？



3. はこに入れよう

② おとすものをかえよう

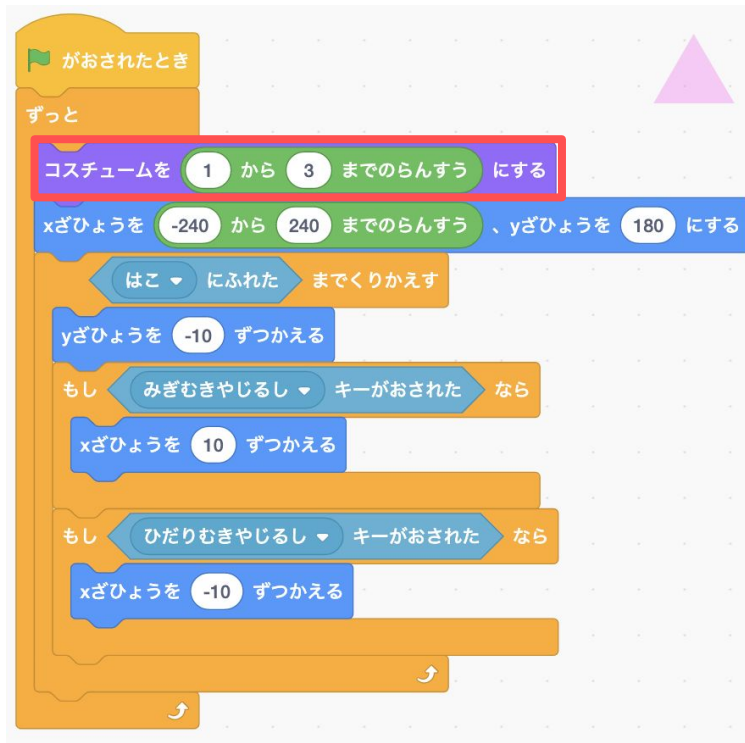
毎回おとすものがランダムになるように、

コスチュームを **まる** に **1** から **10** までのらんすう を入れるよ！らんすうはおぼえているかな？

コスチュームは、名前だけでなく、数字でも決めることができるよ


「らんすう」は、コスチュームの数にするよ



 をおすとランダムになったかな？



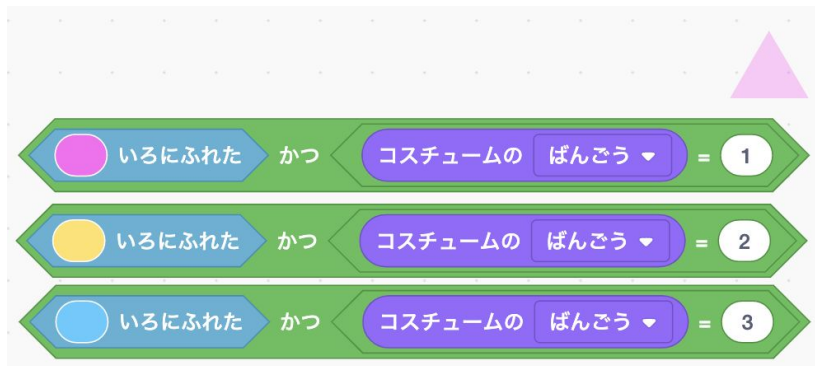
3. はこに入れよう

③ まちがったらとめよう

正しいはこに入ったかどうかを、はこの色をつかって  でチェックしよう

 をクリックすると色をかえられるよ
 をつかってステージのはこの色をとろう

コスチュームのばんごうが色とあっていたら、
正しいはこに入ったことになるね
正しい組み合わせをぜんぶよういしよう



コスチュームのばんごうは
ここで見れるよ！



3. はこに入れよう

③ まちがったらとめよう

よいした正しい組み合わせを、



つぎに、「まちがったはこにはいったとき」に
うごかすために、



さいごに、できたコードを「もし」ブロックに
入れて、つぎのページにすすもう！

① はことコスチュームの 正しい組み合わせを



②



このブロックに入れるよ

③




このブロックに入れるよ

3. はこに入れよう

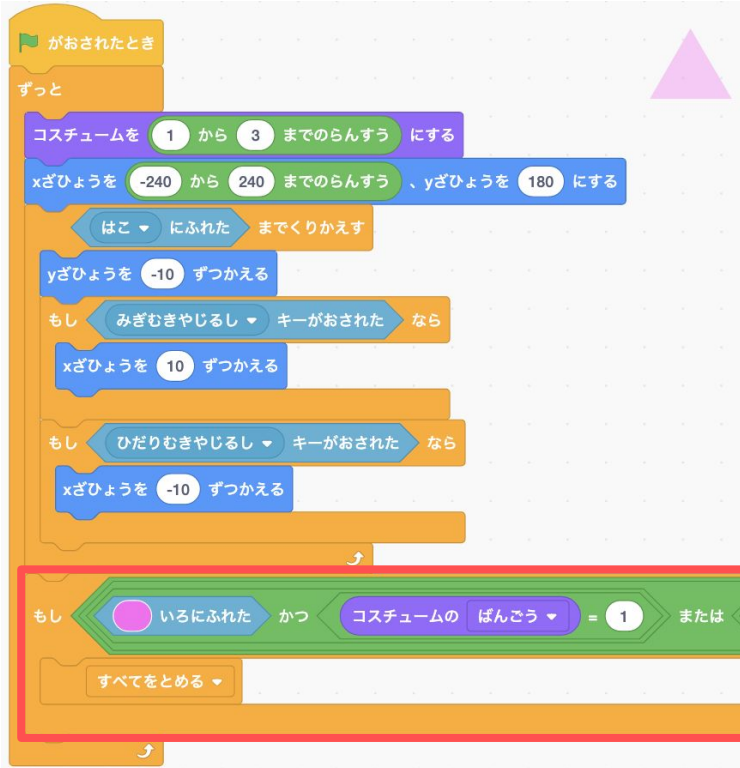
③ まちがったらとめよう

つくったプログラムを  のあとに入れよう

はこをまちがえたときにゲームをとめるには、 をつかうよ！

 をおしてうごかしてみよう

はこをまちがえるとゲームがとまったかな？



The image shows a Scratch script for a game loop. It starts with a 'when green flag clicked' event block. A 'forever' loop contains several blocks: a 'set costume to 1 from 3 random' block, a 'set x and y coordinates to -240 to 240 random and 180' block, an 'is in' block, a 'decrease y coordinate by 10' block, an 'if mizuwakiyajirushi key pressed then' block with a 'set x coordinate to 10' block, another 'if hidariwakiyajirushi key pressed then' block with a 'set x coordinate to -10' block, and a 'stop all' block. A red box highlights a 'when green flag clicked' block with a 'set costume to 1 from 3 random' block, an 'is in' block, and a 'stop all' block.



やってみよう

- 音をならしてみよう
- スコアをつけてみる
- おちるはやすさをランダムにしてみる
- おじゃまキャラをふやしてみる

