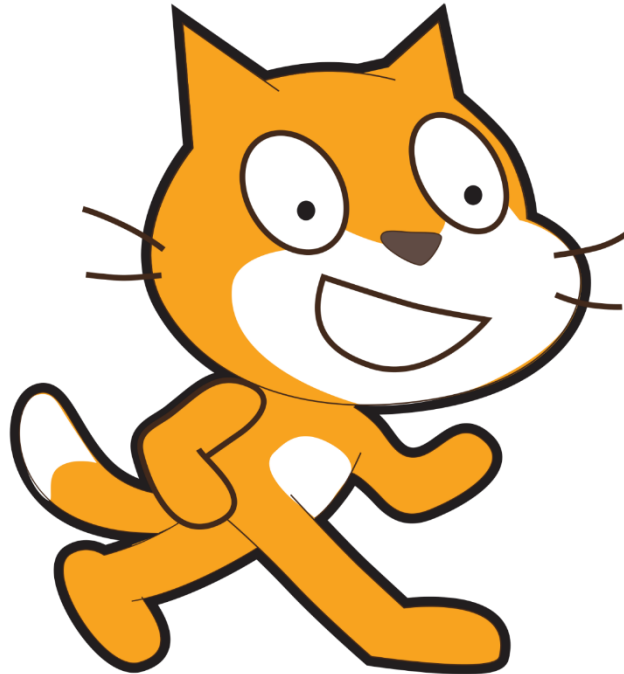


SCRATCH スクラッチで



シューティングゲームを作ろう！

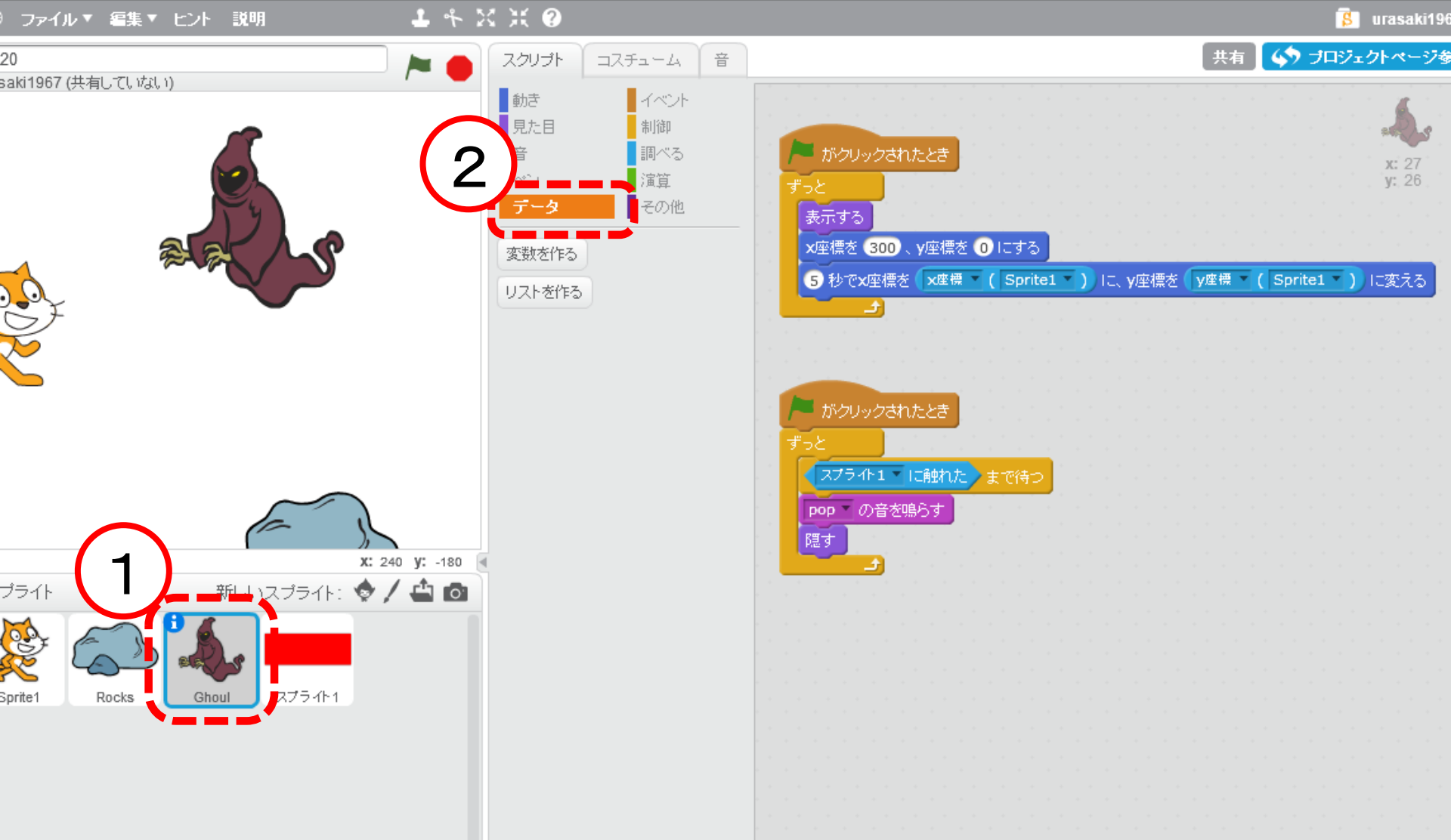
⑤

シューティングゲームをつくろう。⑤

- ⑧ スコア(得点)の変数をプログラム
- ⑨ ボスステージを作ろう。
- ⑩ ボスキャラを出現させよう。

⑧スコアの変数をプログラム





- ① [Ghoul] をクリックして、
- ② [データ] をクリックします。



- ① [変数を作る] をクリックして
- ② [変数名] を「スコア」と入力して
- ③ [OK] をクリックします。

Untitled-20
作者 urasaki1967 (共有していません)

スコア 0

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
見た目 音 ペン データ

1 スコアを0にする

3 スコアを1ずつ変える

2 がクリックされたとき

4 スコアを1ずつ変える

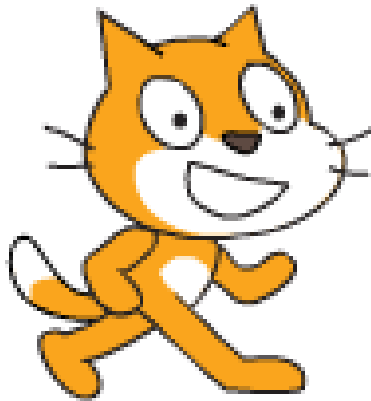
Sprite1 Rocks Ghoul スプライト1

ステージ
1 背景

①を②へドラッグして
③を④へドラッグします。

スコア

2



たまをてきに当てるとスコアの数が増えていきます

⑨ボスステージを作ろう



手順

- スコアの数が増えたらステージの背景を変える
- スコアの数が増えたらザコキャラを消す
- スコアの数が増えたらボスを表示する

「背景2」を追加します



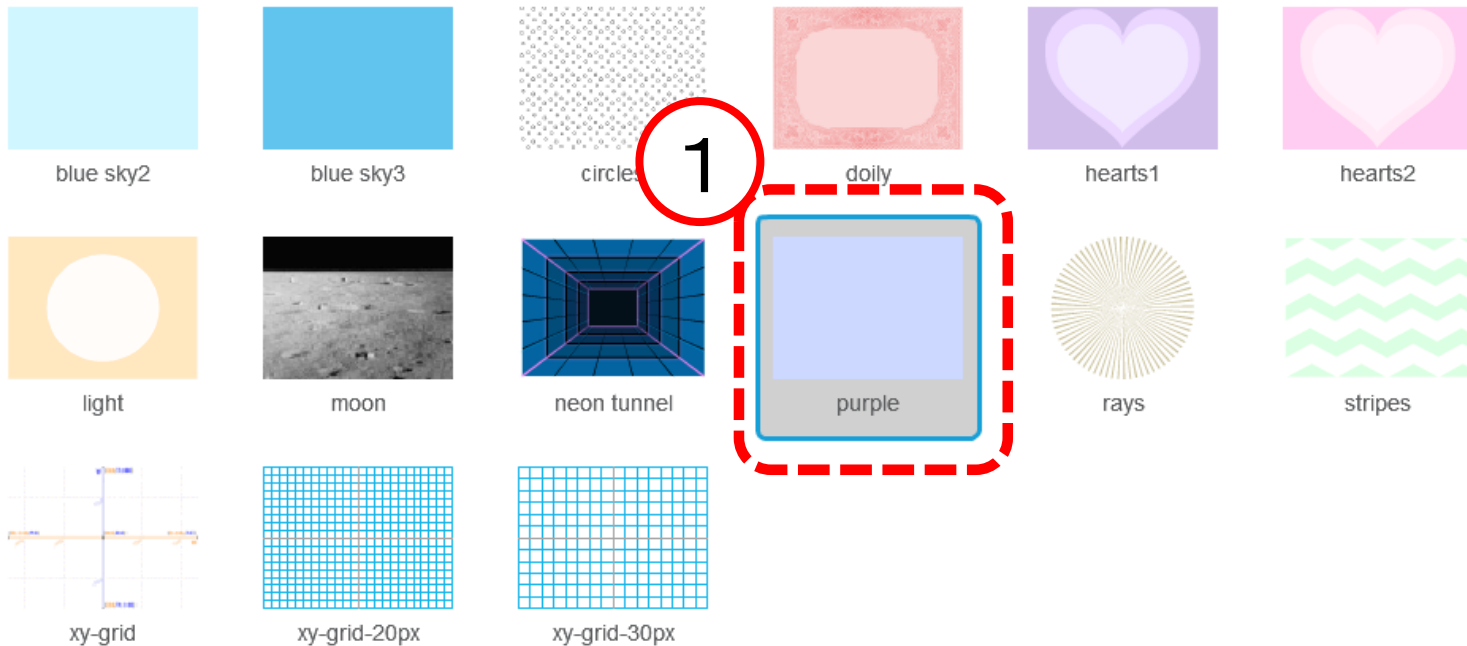
背景ライブラリー

カテゴリー

すべて
屋内
屋外
その他

テーマ

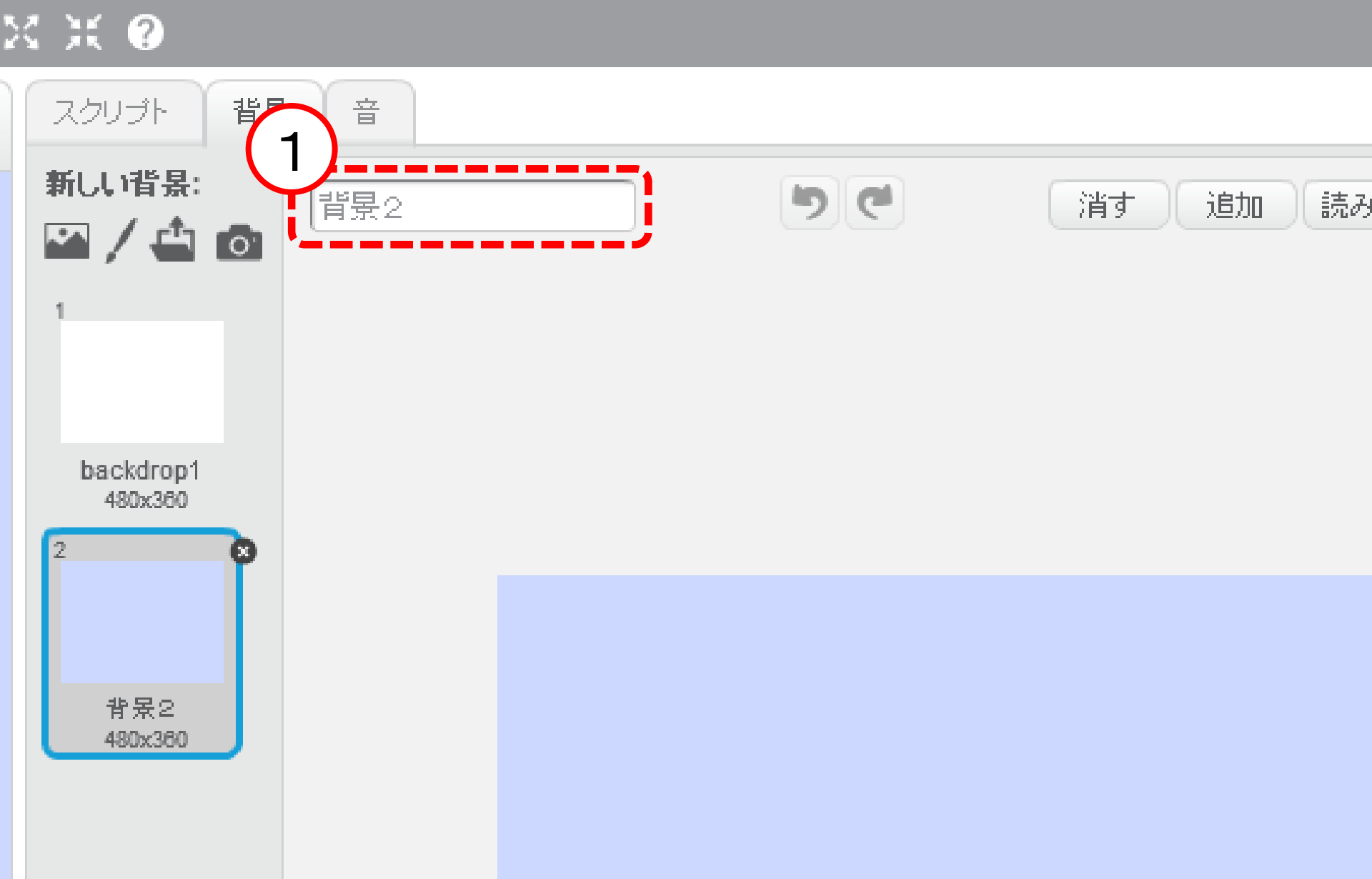
城
街
飛ぶ
休日
音楽とダンス
自然
宇宙
スポーツ
海中



①好きな背景を選んで
ダブルクリックします

OK

取り消し



①に「背景2」と入力します。

ステージにスクリプトをプログラムします

The screenshot shows the Scratch interface. On the left, the 'Script' tab is selected and highlighted with a red dashed box and a circled '1'. Below it, various script blocks are visible, including 'When green flag clicked', 'Say for 2 seconds', 'Say for 2 seconds and wait', 'Next background', 'Change color effect by 25', 'Change color effect to 0', and 'Remove image effects'. On the right, the main workspace shows a programmed event: 'When green flag clicked' followed by 'Set backdrop to backdrop1', a 'Forever' loop containing 'If 5 = Score then Set backdrop to backdrop1', and a 'Repeat' block. This entire program is highlighted with a red dashed box and a circled '2'.

- ① [スクリプト] をクリックして
- ②のプログラムを入れます。

ステージにスクリプトをプログラムします



スタートは「背景1」もしスコアが5になれば「背景2」に変えるプログラムです。

スコアが5になったらザコキャラを消す

The image shows the Scratch interface with the following components:

- Stage:** A blue background with a coordinate system showing x: 240, y: -180.
- Sprite Area:** A red dashed box labeled ① highlights the 'Ghoul' sprite.
- Costume List:** A list of costumes including 'Hello!', 'Hmm...', '表示する', '隠す', 'コスチュームを ghou-b にする', '次のコスチュームにする', '背景を 背景2 にする', '色 の効果を 25 ずつ変える', and '色 の効果を 0 にする'.
- Scripts Area:** A red dashed box labeled ② highlights a script that starts with 'がクリックされたとき' (when clicked), followed by 'スコア を 0 にする' (set score to 0), and then a loop 'ずっと' (forever) containing 'スプライト1 に触れた まで待つ' (wait until sprite 1 is touched), 'pop の音を鳴らす' (play pop sound), and 'スコア を 1 ずつ変える' (increase score by 1).
- Code Area:** A script starting with 'がクリックされたとき' (when clicked), followed by 'ずっと' (forever) loop containing '表示する' (show), 'x座標を 300, y座標を 0 にする' (set x coordinate to 300, y coordinate to 0), and '5 秒でx座標を x座標 (Sprite1) に, y座標を y座標 (Sprite1) に変える' (change x coordinate to x coordinate of Sprite1, y coordinate to y coordinate of Sprite1 in 5 seconds).

- ①をクリックして②をプログラムします。
- ②はスコアが5になったら、「てき」スプライトを隠すプログラムです。

「ボス」スプライトをつくる



変数「ぼすHP」をつくる

The screenshot shows the Scratch IDE interface. In the top-left corner, the window title is 'Untitled-20' and the author is 'urasaki1967 (共有していません)'. Below the title bar, there is a 'スコア' (Score) display showing '0'. The main stage area contains a Cat sprite on the left and a Ghoul sprite on the right. The 'スクリプト' (Scripts) tab is selected in the top-right menu, showing a list of script categories: '動き' (Motion), '見た目' (Looks), '音' (Sound), 'ペン' (Pen), and 'データ' (Data). The 'データ' category is highlighted with a red dashed box and a red circle with the number '2'. The 'Sprite1' in the bottom-left 'スプライト' (Sprites) panel is highlighted with a red dashed box and a red circle with the number '1'. The right side of the image shows a snippet of Scratch code blocks, including a 'がクリックされたとき' (When clicked) event, a '表示する' (Show) block, and a 'ずっと' (Forever) loop containing several blocks for movement and costume changes.

1 スプライト

2 データ

- ① [Sprite 1] をクリックして
- ② [データ] をクリックします。



- ① [変数を作る] をクリックして
- ② 変数名「ぼすHP」と入力して
- ③ [OK] をクリック」します

変数「ぼすHP」をつくる



①のように表示されます。

「ぼす」スプライトを読み込む



変数を作る

☒ ぼすHP

☒ スコア

ぼすHP を 0 にする

ぼすHP を 1 ずつ変える

変数 ぼすHP を表示する

変数 ぼすHP を隠す

リストを作る

1

スプライト

新しいスプライト



Sprite1



Rocks



Ghoul



スプライト1

ステージ
2 背景

①をクリックします。

1

ファンタジー

人
もの
乗り物

テーマ

城
街
ダンス
着飾る
飛ぶ
休日
音楽
宇宙
スポーツ
海中
歩行

タイプ

すべて
ビットマップ
ベクター



Creature1



Dragon



Ghost1



Ghost2



Ghoul



Giga



Giga walking



Gobo



Hat Wizard



Hippo1



Knight



Nano



Pico



Pico walking



Prince



Prince



Reindeer



Robot1



Snowman



Spaceship



Tera



Unicorn



Witch

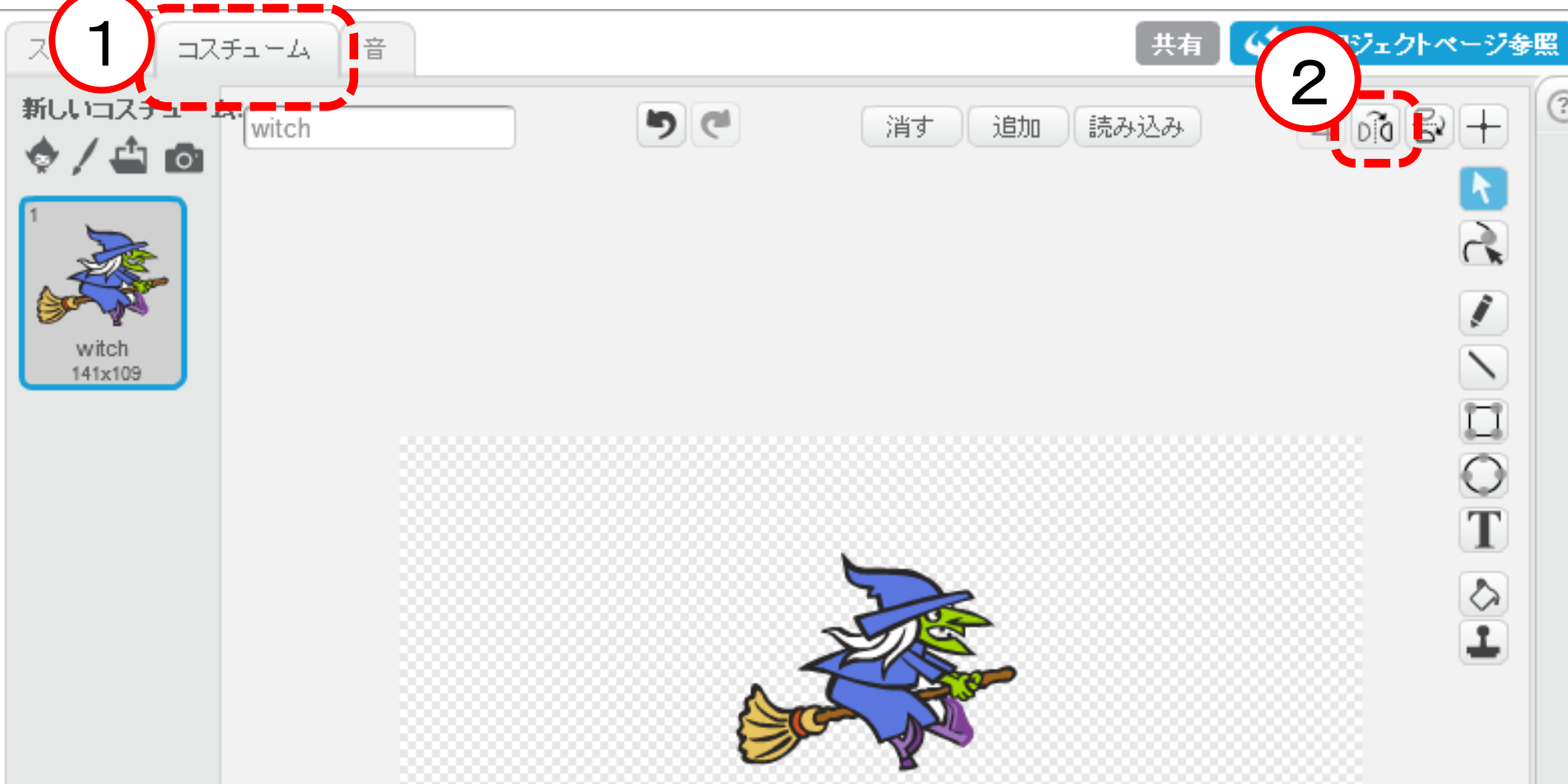


Wizard

2

- ① [ファンタジー] をクリックして
- ② [Witch] をダブルクリックします。

「ぼす」スプライトの向きをかえる



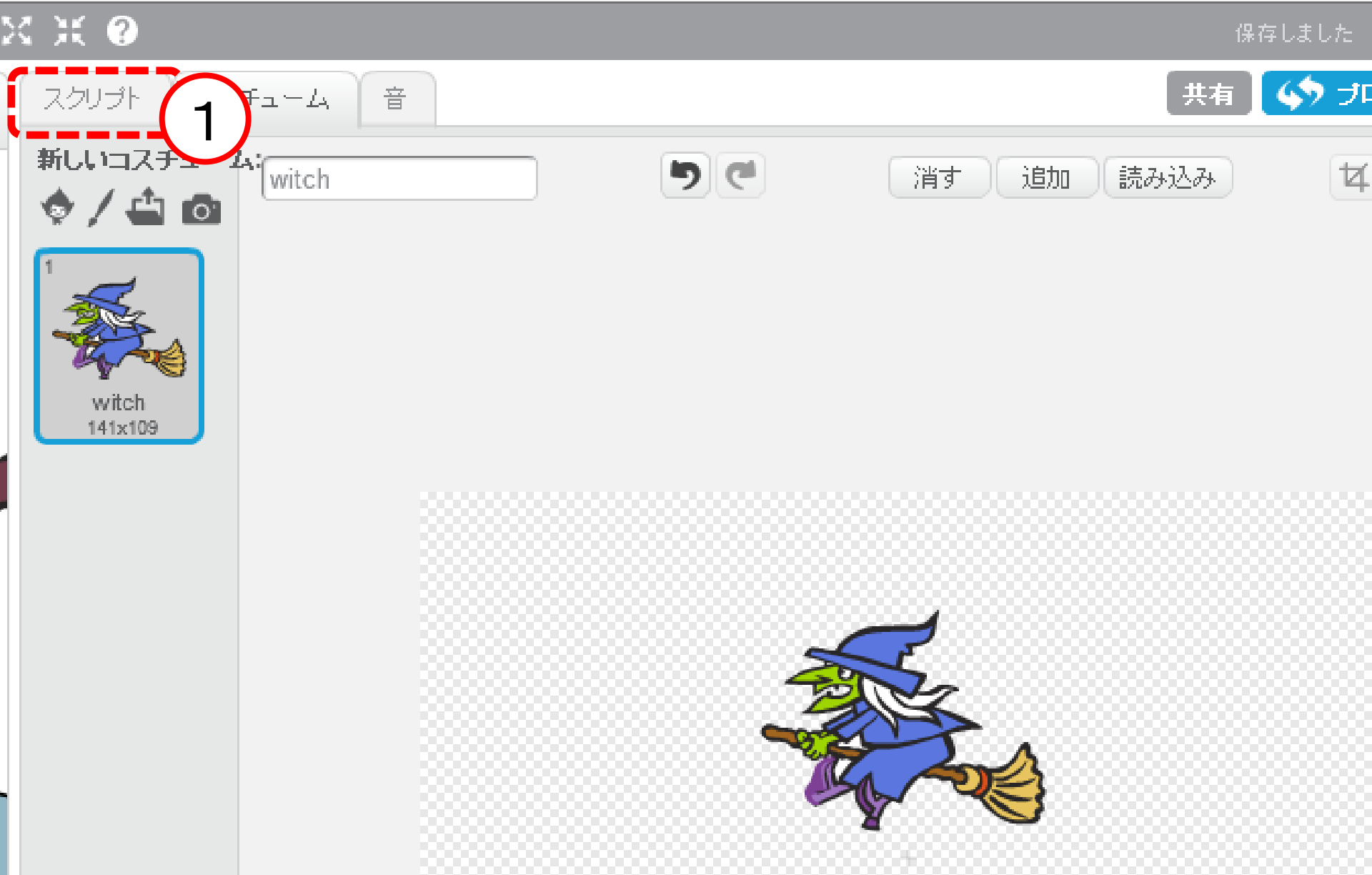
- ① [コスチューム] をクリックして
- ②  をクリックします。



- ① [witch] の上で右クリックして
- ② [info] をクリックします。

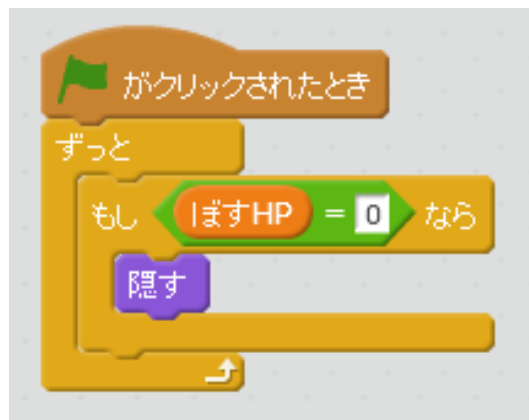


- ①「witch」消して「ぼす」と入力
- ②  をクリックします。



① [スクリプト] をクリックします。

「ぼす」のプログラム



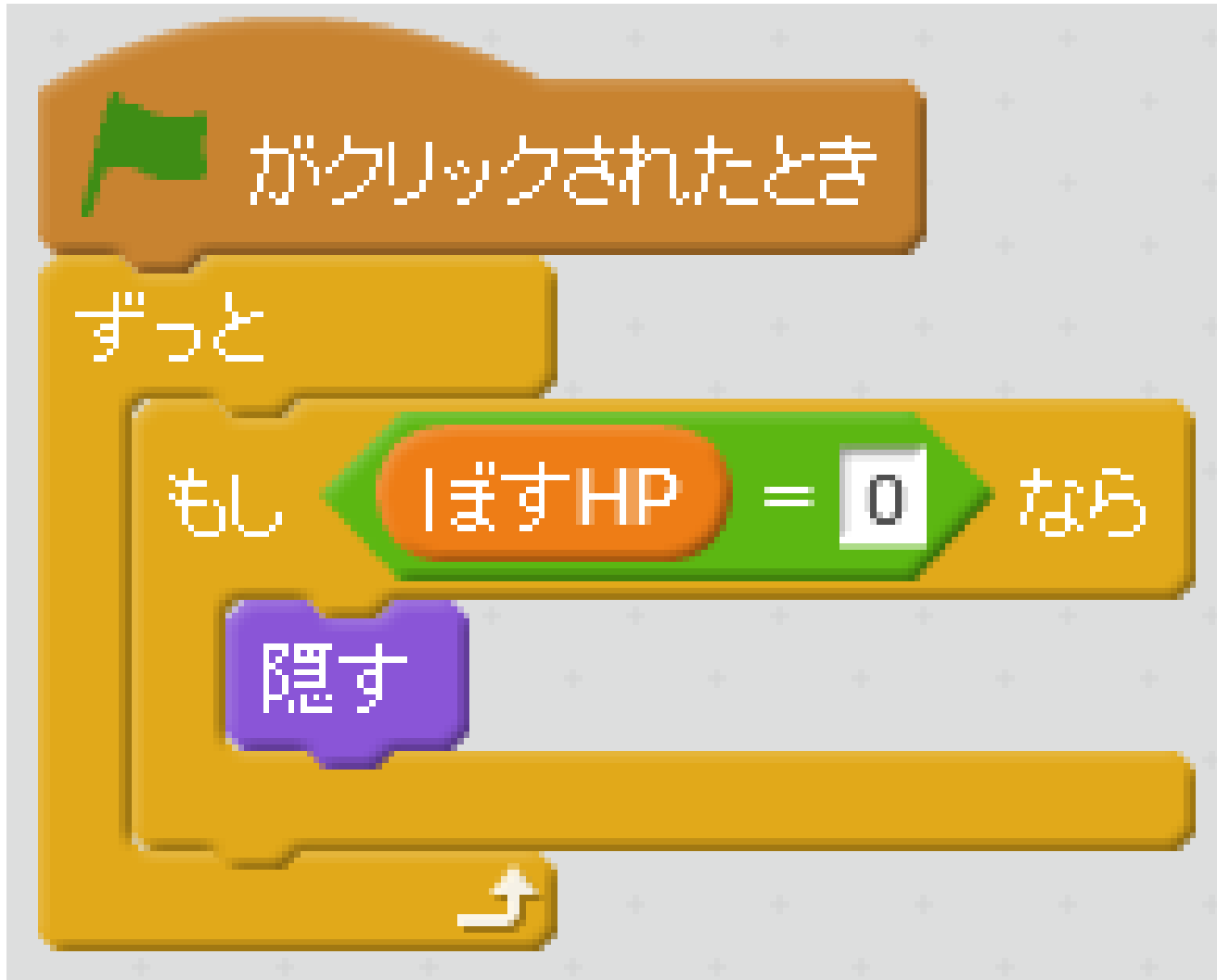
4つのプログラムを組みます

「ぼす」のプログラム



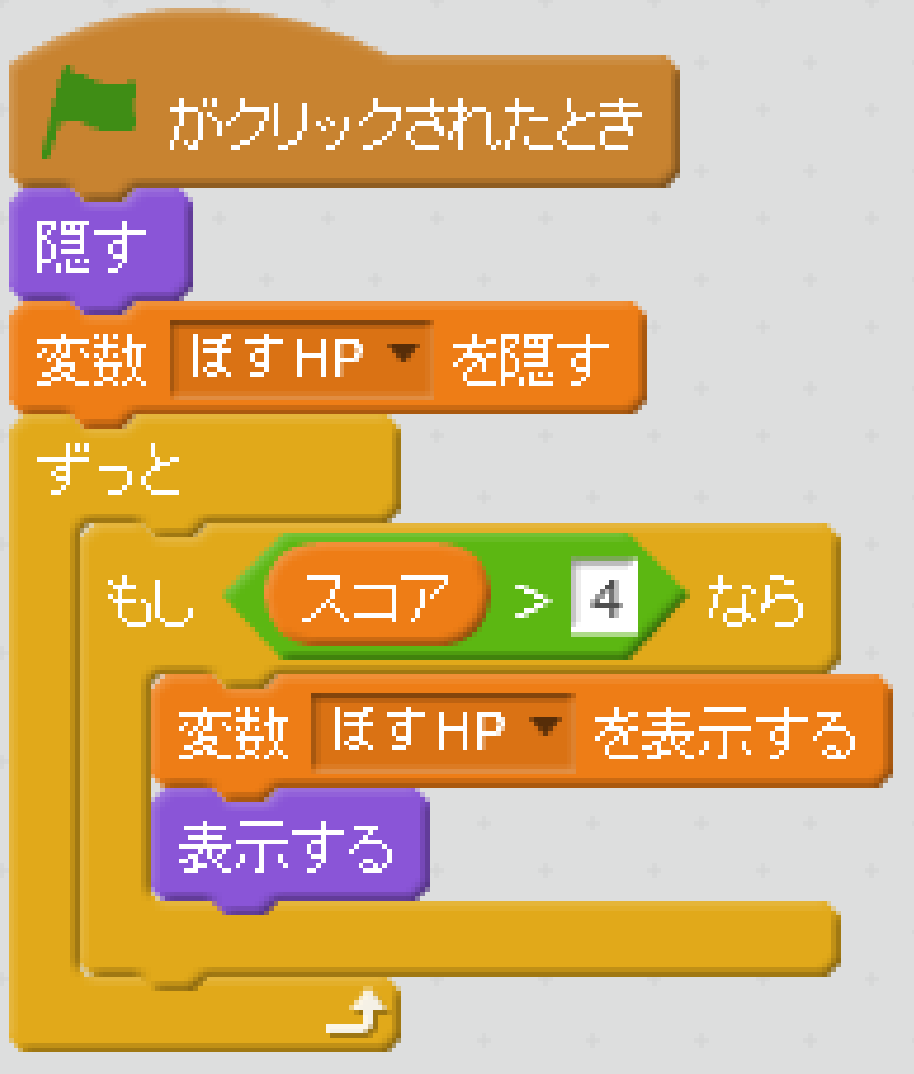
「ぼす」の動きのプログラム


「ぼす」のプログラム



「ぼす」のHPが0になったら「ぼす」を隠す

「ぼす」のプログラム

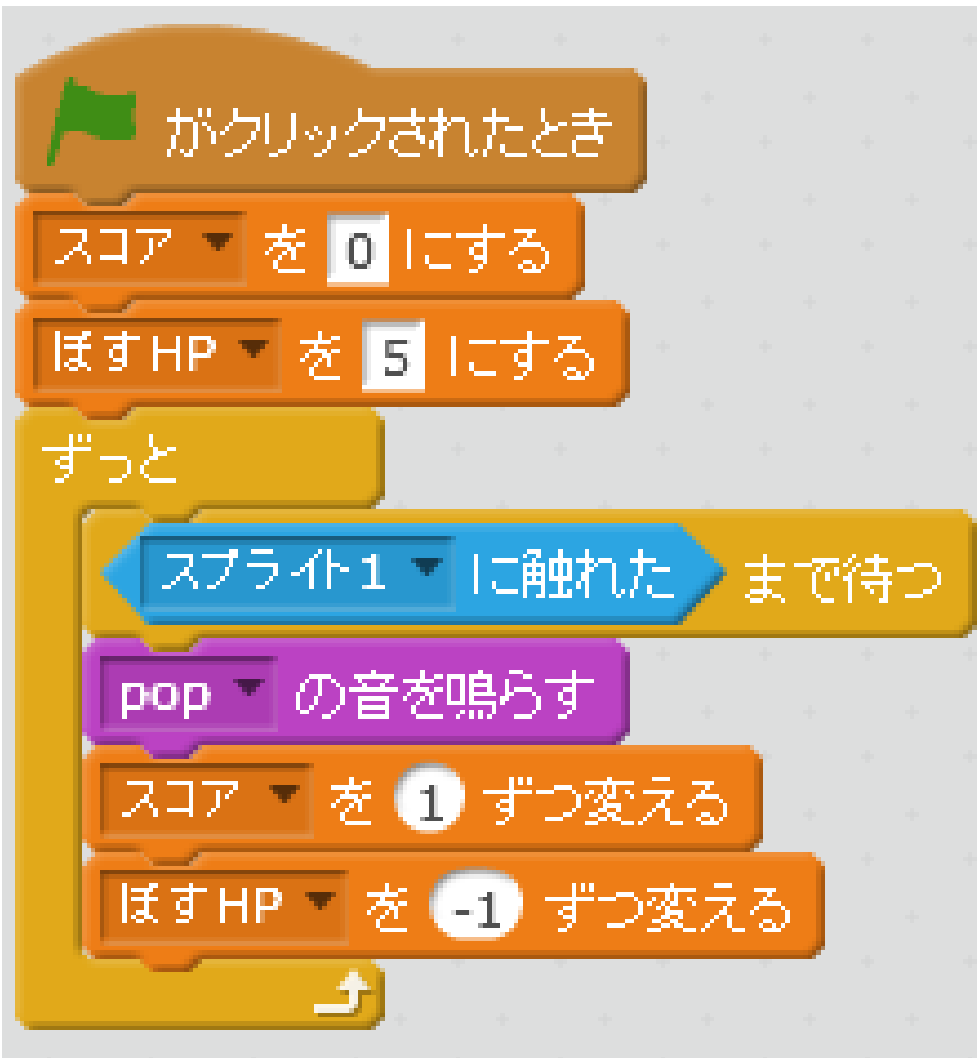



 がクリックされたとき
「ぼす」と
「ぼすHP」を隠す

スコアが4以上になったら

「ぼす」と「ぼすHP」
を表示する。

「ぼす」のプログラム



 がクリックされたとき
「スコア」を「0」にする
「ぼすHP」を「5」にする

「たま」に触れたら
「Pop」の音を鳴らす
「スコア」を1ふやす
「ぼすHP」を1へらす

「ぼす」の出す「ひのたま」スプライト

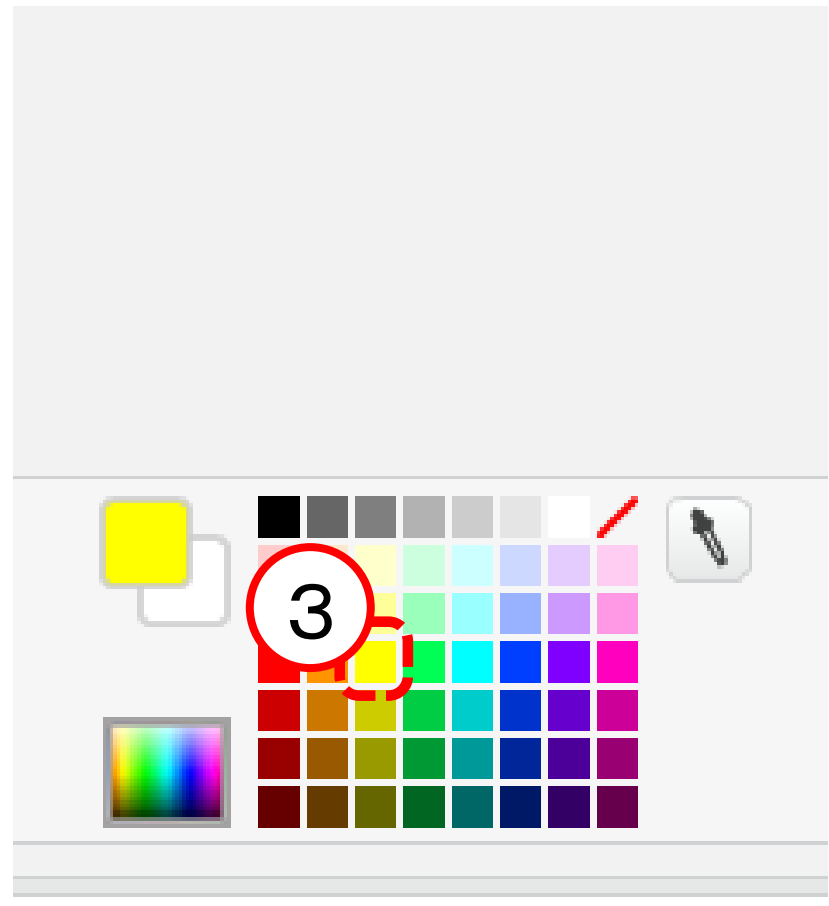
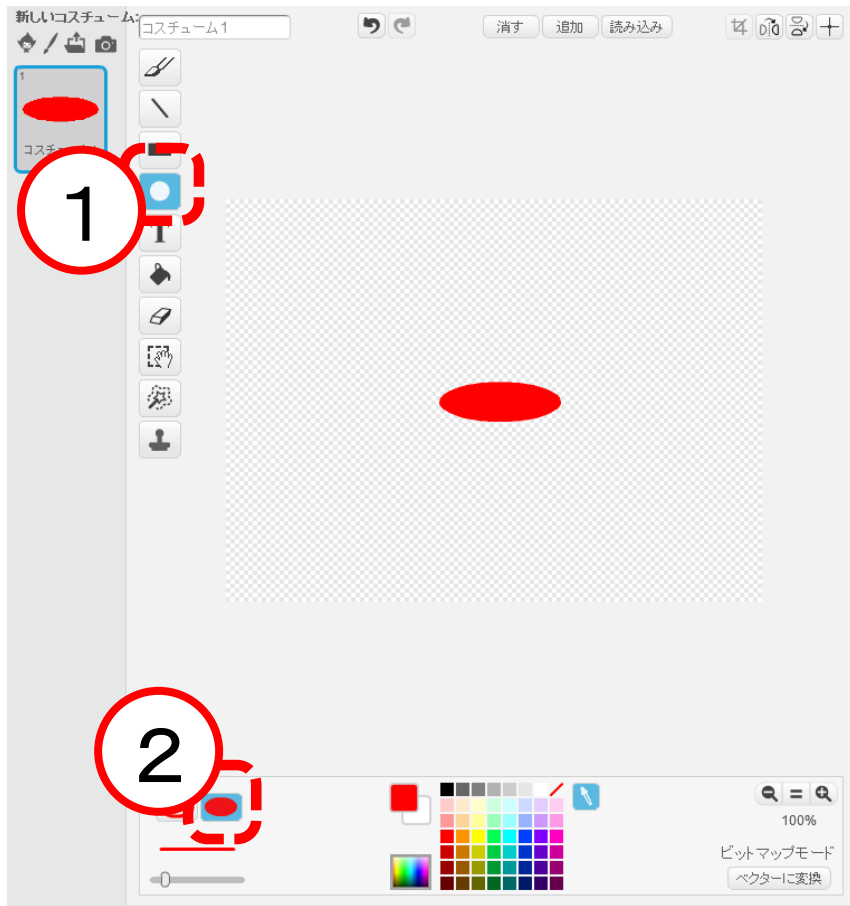


「ぼす」の出す「ひのたま」スプライト



①をクリックします。

「ぼす」の出す「ひのたま」スプライト



- ①、②をクリックして「ひのたま」をかきます。
- ③をクリックして黄色の丸をかきます。

「ぼす」の出す「ひのたま」スプライト



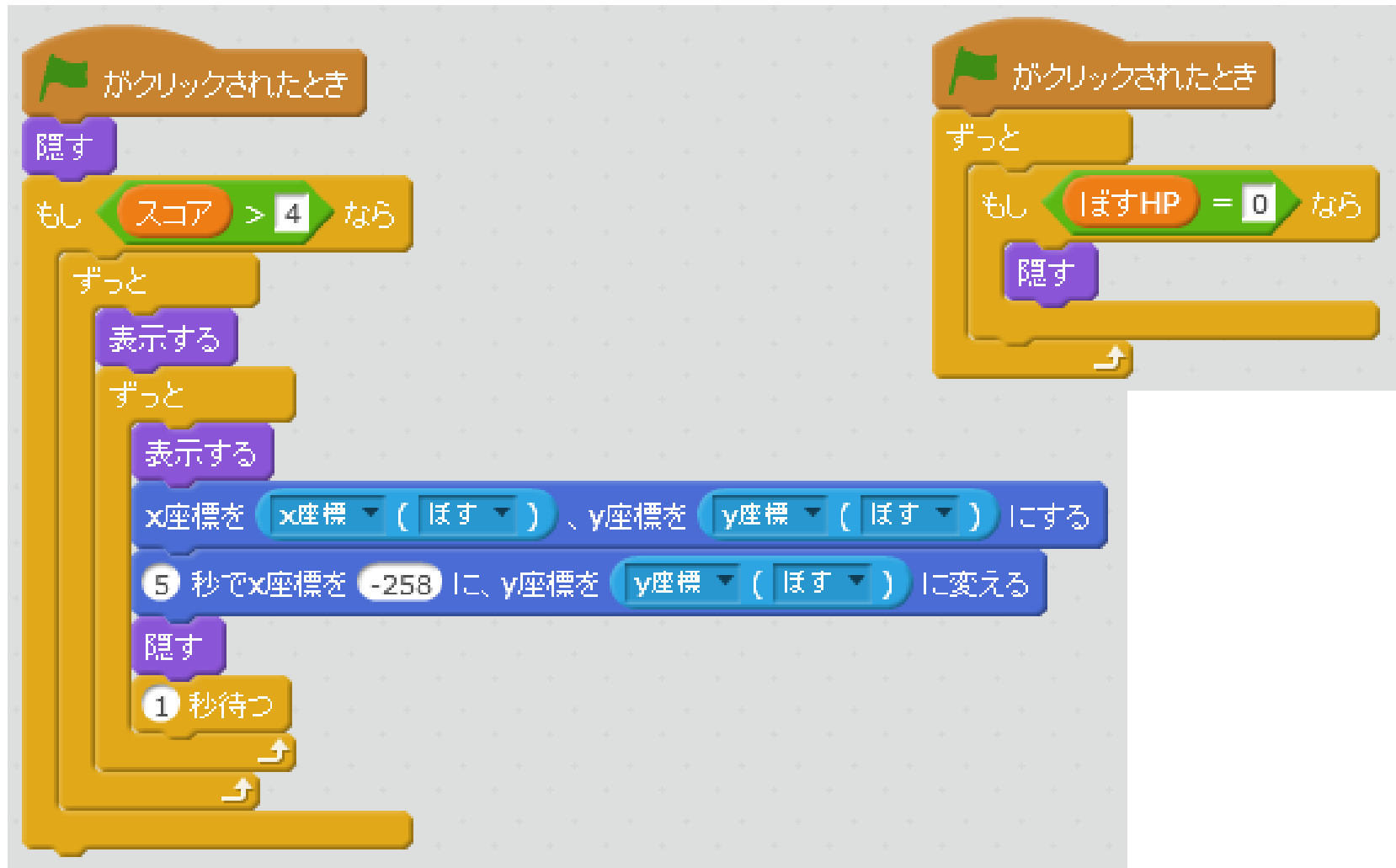
- ①を右クリックして
- ②「info」をクリックします。

「ぼす」の出す「ひのたま」スプライト



- ①をクリックして
- ② [ひのたま] と入力します。

「ぼす」の出す「ひのたま」スプライト



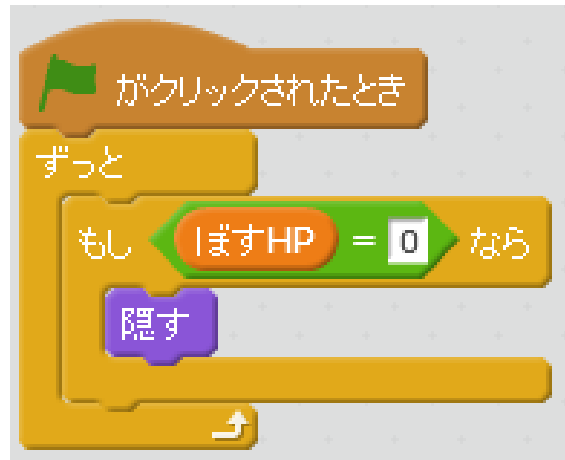
「ひのたま」には2つのプログラムを組みます

「ぼす」の出す「ひのたま」スプライト



「ひのたま」スプライトのプログラム①

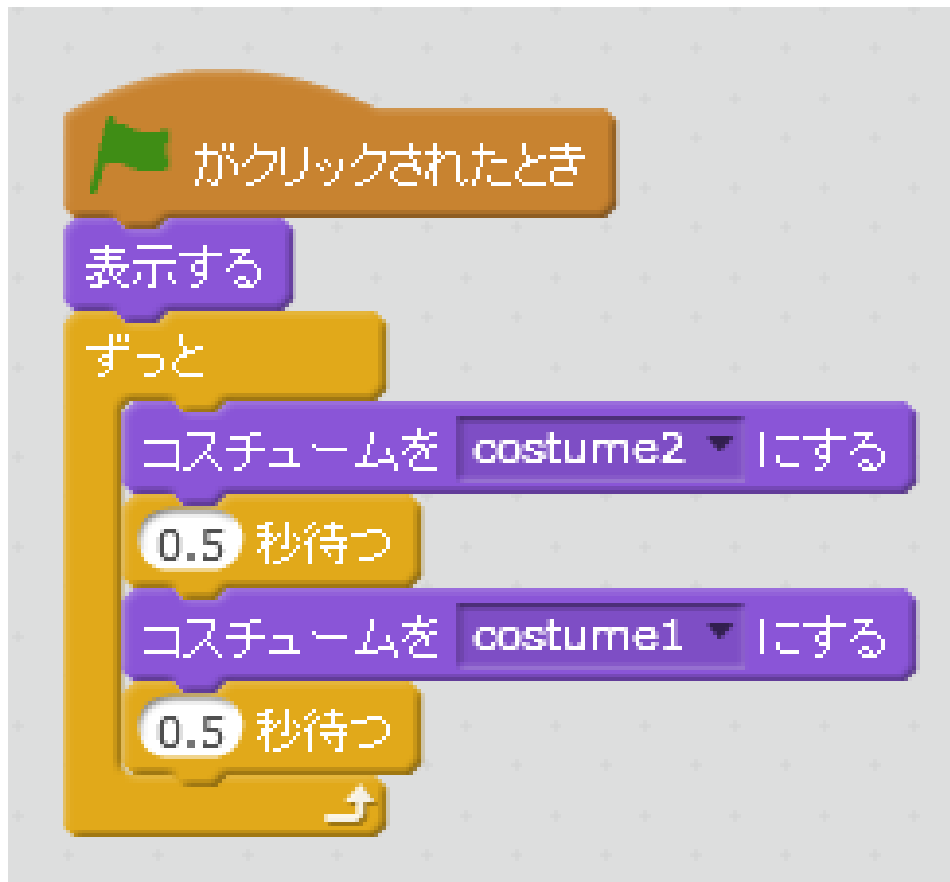
「ぼす」の出す「ひのたま」スプライト




「ひのたま」スプライトのプログラム②



「キャラクター」のプログラム①



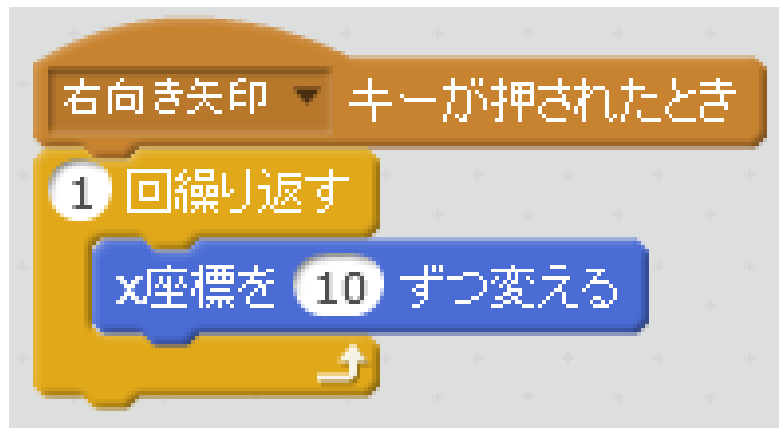
 がクリックされたら
表示します。

ずっとくりかえす。

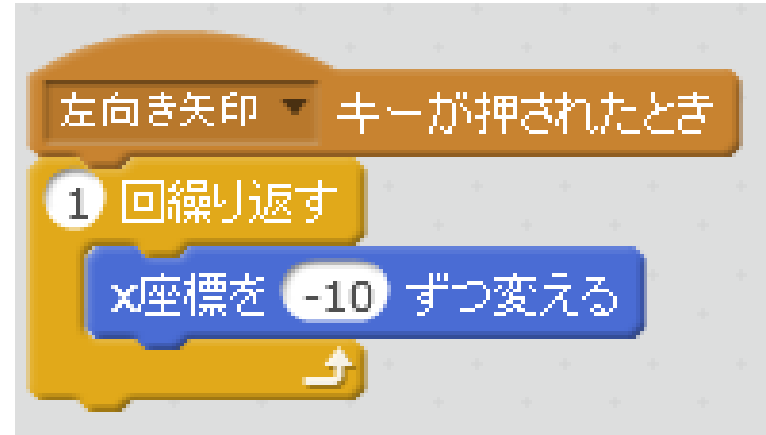
コスチューム1にします。
0.5秒待ちます。
コスチューム2にします。
0.5秒待ちます。



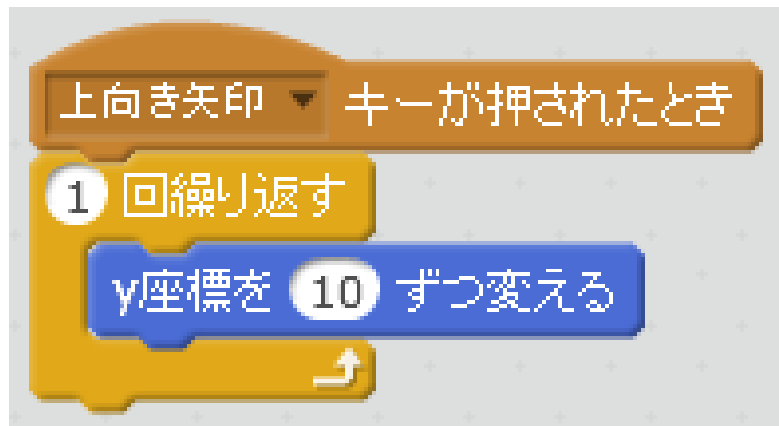
「キャラクター」のプログラム②



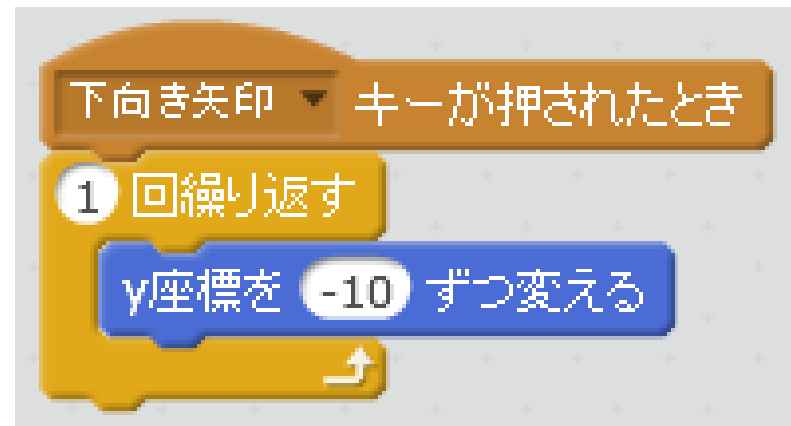
右向き矢印キーが押されると
右に10移動します。



左向き矢印キーが押されると
左に10移動します。



上向き矢印キーが押されると
上に10移動します。



下向き矢印キーが押されると
下に10移動します。



「キャラクター」のプログラム③

🚩 がクリックされたとき

← てき に触れた → まで待つ

WaterDrop の音を鳴らす

やられた と 2 秒言う

隠す

すべてを止める ●

🚩 がクリックされたら

「てき」に触れたら
音を鳴らします。

「やられたー」と2秒言う
ピョンキーを隠します。
プログラムを止めます。



「てき」スプライトのプログラム①

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



x: -34
y: 2

がクリックされたとき

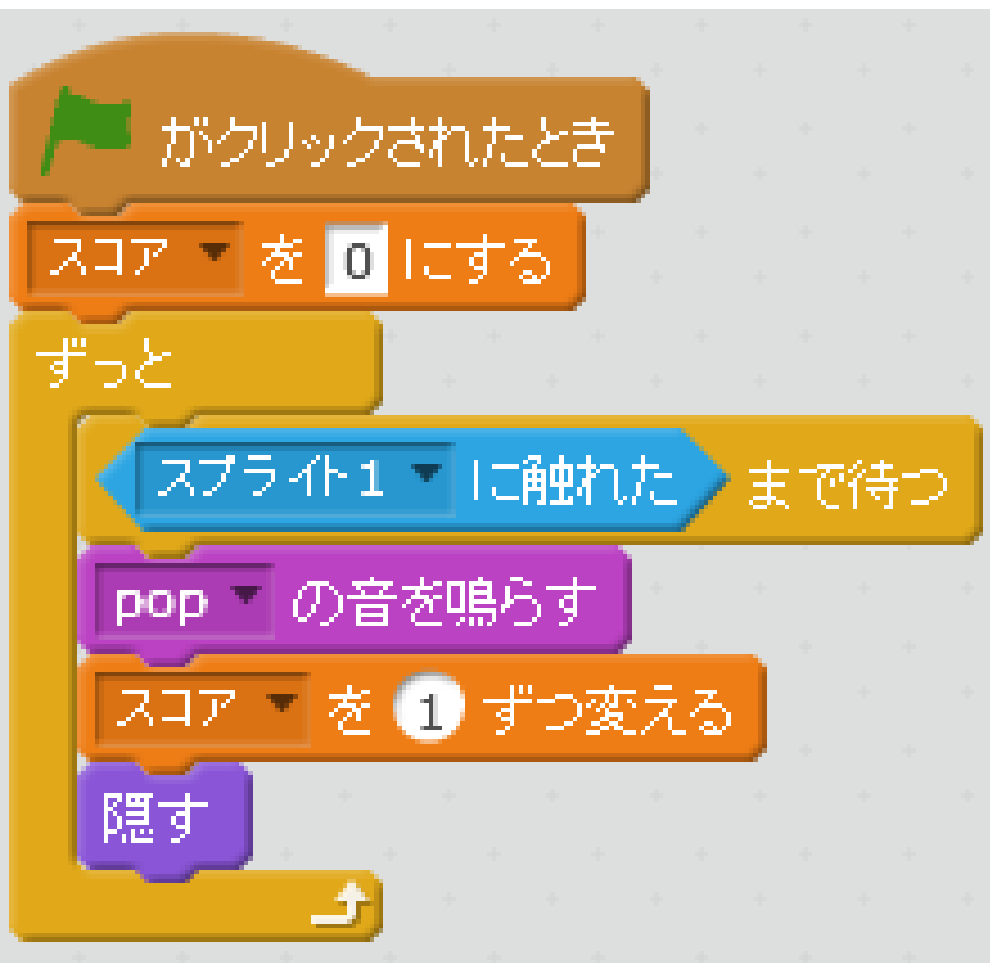
ずっと

もし 5 = スコア なら

隠す



「てき」スプライトのプログラム②



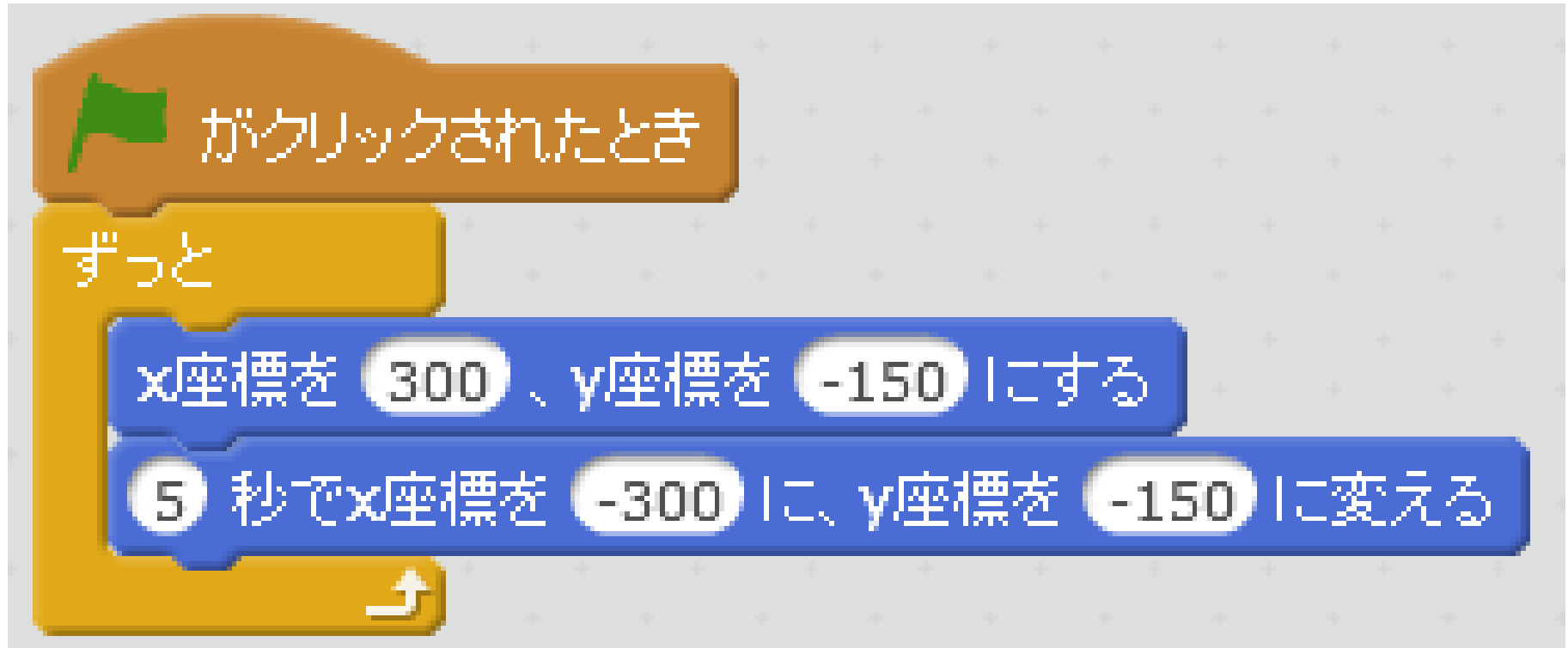
 がクリックされたら
スコアを0にします。

ずっとくりかえす。

「たま」に触れるまで
待ちます
触れたら
音を鳴らして
スコアを1たして
「てき」をかくします。



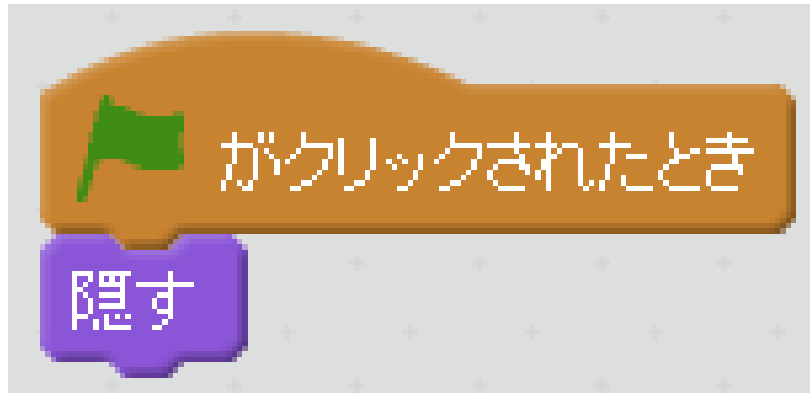
「いわ」スプライトのプログラム



がクリックされたら

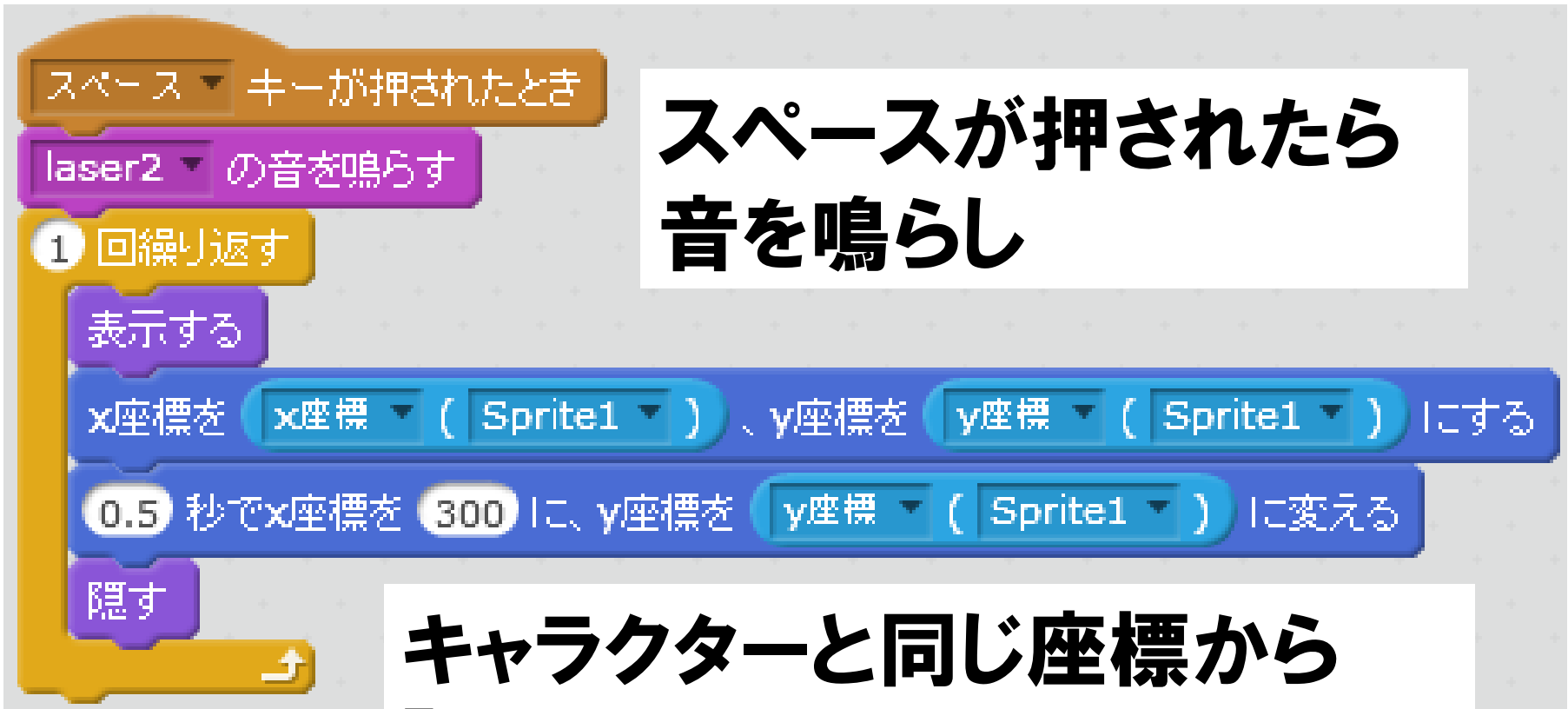
X座標を300、y座標を-150へ移動させ
5秒かけてX座標を-300まで移動させる

「たま」スプライトのプログラム①



 がクリックされたら^{かく}隠す

「たま」スプライトのプログラム②

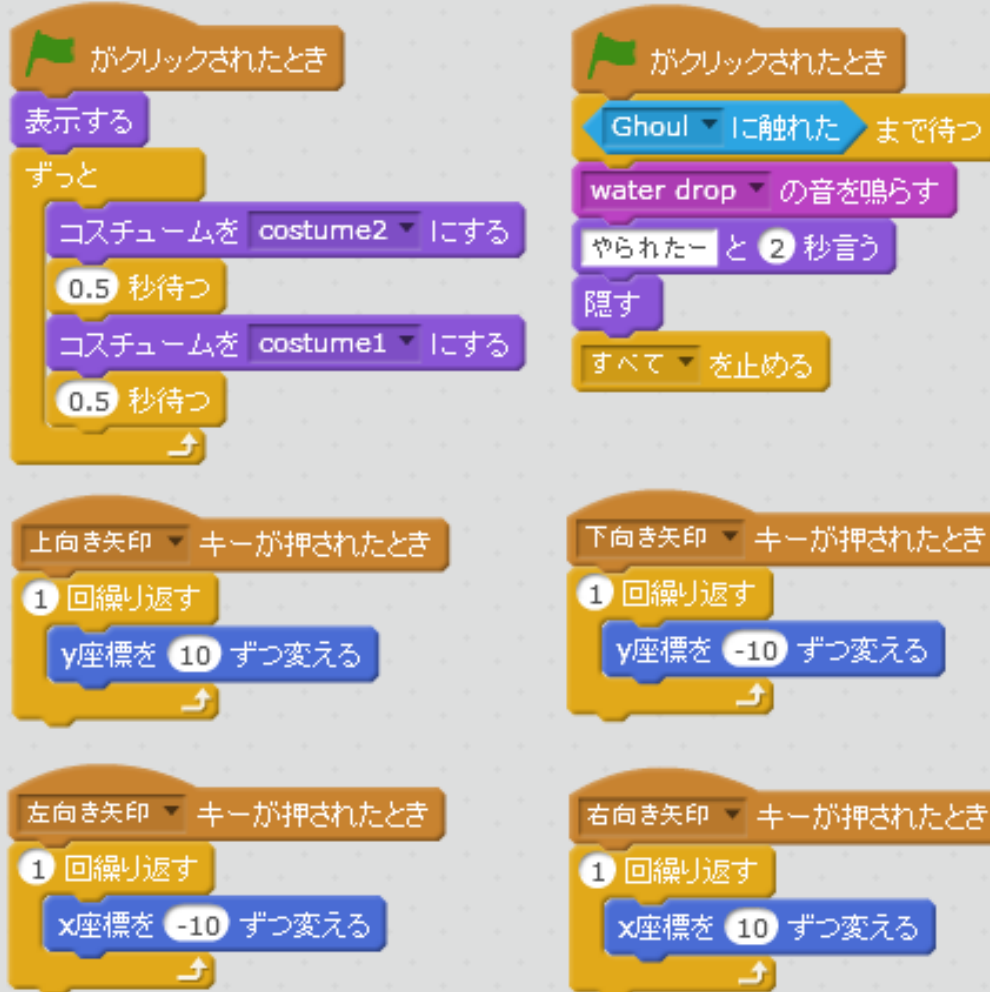


スペースが押されたら
音を鳴らし

キャラクターと同じ座標から
「たま」を出して
X座標300までとばして^{かく}隠す。



x: -163
y: -59



キャラクターのプログラム

がクリックされたとき

隠す

x: 255
y: 106

スペース キーが押されたとき

laser2 の音を鳴らす

1 回繰り返す

表示する

x座標を x座標 (Sprite1) 、y座標を y座標 (Sprite1) にする

0.5 秒でx座標を 300 に、y座標を y座標 (Sprite1) に変える

隠す

「たま」のプログラム

がクリックされたとき

ずっと

x座標を 300 、y座標を -150 にする

5 秒でx座標を -300 に、y座標を -150 に変える



x: 112
y: -150

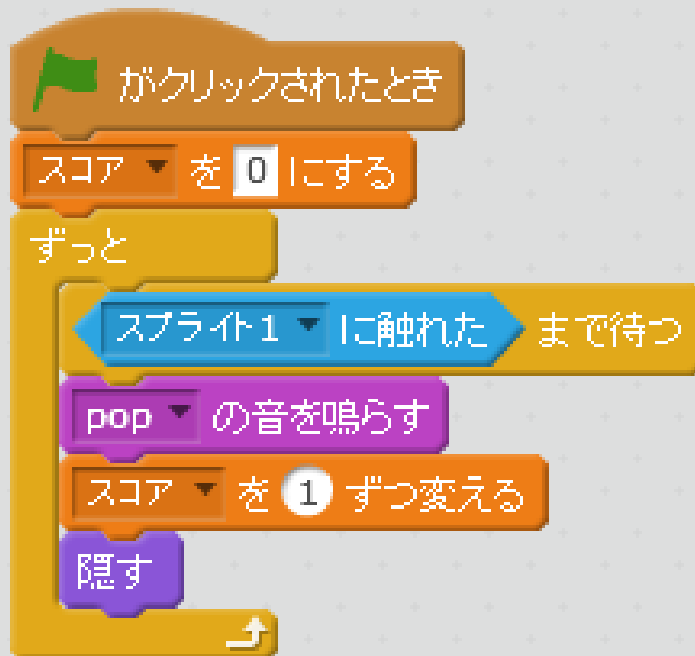
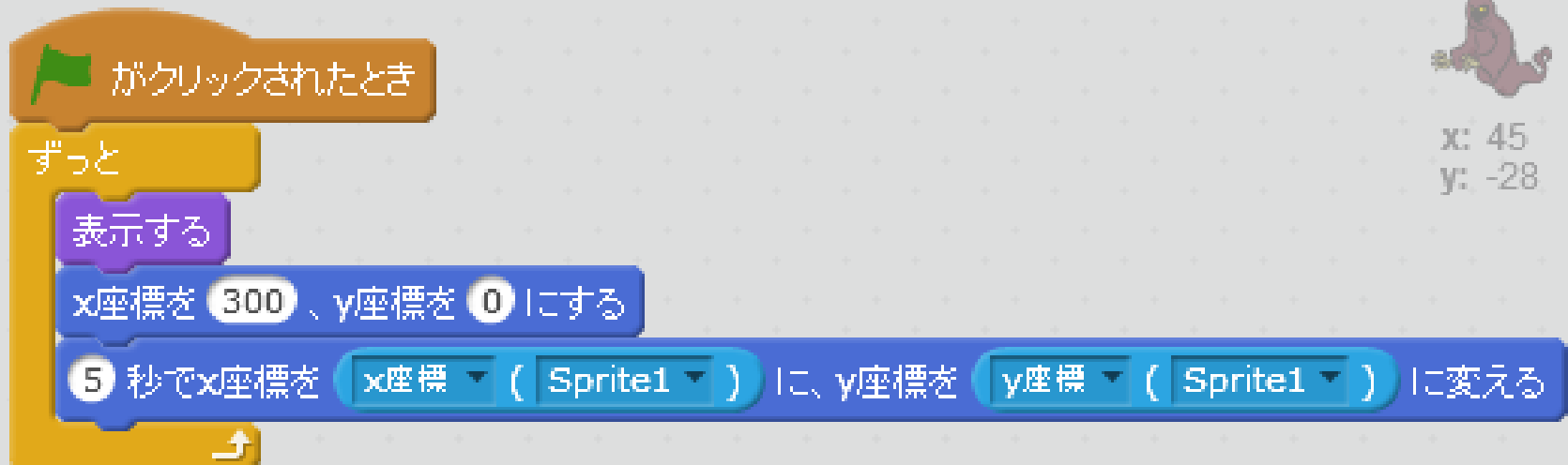
「いわ」のプログラム



「ステージ（背景）」のプログラム



x: 45
y: -28



「てき」のプログラム