

キャラクター(Sprite1)のプログラム



がクリックされたとき

表示する

ずっと

コスチュームを costume2 にする

0.5 秒待つ

コスチュームを costume1 にする

0.5 秒待つ

①キャラクターを動かすプログラム

がクリックされたとき

Ghoul に触れた まで待つ

water drop の音を鳴らす

やられたー と 2 秒言う

隠す

すべて を止める

③てきにやられたときのプログラム

上向き矢印 キーが押されたとき

1 回繰り返す

y座標を 10 ずつ変える

上に動かすプログラム

下向き矢印 キーが押されたとき

1 回繰り返す

y座標を -10 ずつ変える

下に動かすプログラム

右向き矢印 キーが押されたとき

1 回繰り返す

x座標を 10 ずつ変える

右に動かすプログラム

左向き矢印 キーが押されたとき

1 回繰り返す

x座標を -10 ずつ変える

左に動かすプログラム

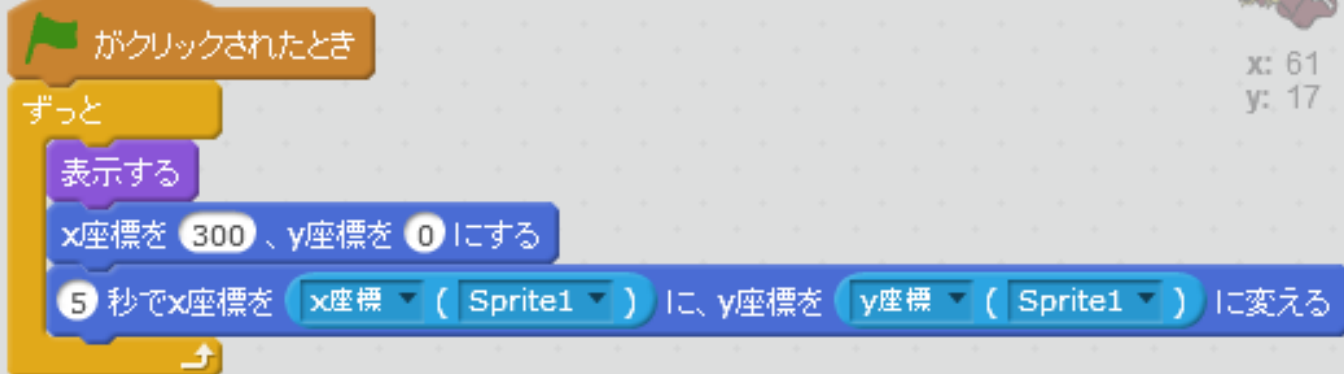
②矢印キーで動かすプログラム

岩(Rocks)のプログラム



岩が左に動くプログラム

てき(Ghoul)のプログラム



てき (Ghoul) の動きのプログラム



玉に当たった時のプログラム

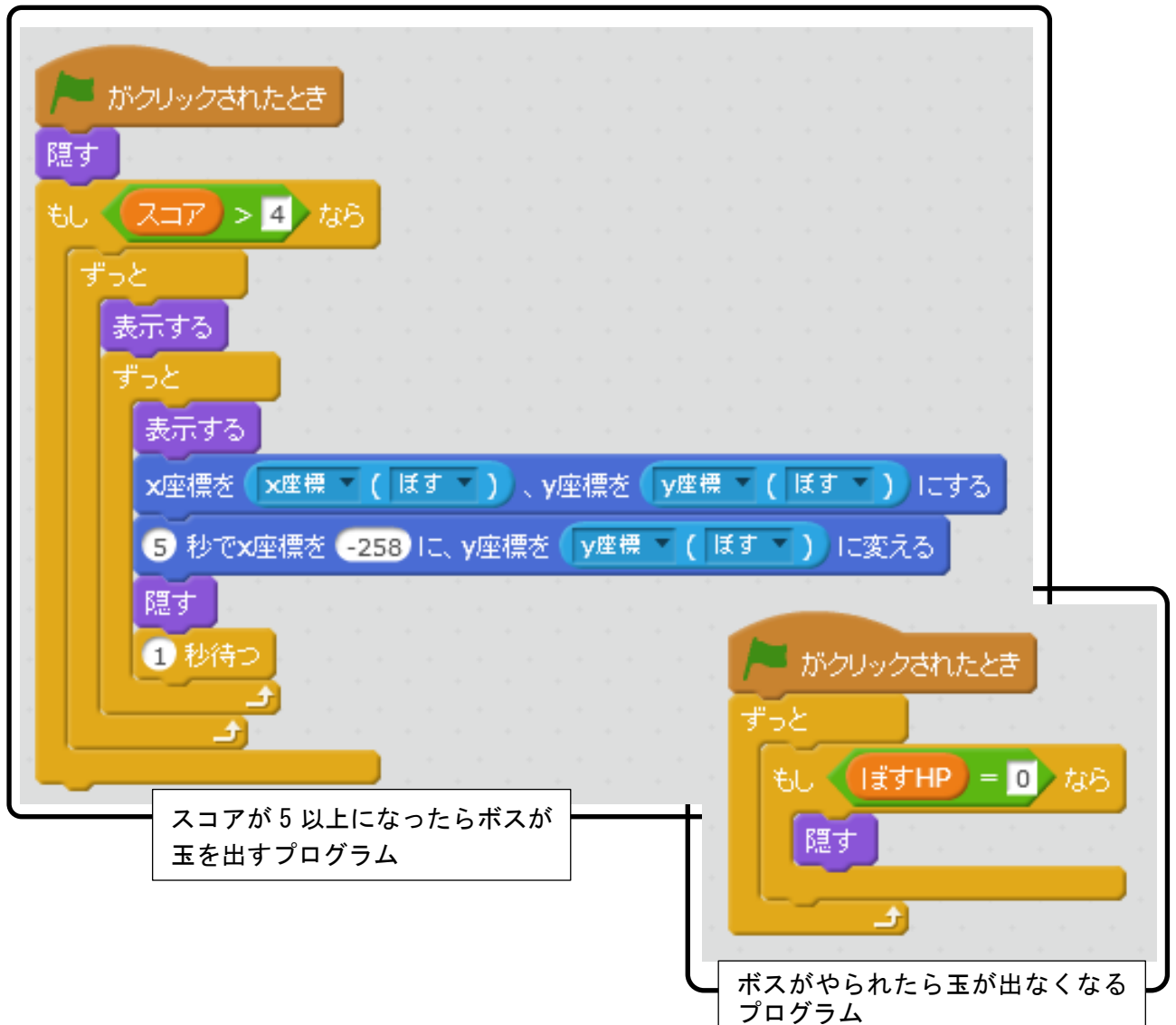


スコアが5になった時、てきが出なくなるプログラム

玉のプログラム



ボスの出す火の玉のプログラム



ボスのプログラム



ボスの動きのプログラム



HP が 0 になったら時のプログラム



スコアが 5 になったらボスが出てくるプログラム

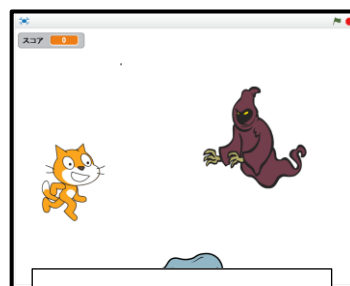


玉に当たった時のプログラム

ステージ(背景)のプログラム



スコアが 5 以上になると背景が変わるプログラム



スコア 0 ~ 4 の画面



スコア 5 以上の画面