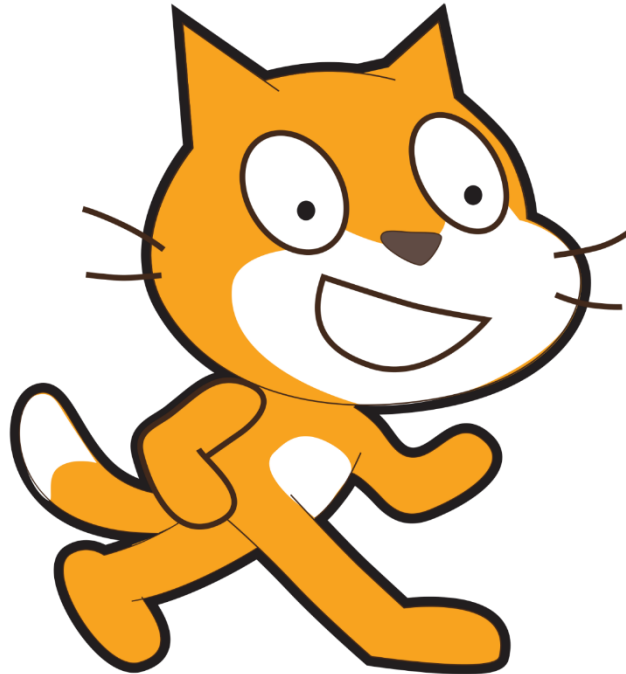


SCRATCH スクラッチで



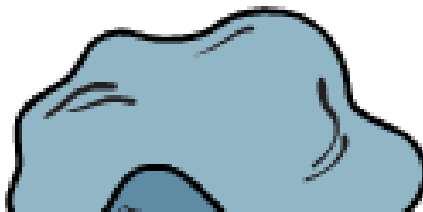
シューティングゲームを作ろう！

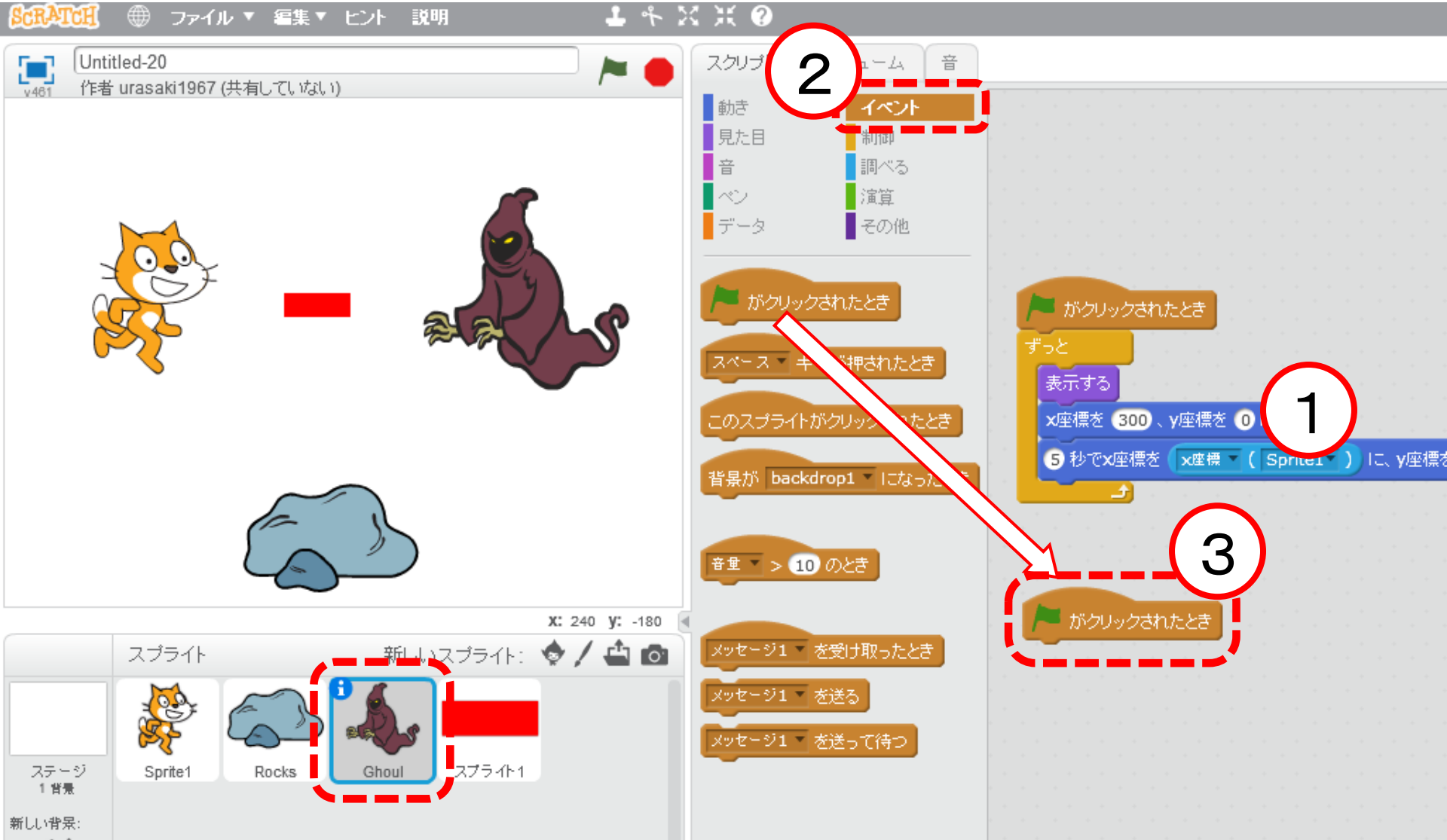
④

シューティングゲームをつくろう。④

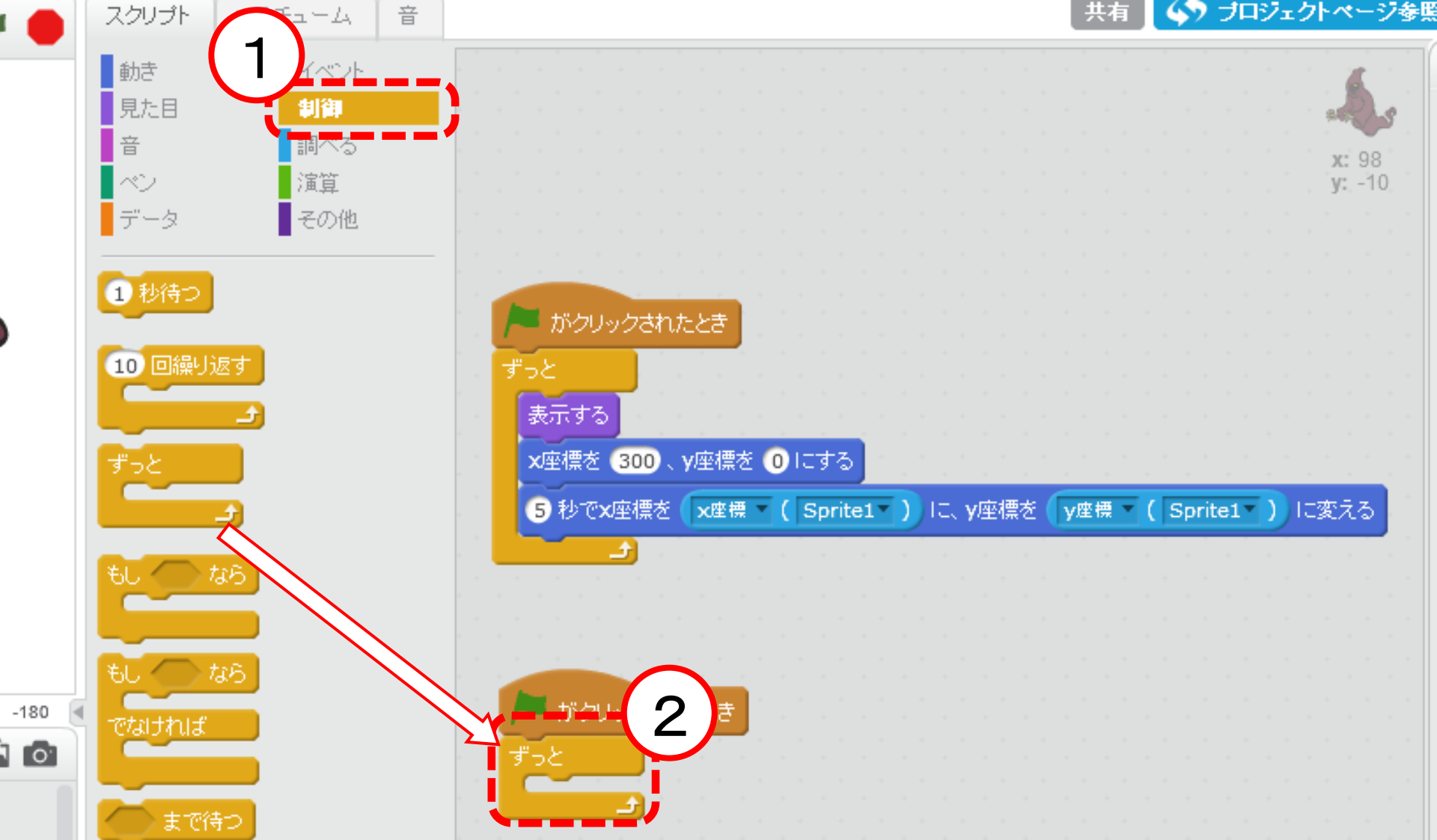
- ⑥ 「たま」が当たると「てき」がきえるプログラム
- ⑦ 「てき」につかまるとゲームオーバー！

⑤「たま」に当たった「てき」が
消えるプログラムをつくります。





①をクリックして② [イベント] をクリックします。
③をドラッグします。



- ① [制御] をクリックして
- ② をドラッグします。

- | | |
|-----|-----------|
| 動き | イベント |
| 見た目 | 制御 |
| 音 | 調べる |
| ペン | 演算 |
| データ | その他 |

- 1 秒待つ
- 10 回繰り返す
- ずっと
- もし なら
- もし なら
- でなければ
- まで待つ
- まで繰り返す

がクリックされたとき

ずっと

表示する

x座標を 300、y座標を 0 にする

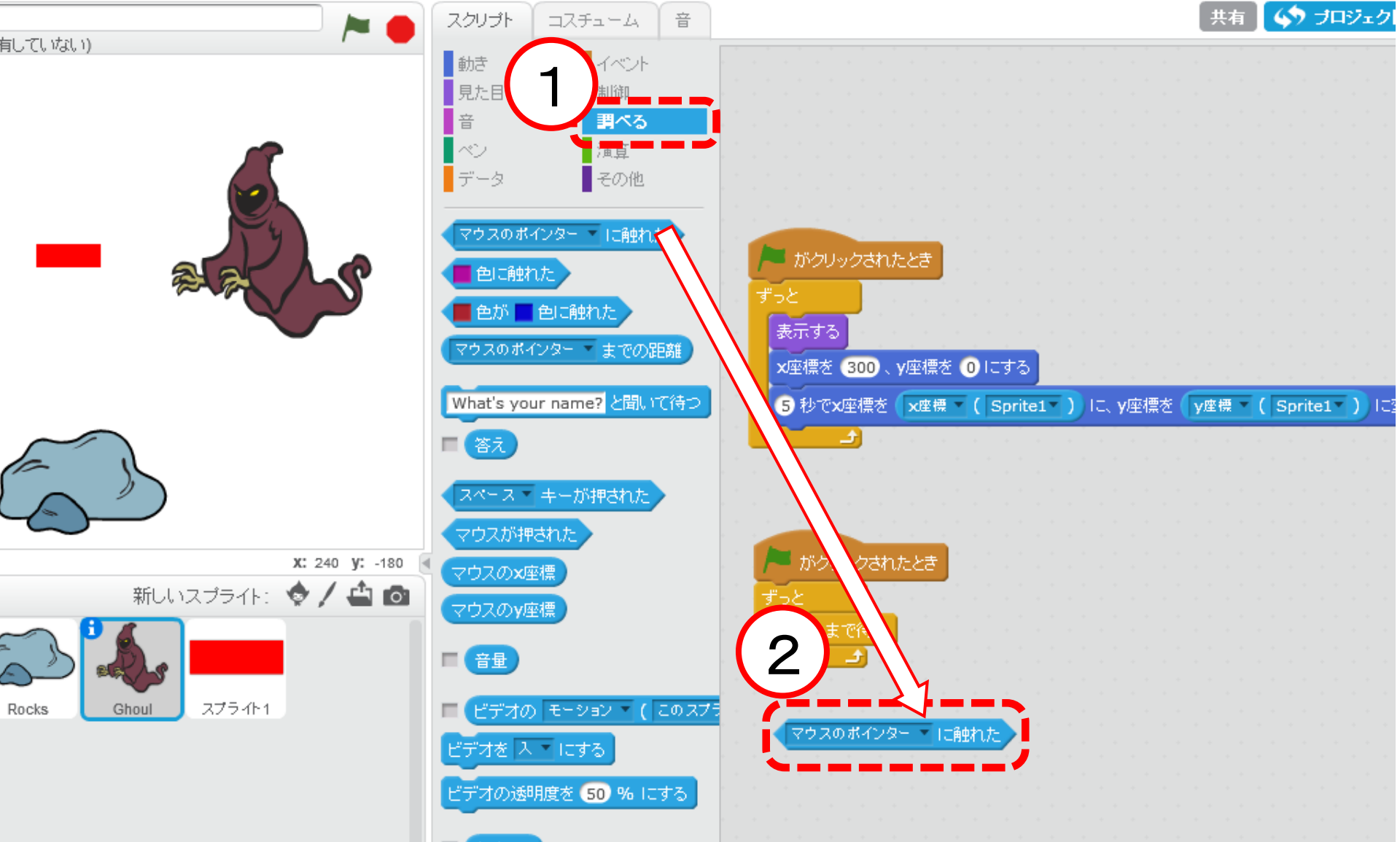
5 秒でx座標を x座標 (Sprite1) に、y座標を y座標 (Sprite1) に変える

がクリックされたとき

ずっと

1 まで待つ

①をドラッグします。



- ① [調べる] をクリックして
- ②をドラッグします。

スペース ▼ キーが押された

マウスが押された

マウスのx座標

マウスのy座標

音量

ビデオの モーション ▼ (このスプラ

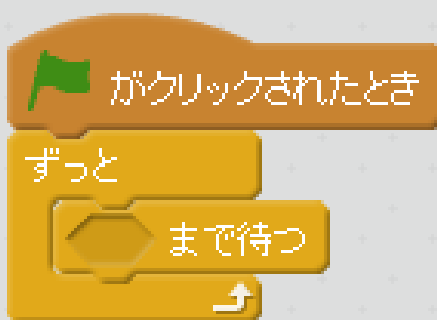
ビデオを 入 ▼ にする

ビデオの透明度を 50 % にする

タイマー

タイマーをリセット

x座標 ▼ (Rocks ▼)



① ▼をクリックして

② [スプライト1] をクリックします。

ペン
データ
演算
その他

マウスのポインター ▾ に触れた

色に触れた

色が 色に触れた

マウスのポインター ▾ までの距離

What's your name? と聞いて待つ

答え

スペース ▾ キーが押された

マウスが押された

マウスのx座標

マウスのy座標

音量

ビデオの モーション ▾ (このスプラ

がクリックされたとき

ずっと

表示する

x座標を 300 、y座標を 0 にする

5 秒でx座標を x座標 ▾ (Sprite1 ▾) に、y座標を y座標 ▾ (Sprite1 ▾) に変

がクリックされたとき

1

スプライト1 ▾ に触れた

まで待つ

①にドラッグしてはめこみます。

The image shows the Scratch interface. On the left is the 'Sound' palette with various sound effects and instruments. A red dashed box labeled '1' highlights the 'Sound' category. A red arrow points from this box to a 'meow' sound block in the 'Scripts' area, which is also highlighted by a red dashed box labeled '2'. The main stage area shows a cat sprite at coordinates (98, -10) and two example scripts. The first script triggers a 'meow' sound when the green flag is clicked. The second script triggers a 'meow' sound when the cat sprite is clicked.

動き
見た目
音
ペン
データ

イベント
制御
演算
その他

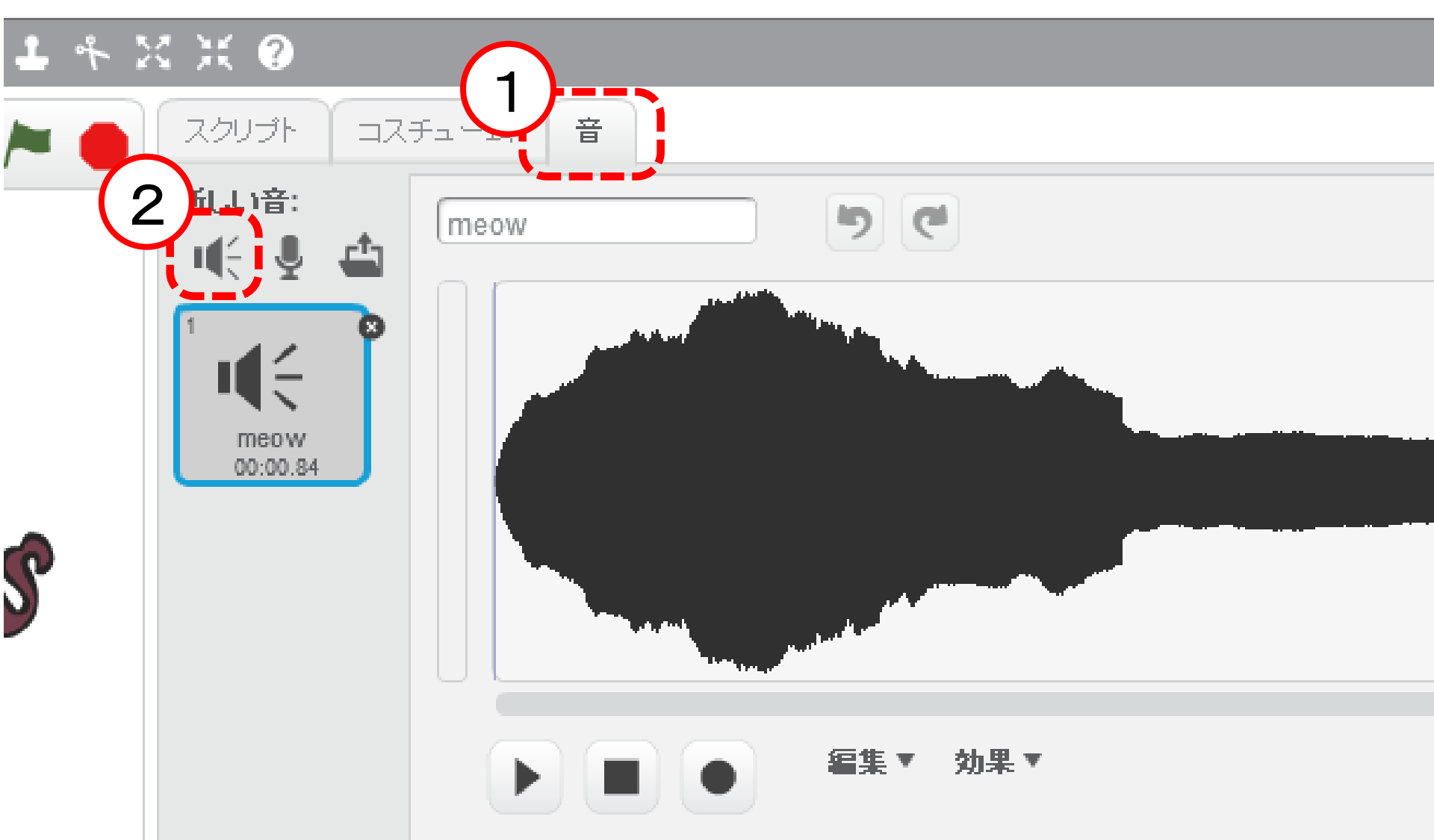
meow の音を鳴らす
終わるまで meow の音を鳴らす
すべての音を止める
1 のドラムを 0.25 拍鳴らす
0.25 拍休む
60 の音符を 0.5 拍鳴らす
楽器を 1 にする
音量を -10 ずつ変える
音量を 100 % にする


がクリックされたとき
ずっと
表示する
x座標を 300、y座標を 0 にする
5 秒でx座標を x座標 (Sprite1) に、y座標を y座標 (Sprite1) に変える

がクリックされたとき
ずっと
スプライト1 に触れた まで待つ
meow の音を鳴らす

x: 98
y: -10

- ① [音] をクリックして
- ②をドラッグします。



- ① [音] をクリックして
- ②  をクリックします。

音ライブラリー

カテゴリー

すべて

動物

効果

電子音

人

楽器

音楽のループ

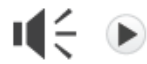
音楽の音符

打楽器

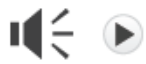
ボーカル

1

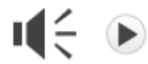
2



bell toll



boing



bubbles



car passing



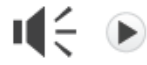
chomp



door creak



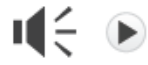
fairydust



hand clap



motorcycle passing



plunge



pop



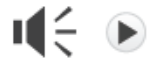
rattle



ripples



snap



water drop



zoop

- ① [効果] をクリックして
- ② [pop] をダブルクリックします。

共有 プロジェクトページ

スクリプト 1 ーム 音

動き イベント 制御 調べる 演算 その他

見た目 音 ペン データ

pop の音を鳴らす

終わるまで pop の音を鳴らす

すべての音を止める

1 のドラムを 0.25 拍鳴らす

0.25 拍休む

60 の音符を 0.5 拍鳴らす

楽器を 1 にする

音量を -10 ずつ変える

がクリックされたとき

ずっと

表示する

x座標を 300、y座標を 0 にする

5 秒でx座標を x座標 (Sprite1) に、y座標を y座標 (Sprite1) に変える

がクリックされたとき

ずっと

スプライト1 に触れた まで待つ

2

meow の音を鳴らす

x: 98
y: -10

- ① [スクリプト] をクリックして
- ② ▼ をクリックします。

1 のドラムを 0.25 拍鳴らす

0.25 拍休む

60 の音符を 0.5 拍鳴らす

楽器を 1 にする

音量を -10 ずつ変える

音量を 100 % にする

音量

テンポを 20 ずつ変える

テンポを 60 BPMにする

がクリックされたとき

ずっと

スプライト 1 に触れた まで待つ

meow の音を鳴らす

1 meow

pop

録音...

① [pop] をクリックします。

スクリプト

コスチューム

音

共有

プロジェクトページ参照

- | | |
|-----|------|
| 動き | イベント |
| 見た目 | 制御 |
| 音 | 調べる |
| ペン | 演算 |
| データ | その他 |

pop の音を鳴らす

終わるまで pop の音を鳴らす

すべての音を止める

1 のドラムを 0.25 拍鳴らす

0.25 拍休む

60 の音符を 0.5 拍鳴らす

楽器を 1 にする

音量を -10 ずつ変える

音量を 100 % にする

☐ 音量

がクリックされたとき

ずっと

表示する

x座標を 300、y座標を 0 にする

5 秒でx座標を x座標 (Sprite1) に、y座標を y座標 (Sprite1) に変える

がクリックされたとき

ずっと

1

スプライト1 に触れた まで待つ

pop の音を鳴らす


 x: 98
y: -10

①にドラッグします。

共有 プロジェクトページ参照

1

見た目

2

イベント

制御

調べる

演算

その他

音

ペン

データ

Hello! と 2 秒言う

Hello! と言う

Hmm... と 2 秒考える

Hmm... と考える

表示する

隠す

コスチュームを ghoul-b にする

次のコスチュームにする

背景を backdrop1 にする

がクリックされたとき

ずっと

表示する

x座標を 300、y座標を 0 にする

5 秒でx座標を x座標 (Sprite1) に、y座標を y座標 (Sprite1) に変える

がクリックされたとき

ずっと

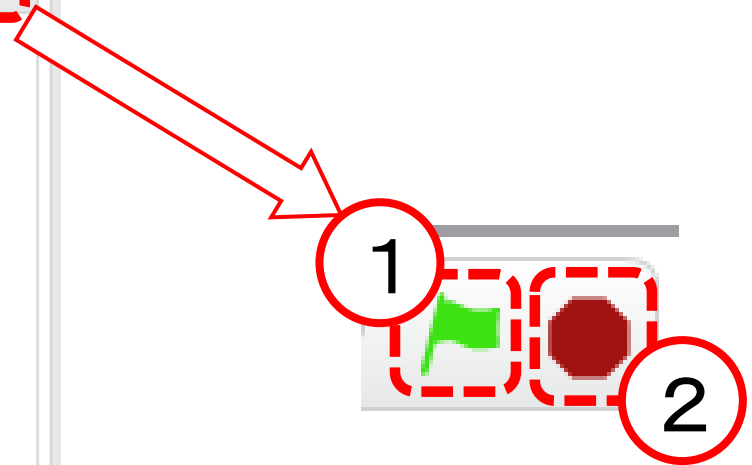
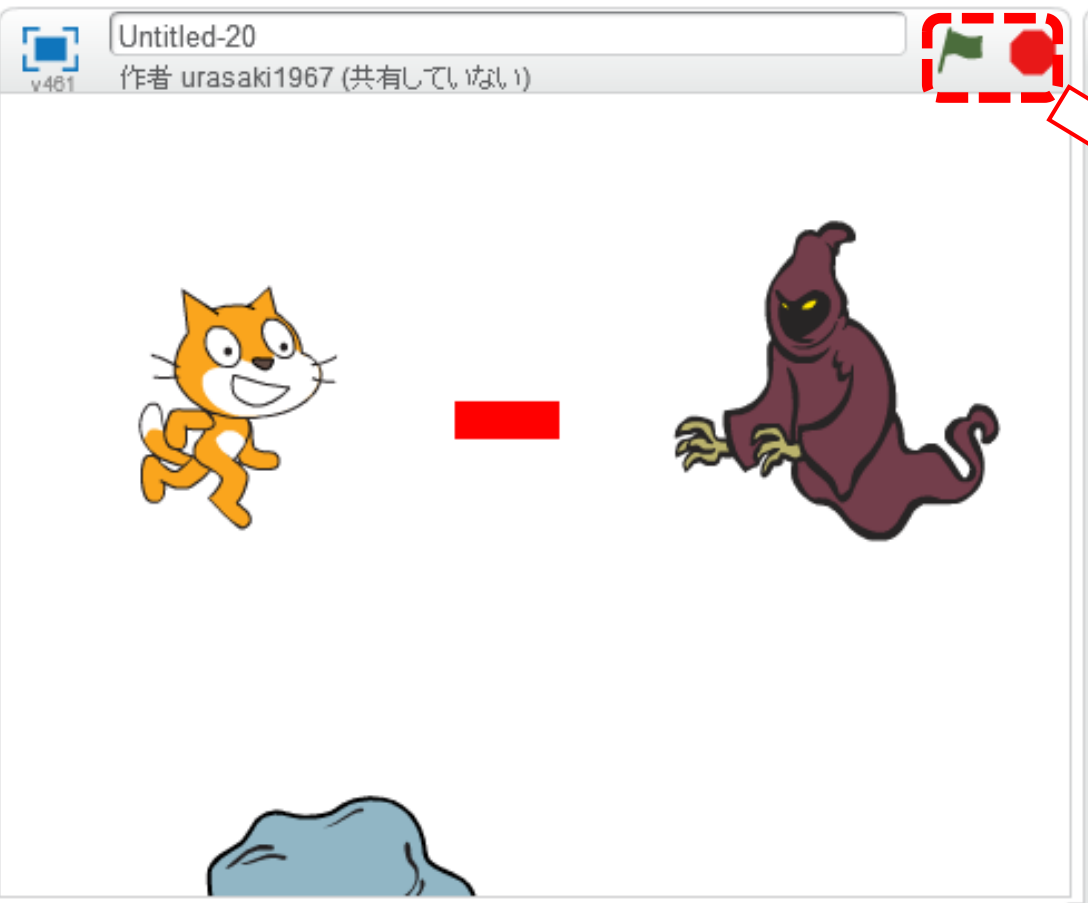
スプライト1 に触れた まで待つ

in の音を鳴らす

隠す

x: 98
y: -10

- ① [見た目] をクリックして、
- ② [隠す] をドラッグします。



**①のミドリのはたをクリックして動きを確認する。
動きの確認が終わったら②をクリックして止める。**

⑥てきにやられるプログラム

- ①てきにタッチされると
 - ②「やられたー」と言って
 - ③ゲームが止まる
- プログラムを作ります。

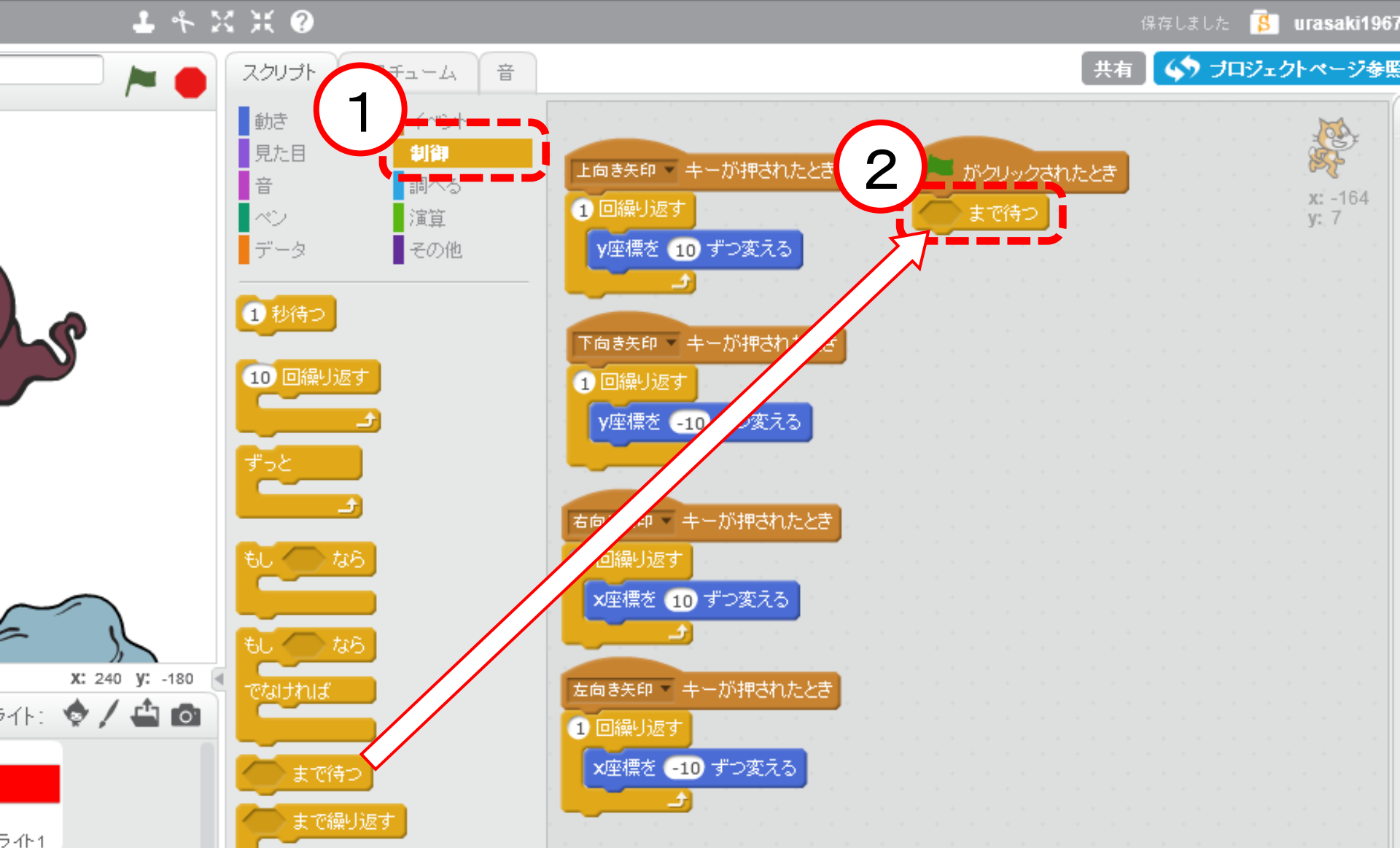


The screenshot shows the Scratch IDE interface. The top-left pane displays a stage with a cat sprite (Sprite1) and a ghoulish character (Ghoul). The bottom-left pane shows the sprite list with Sprite1, Rocks, Ghoul, and a red rectangle labeled 'スプライト1'. The middle-left pane shows the '新しいスプライト:' button. The middle-right pane shows the 'イベント' (Event) category selected in the 'スクリーン' (Screen) section. The right pane shows the 'がクリックされたとき' (When clicked) event block being dragged from the 'イベント' category to the stage. A red dashed box highlights the 'イベント' category, the 'がクリックされたとき' block, and the 'Sprite1' in the sprite list. A red arrow points from the 'がクリックされたとき' block in the middle-right pane to the 'Sprite1' in the bottom-left pane.

1 [Sprite1] をクリックして

2 [イベント] をクリックして

3 をドラッグします。



- ① [制御] をスライドさせて
- ② をドラッグします。

保存しました urasaki196

共有 プロジェクトページ参照

スクリプト コスチューム 音

動き イベント 制御 調べる 演算 その他

1

2

3

マウスのポインターに触れた

マウスのポインターに触れたまで待つ

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

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

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

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

What's your name? と聞いて待つ

答え

スペース キーが押された

マウスが押された

マウスのx座標

マウスのy座標

x: -164 y: 7

① [調べる] をクリックして
②を③の中にドラッグします。

動き	イベント
見た目	制御
音	調べる
ペン	演算
データ	その他

マウスのポインター ▼ に触れた

色に触れた

色が 色に触れた

マウスのポインター ▼ までの距離

What's your name? と聞いて待つ

答え

スペース ▼ キーが押された

マウスが押された

マウスのx座標

マウスのy座標

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

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

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

左向き矢印 ▼ キーが押されたとき

1 回繰り返す

1 がクリックされたとき

2 マウスのポインター ▼ に触れた

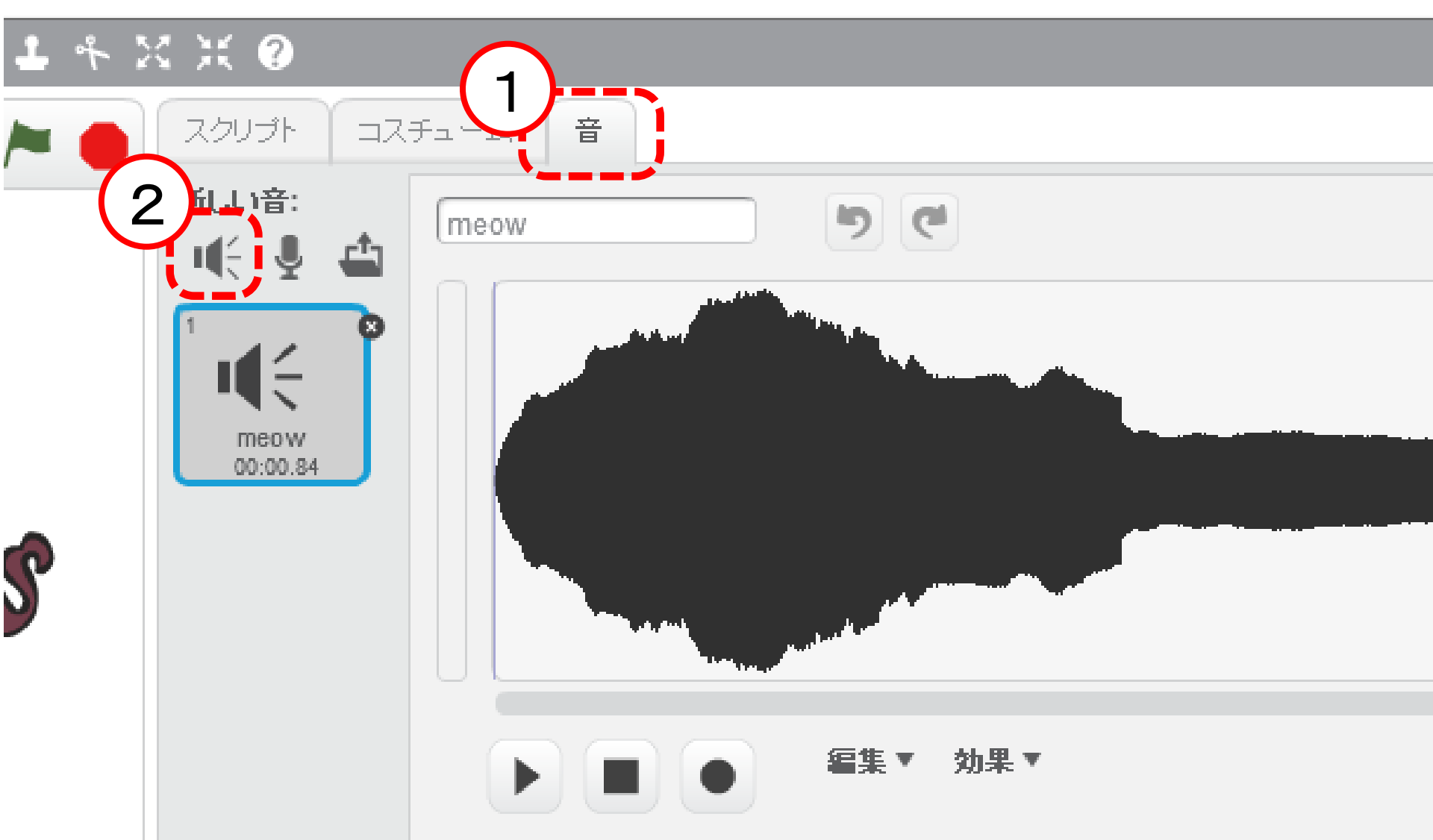
まで待つ


Ghoul Rocks

スプライト1



① ▼ をタップします。



- ① [音] をクリックして
- ②  をクリックします。

音ライブラリー

カテゴリー

すべて

動物

効果

電子音

人

楽器

音楽のループ

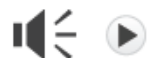
音楽の音符

打楽器

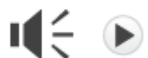
ボーカル

1

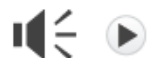
2



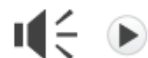
bell toll



boing



bubbles



car passing



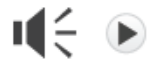
chomp



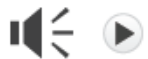
door creak



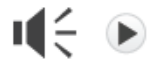
fairydust



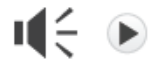
hand clap



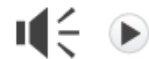
motorcycle passing



plunge



pop



rattle



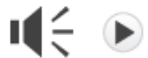
ripples



snap



water drop



zoop

- ① [効果] をクリックして
- ② [water drop] をダブルクリックします。



- ① [スクリプト] をクリックして
- ② [音] をクリックします。

動き

見た目

音

ペン

イベント

制御

調べる

演算

その他

1

water drop の音を鳴らす

終わるまで water drop の音を鳴らす

すべての音を止める

1 のドラムを 0.25 拍鳴らす

0.25 拍休む

60 の音符を 0.5 拍鳴らす

楽器を 1 にする

音量を -10 ずつ変える

音量を 100 % にする

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

2

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

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

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

左向き矢印 キーが押されたとき

1 回繰り返す

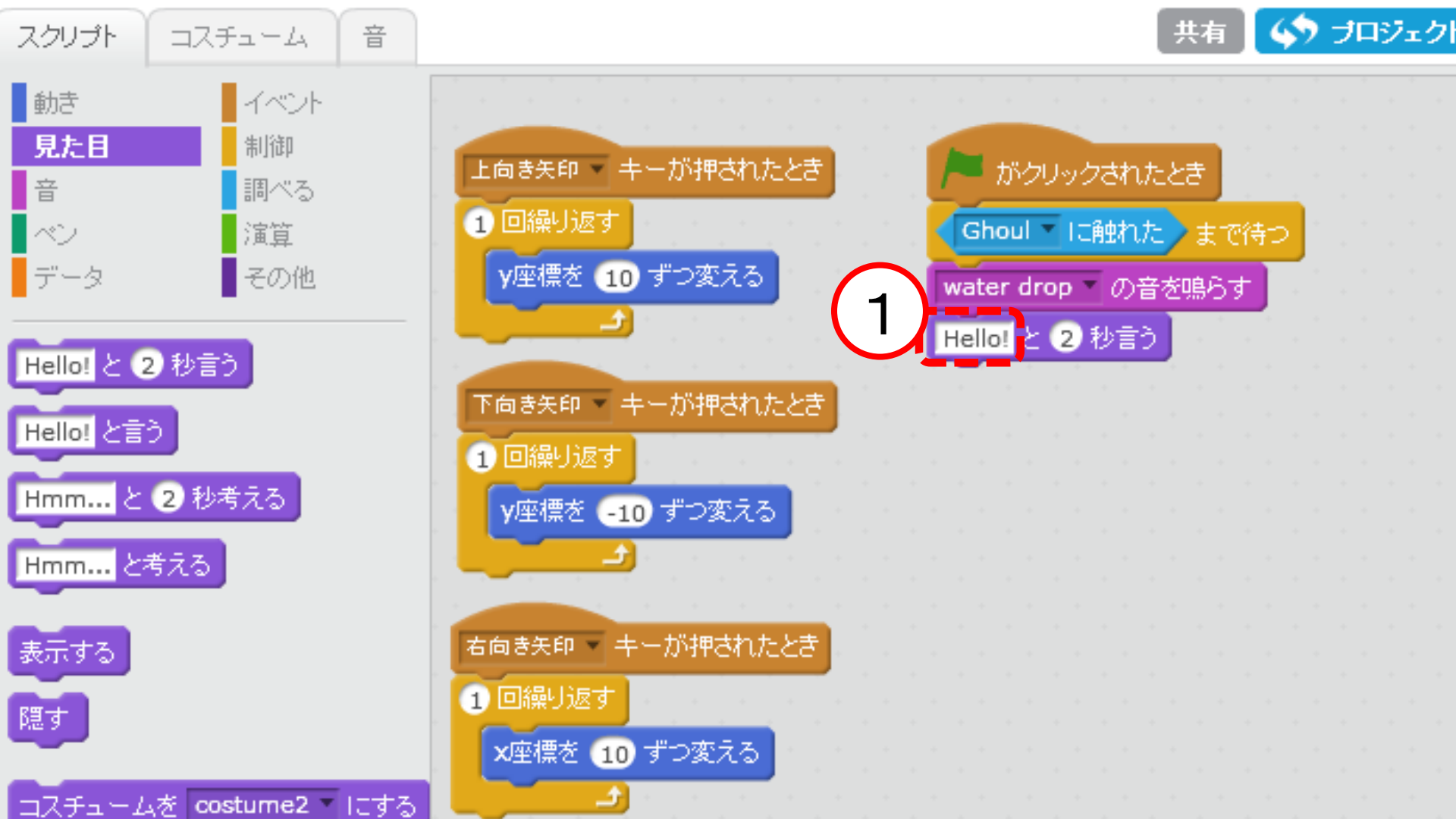
x座標を -10 ずつ変える

x: -164
y: 7

①を②にドラッグします。



① [見た目] をクリックして
②を③までドラッグします。



① [Hello!] をクリックして
[やられたー] と文字入力します。

保存しました urasaki1967

共有 プロジェクトページ参照

スクリプト コスチューム 音

動き
見た目
音
ペン
データ

イベント
制御
調べる
演算
その他

Hello! と 2 秒言う
Hello! と言う
Hmm... と 2 秒考える
Hmm... と考える
表示
隠す
コスチュームを costume2 にする
次のコスチュームにする

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

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

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

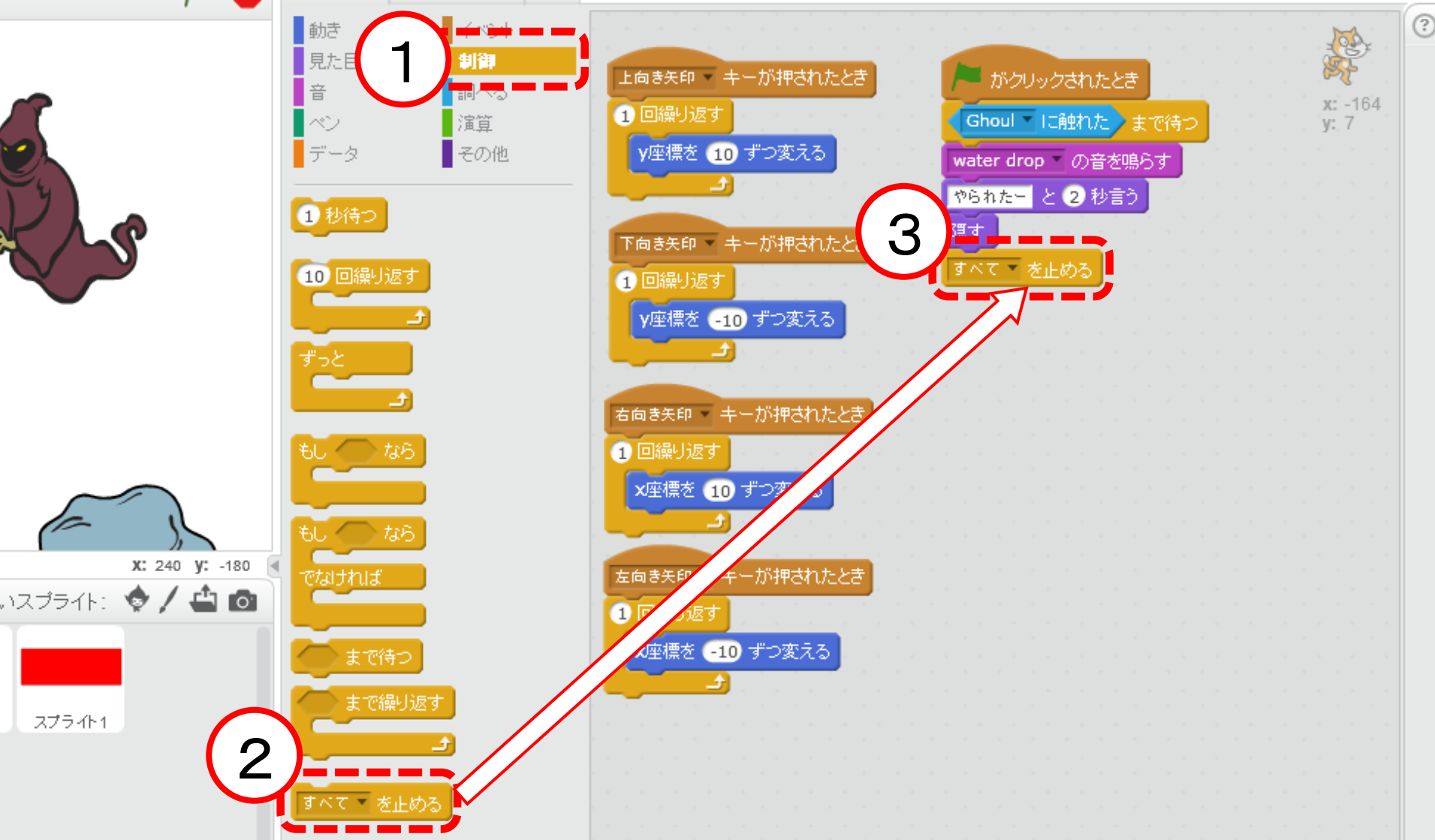
左向き矢印 キーが押されたとき

旗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

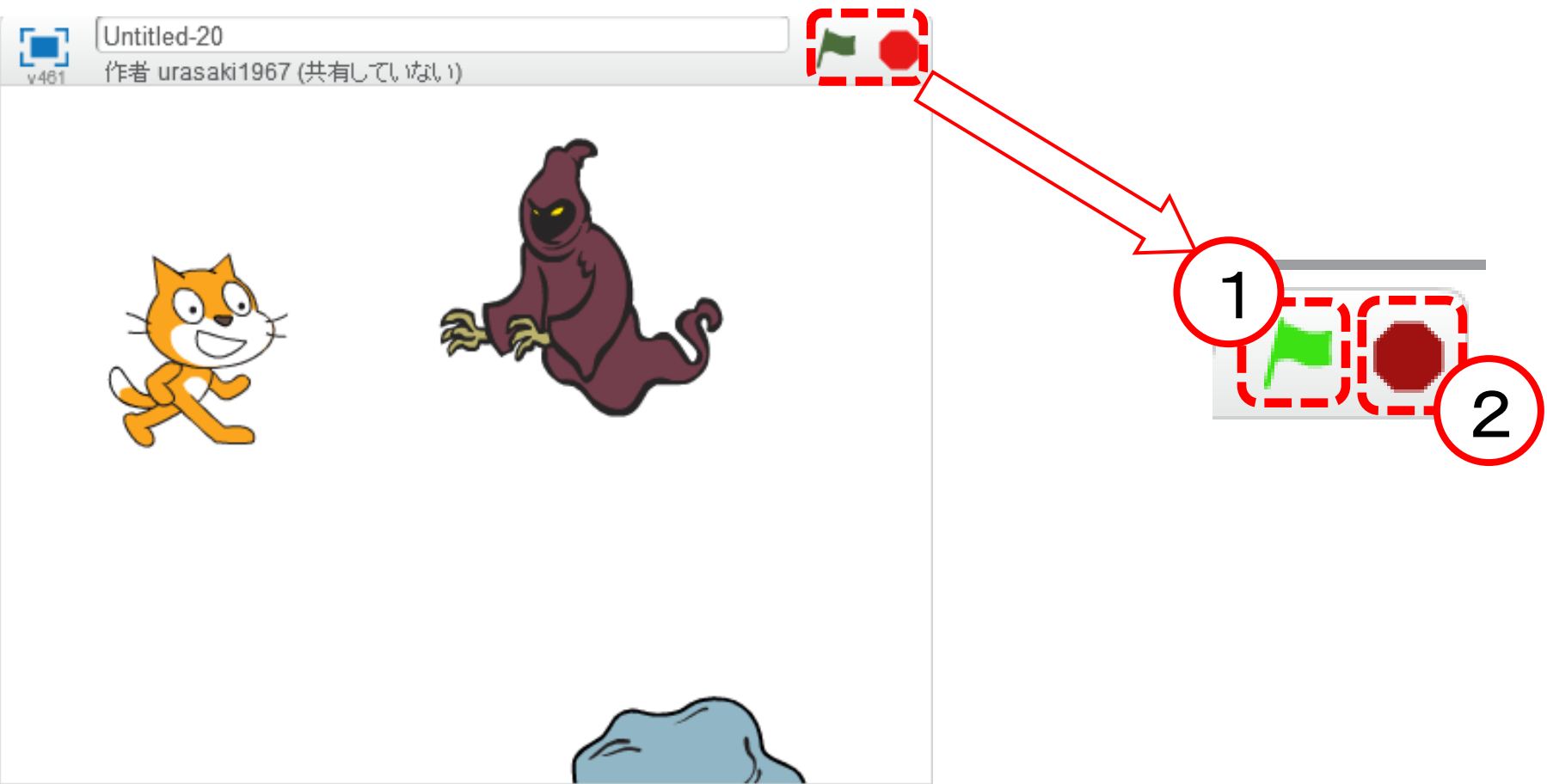
x: -164
y: 7

The image shows the Scratch script editor. On the left, the 'Looks' category is selected, and the 'hide' block is circled with a red dashed line and labeled with a circled '1'. A red arrow points from this block to another 'hide' block in the 'when clicked' event block's script, which is also circled with a red dashed line and labeled with a circled '2'.

①を②にドラッグする。



① [制御] をクリックして
②を③にドラッグします。



**①のミドリのはたをクリックして動きを確認する。
動きの確認が終わったら②をクリックして止める。**