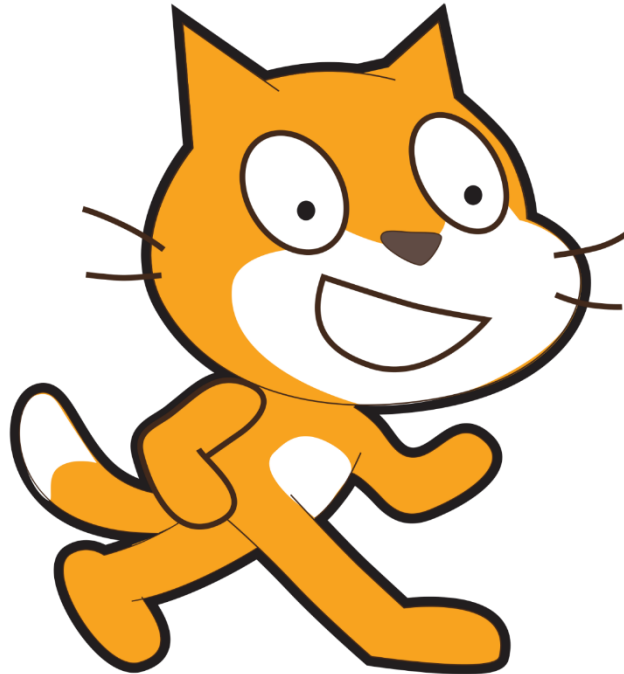


SCRATCH スクラッチで



シューティングゲームを作ろう！

③

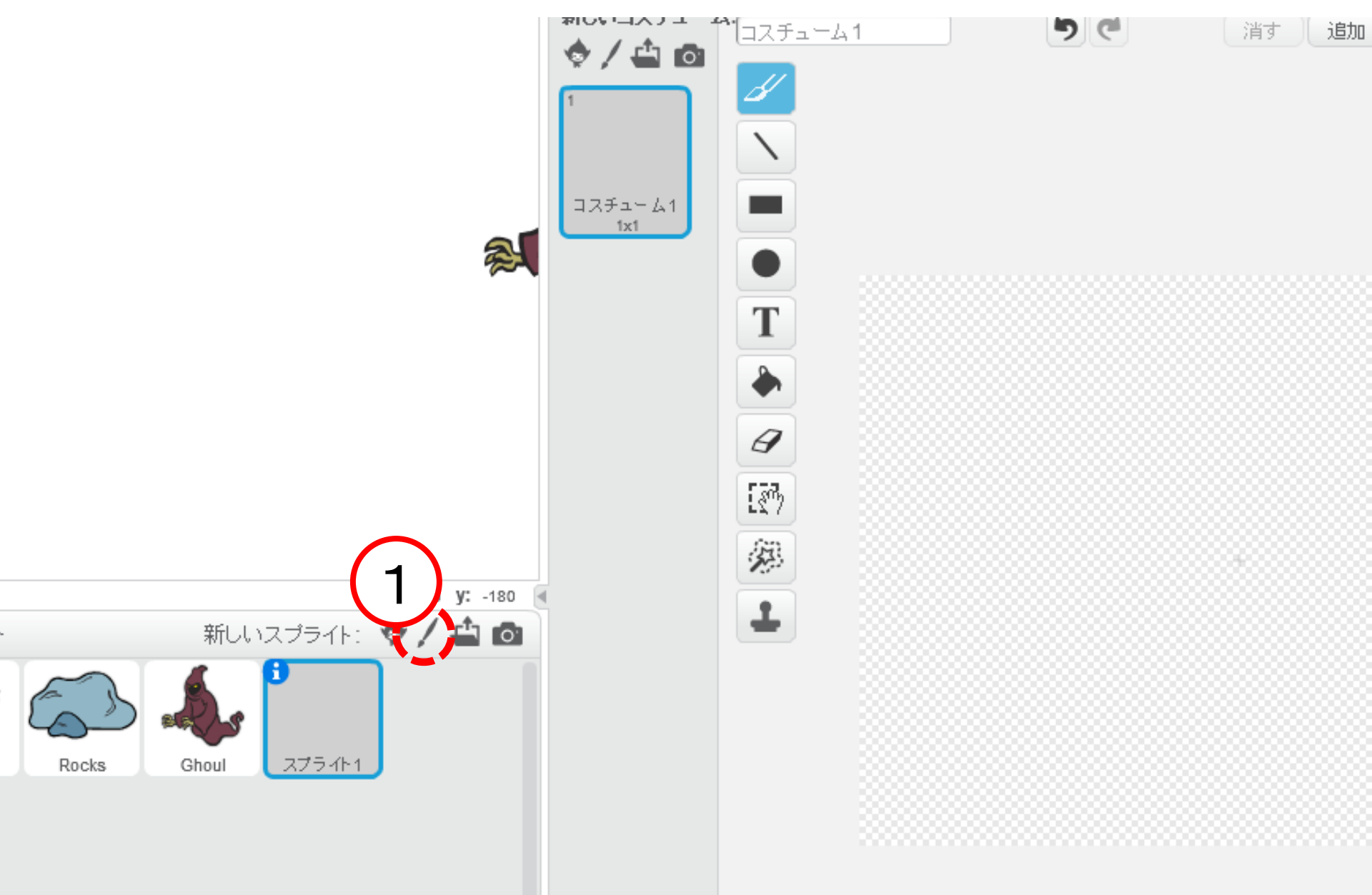
シューティングゲームをつくろう。③

- ⑤ 「たま」スプライトを作ろう。
「たま」を発射するプログラム

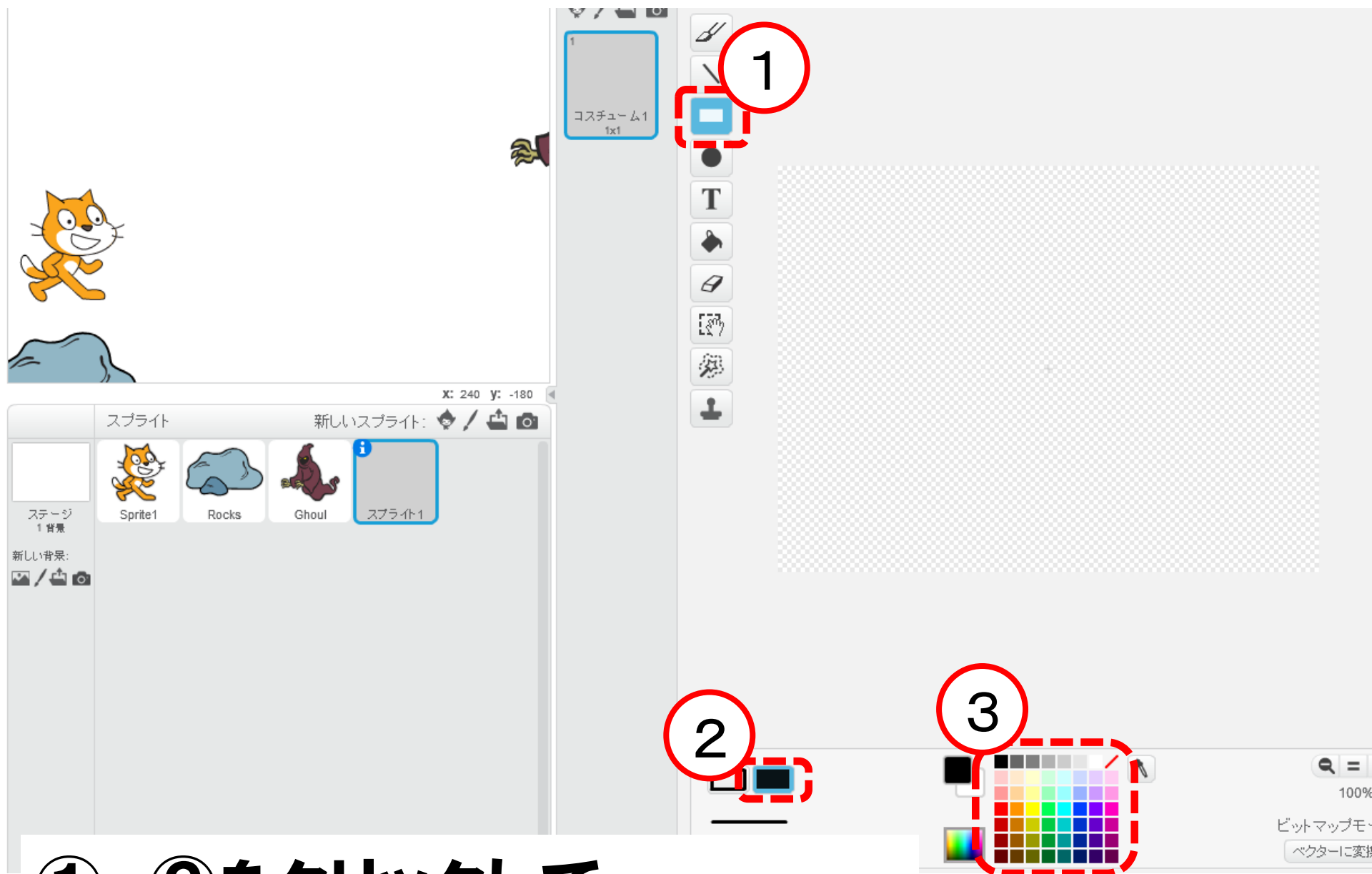
①「たま」スプライトを作成する



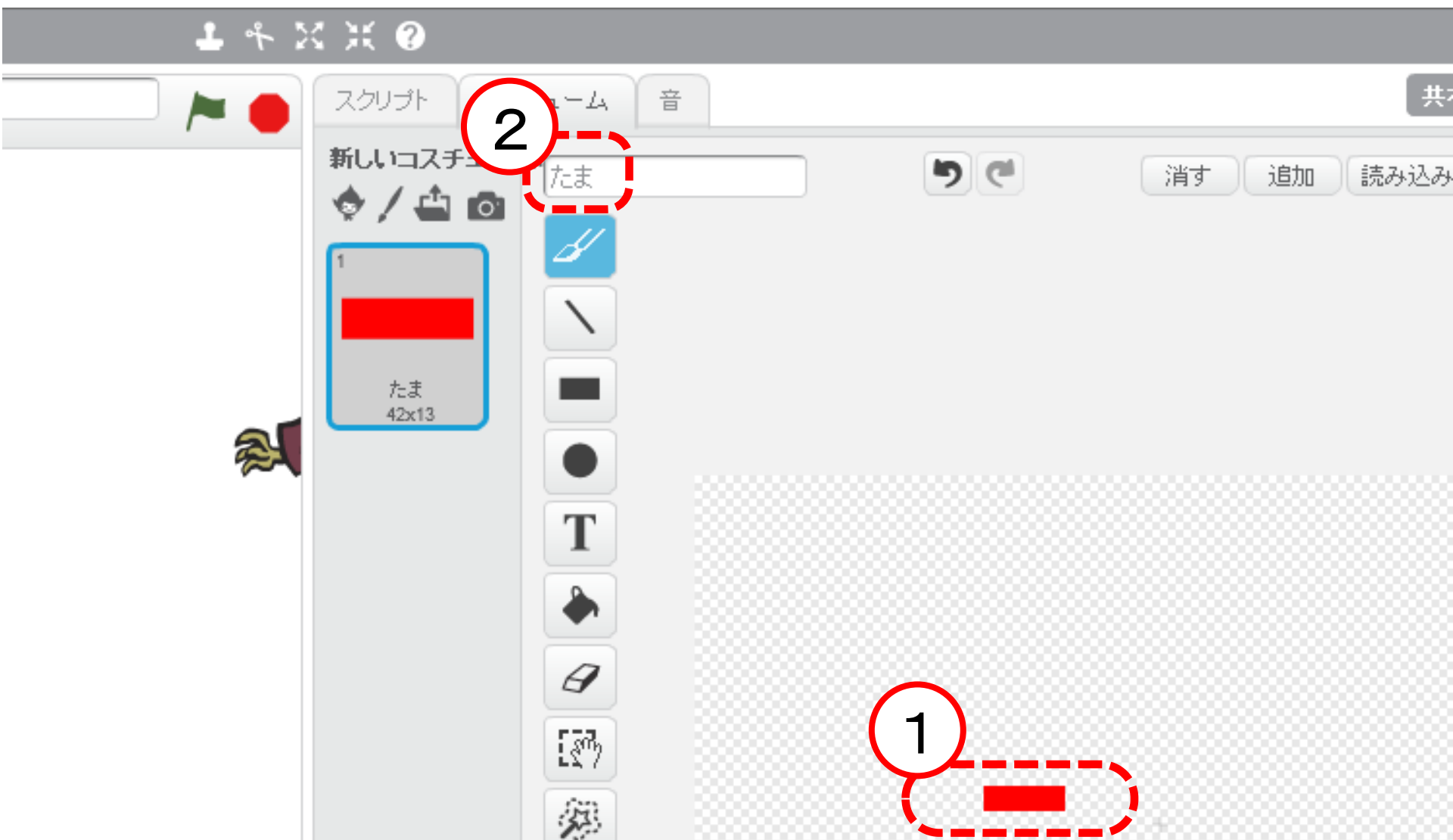
「てき」をこうげきするための
「たま」スプライトを作ります。



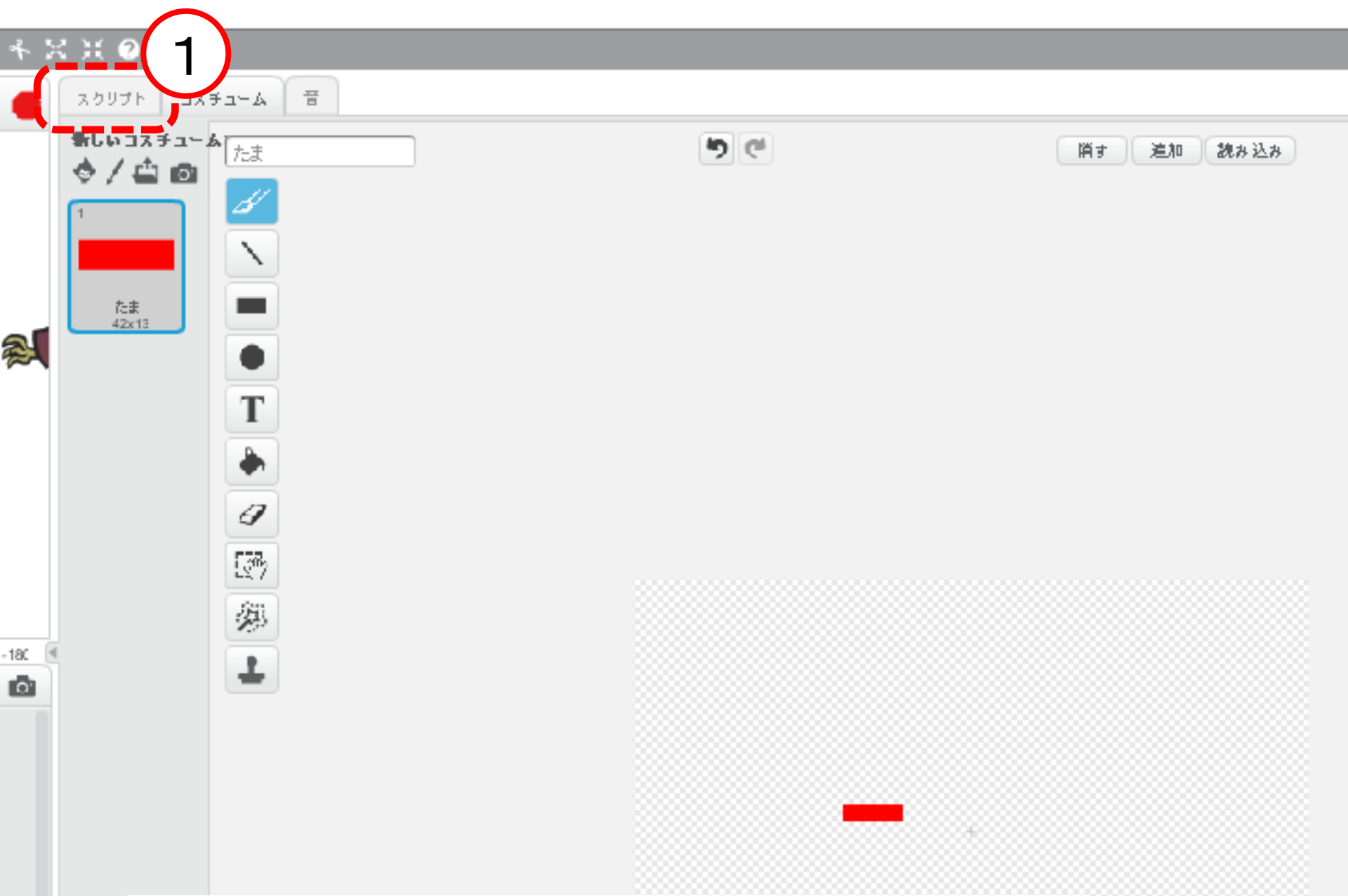
①をクリックします。



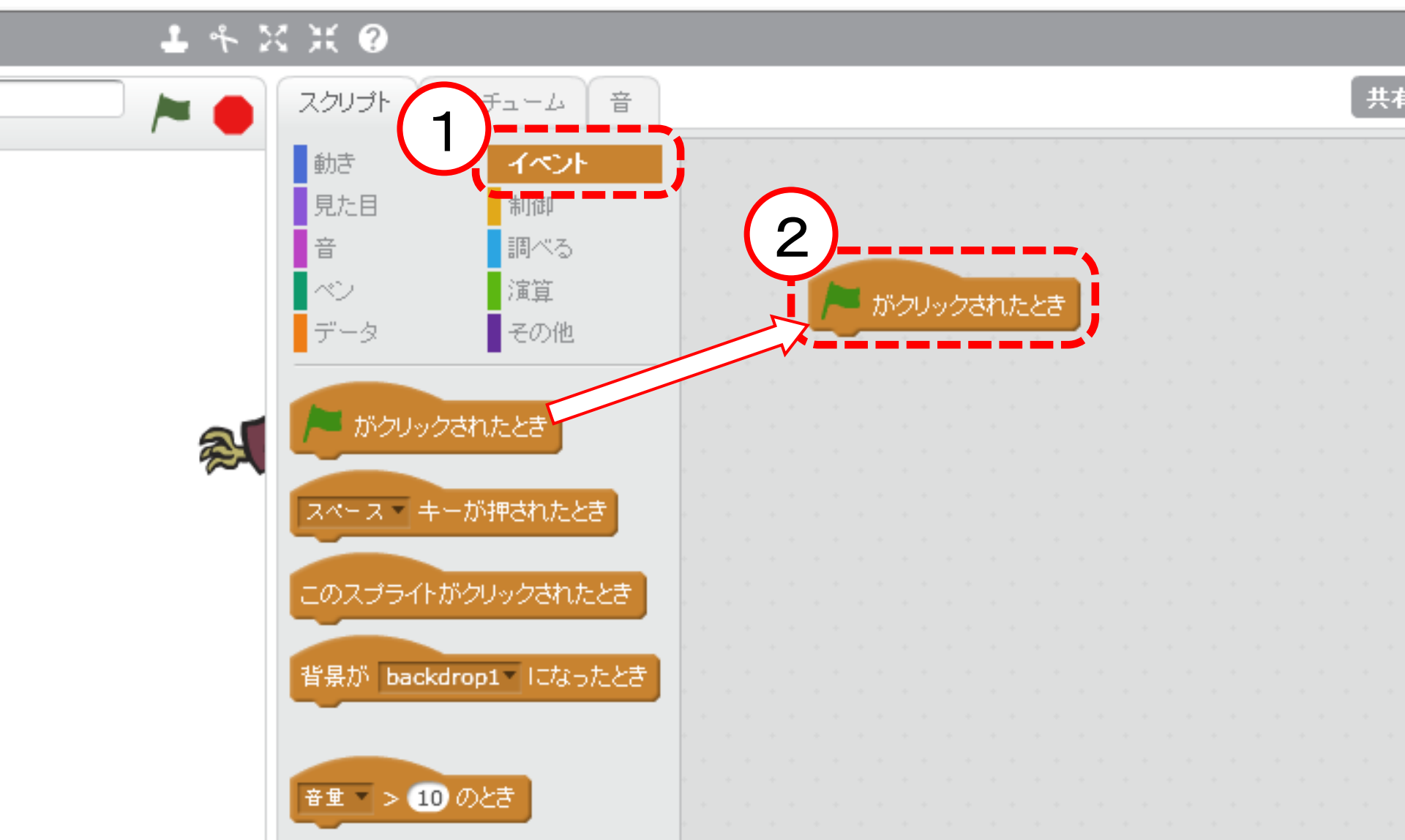
**①、②をクリックして
③から好きな色をえます。**



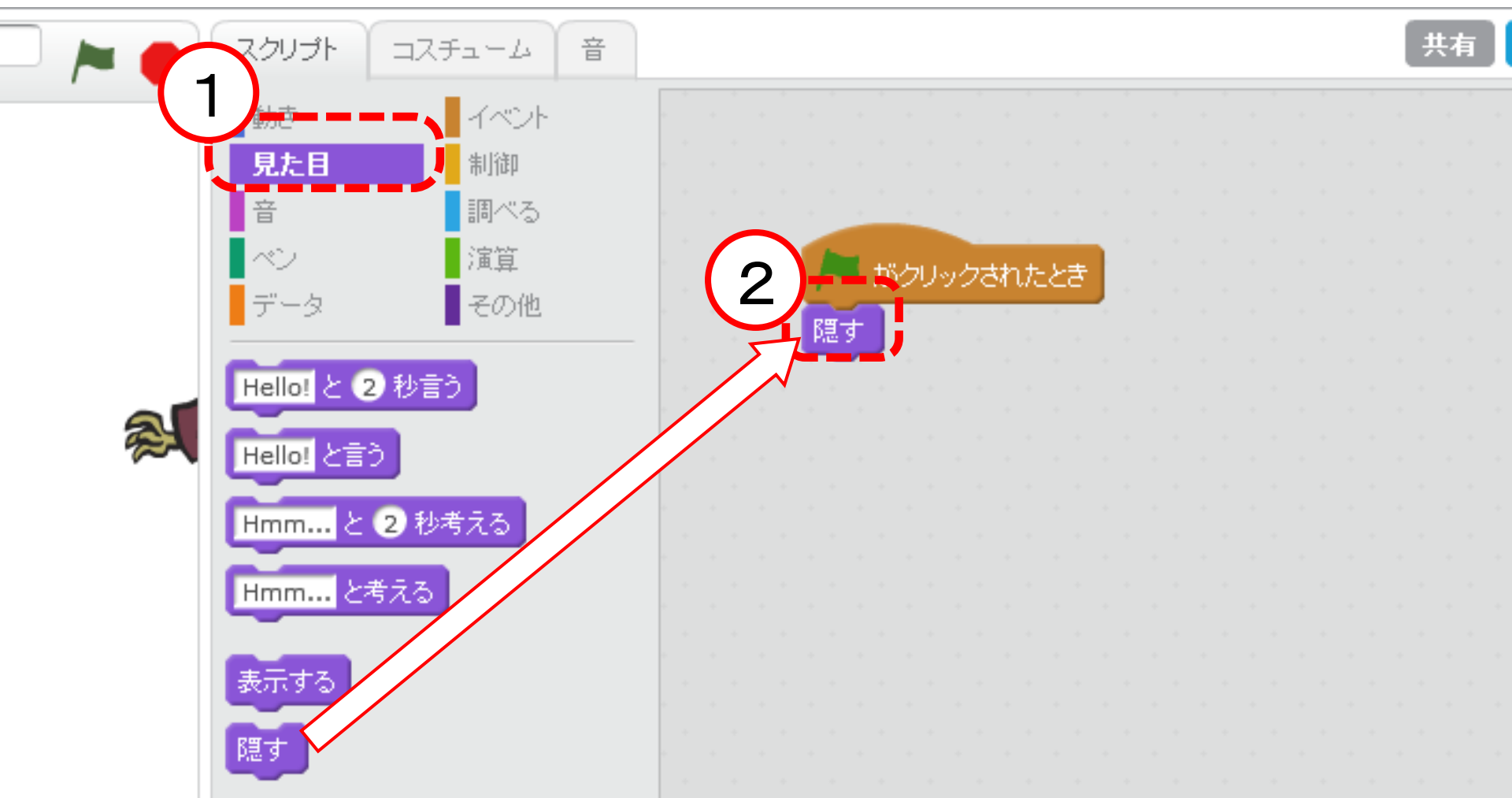
ドラッグして①を作り
②「たま」と入力します。



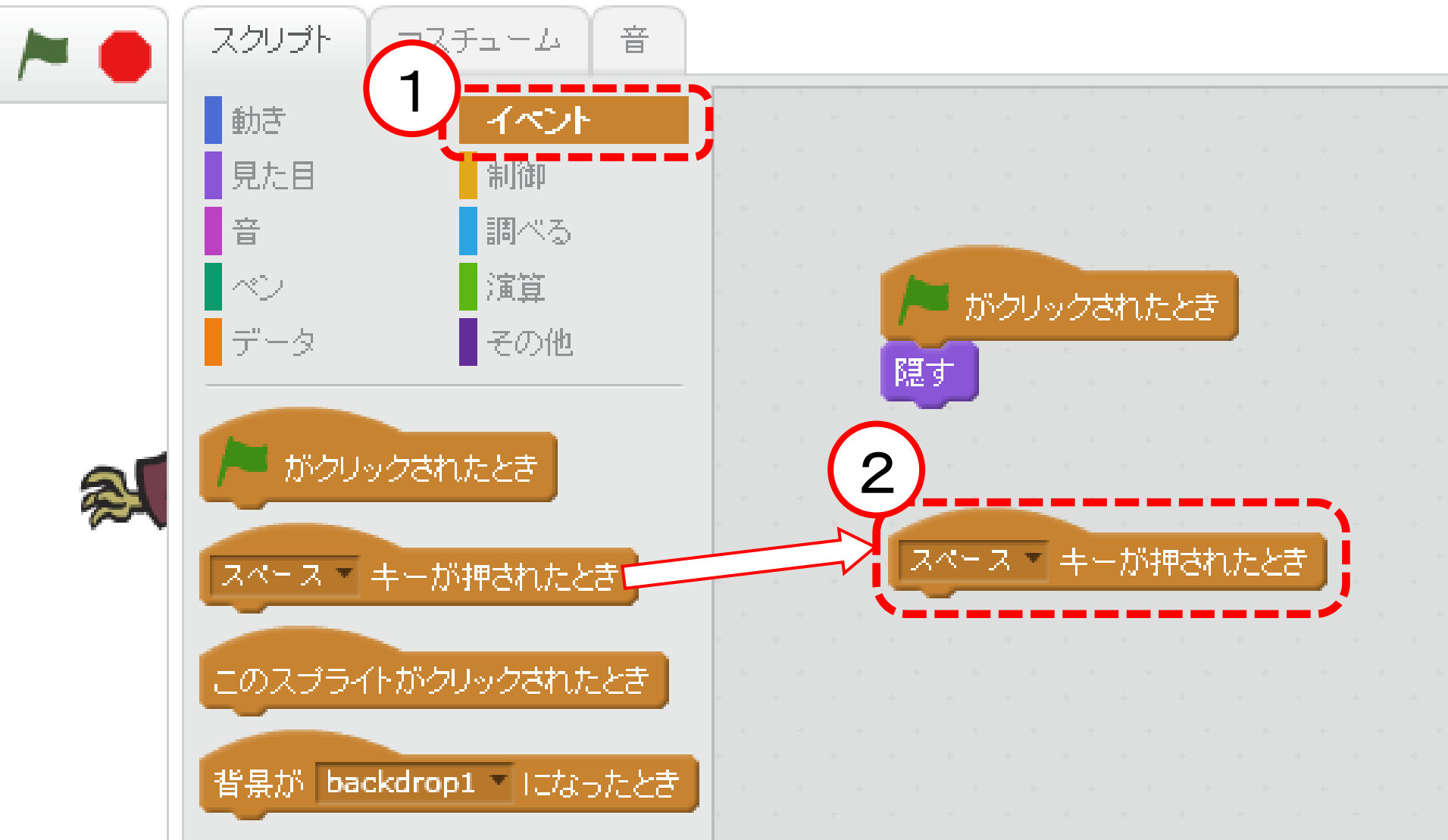
①をクリックします。



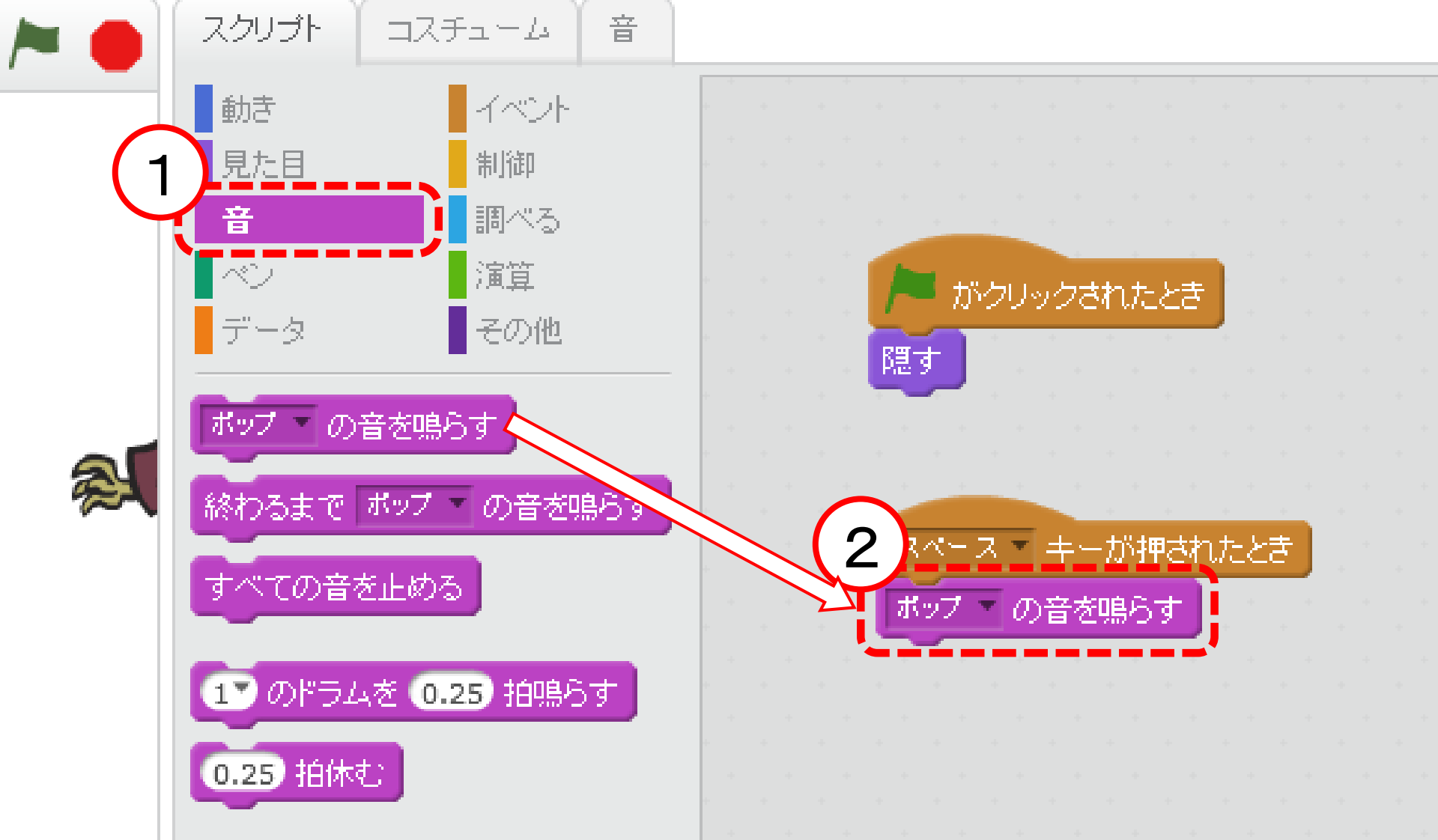
- ① [イベント] をクリックして
- ② をドラッグします。



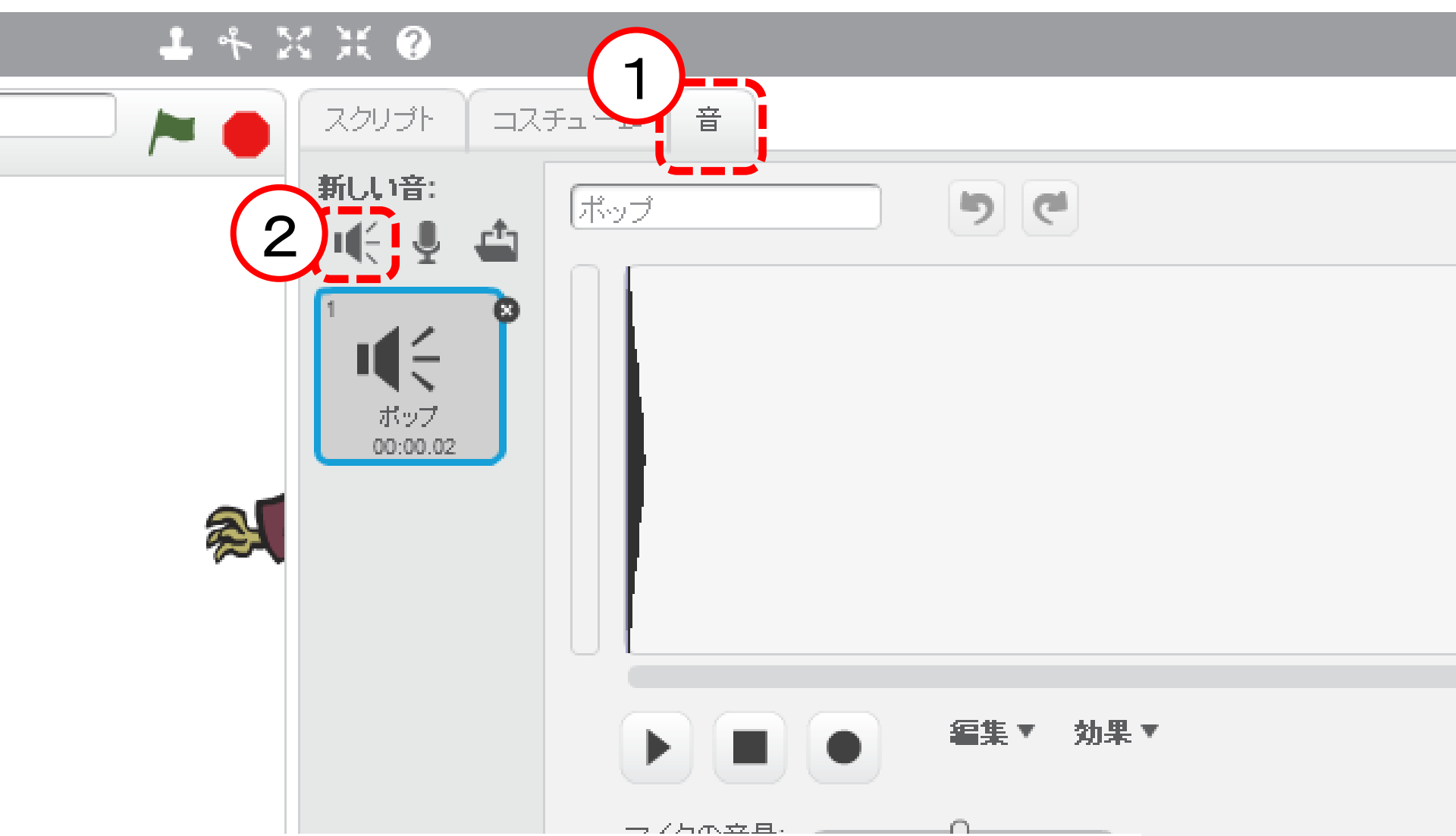
- ① [見た目] をクリックして
- ② をドラッグします。




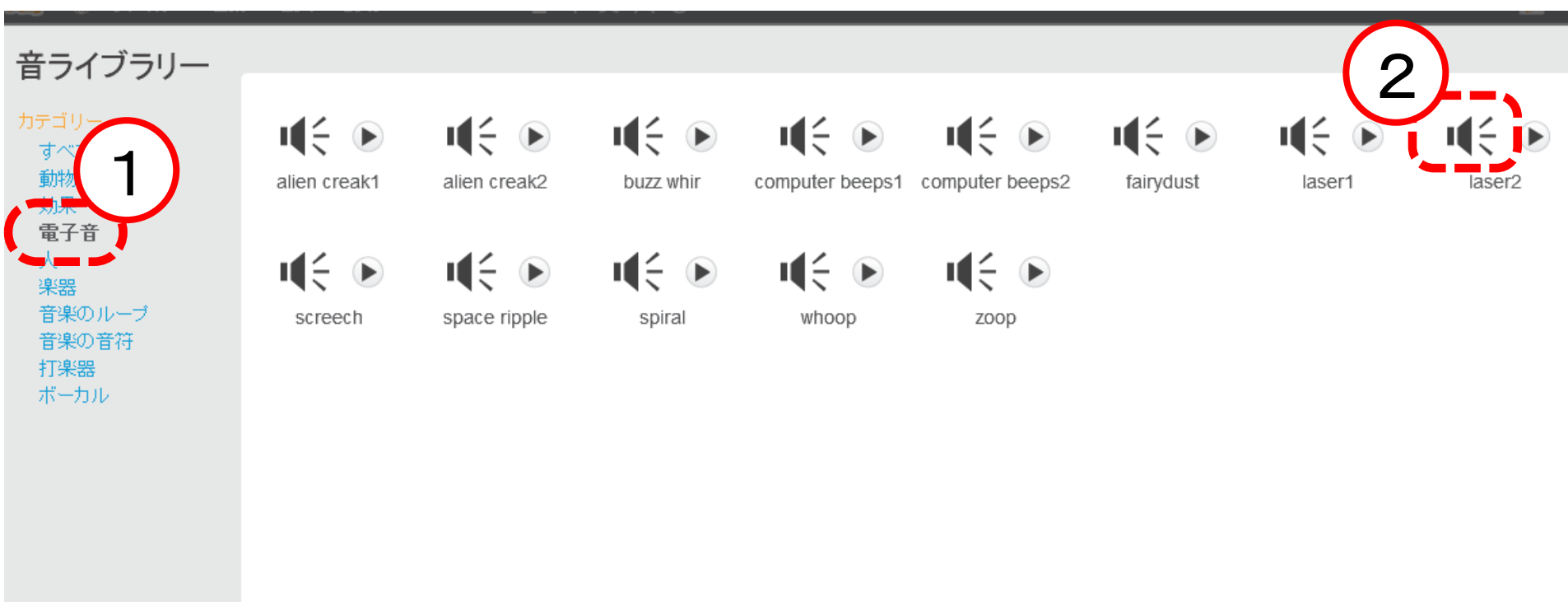
- ① [イベント] をクリックして
- ②をドラッグします。



- 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。



- ① [電子音] をクリックして
- ② [laser2] をダブルクリックします。

動き 制御
見た目 調べる
音 演算
ペン 変数

の音を鳴らす
終わるまで の音を鳴
すべての音を止める
48 のドラムを 0.2 拍
0.2 拍休む
60 の音符を 0.5 拍鳴
楽器を 1 にする

ドキュメント

音

電子音

- AlienCreak1
- AlienCreak2
- ComputerBeeps1
- ComputerBeeps2
- DirtyWhir
- Fairydust
- Laser1
- Laser2**

1

2 OK キャンセル

- ①[Laser2]をクリックして
- ②[ok]をクリックします。



① [スクリプト] をクリックします。

スクリプト コスチューム 音

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

laser2 の音を鳴らす
終わるまで laser2 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

がクリックされたとき
隠す

1 キーが押されたとき
2 ホット の音を鳴らす
laser2
録音...

- ① ▼をクリックして
- ② [laser2]をクリックします。



- ① [制御] をクリックして
- ②をドラッグします。



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

1 秒待つ

10 回繰り返す

ずっと

もし なら

がクリックされたとき

隠す

スペース キーが押されたとき

1

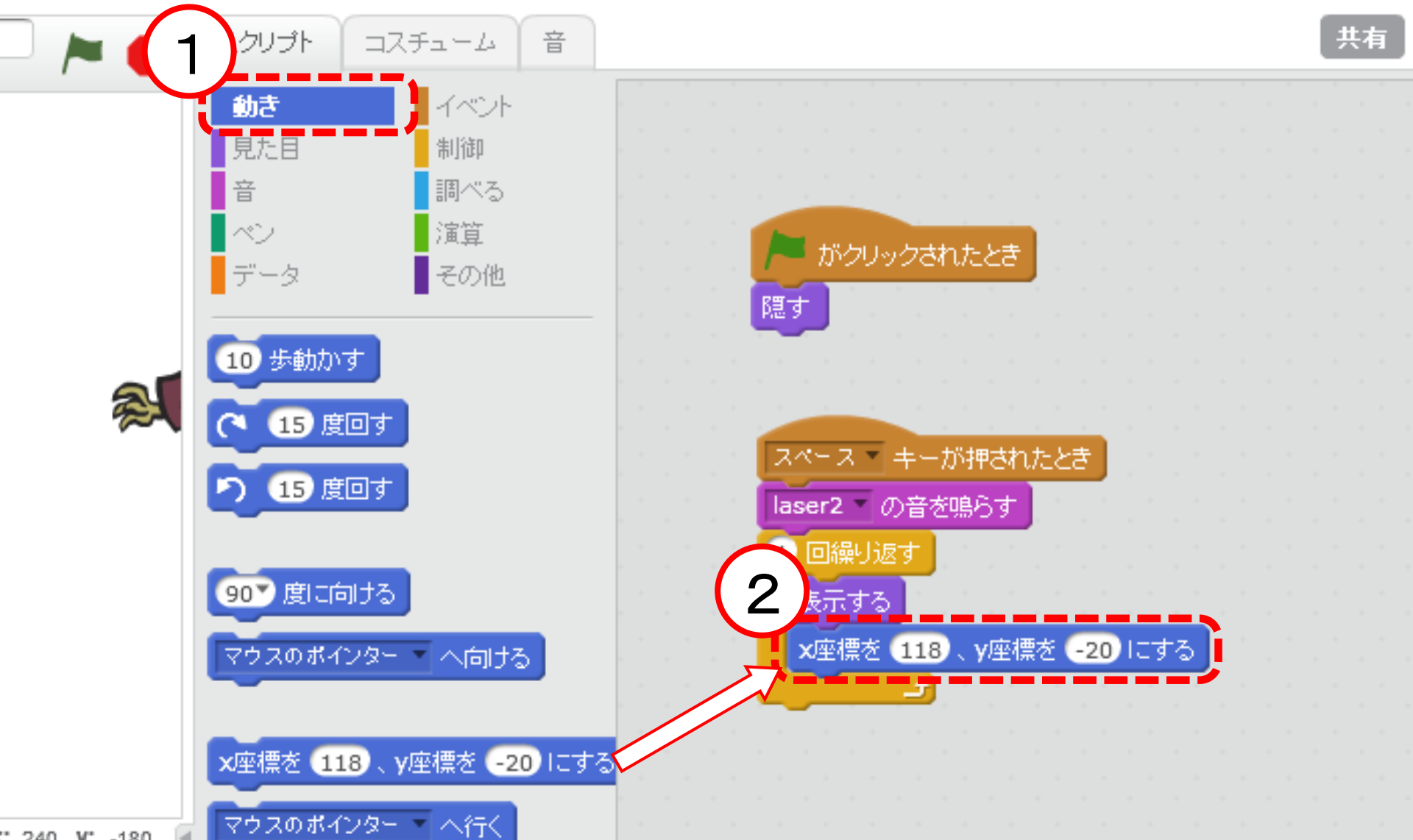
laser2 の音を鳴らす

1 回繰り返す

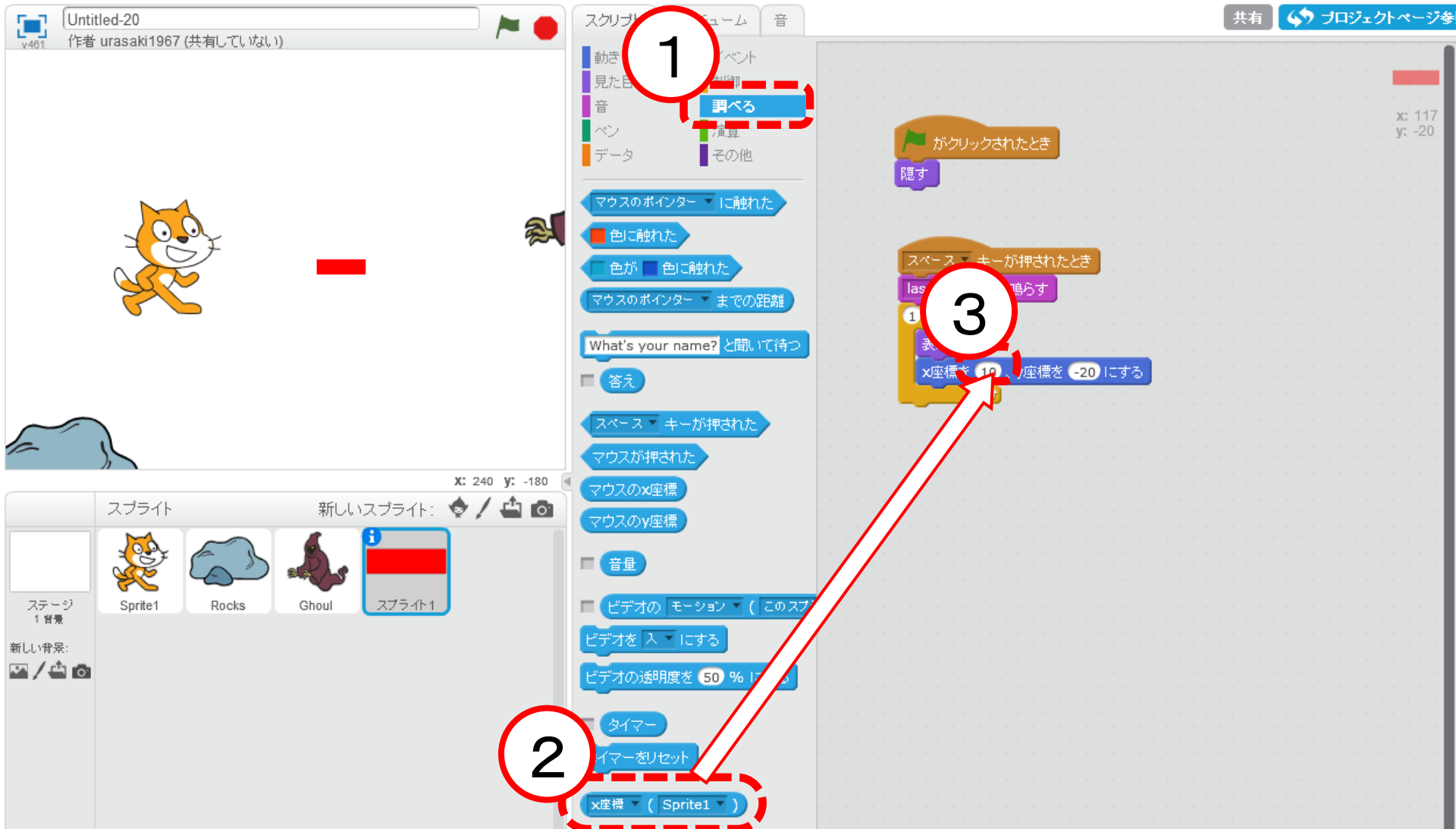
①に「1」と入力します。



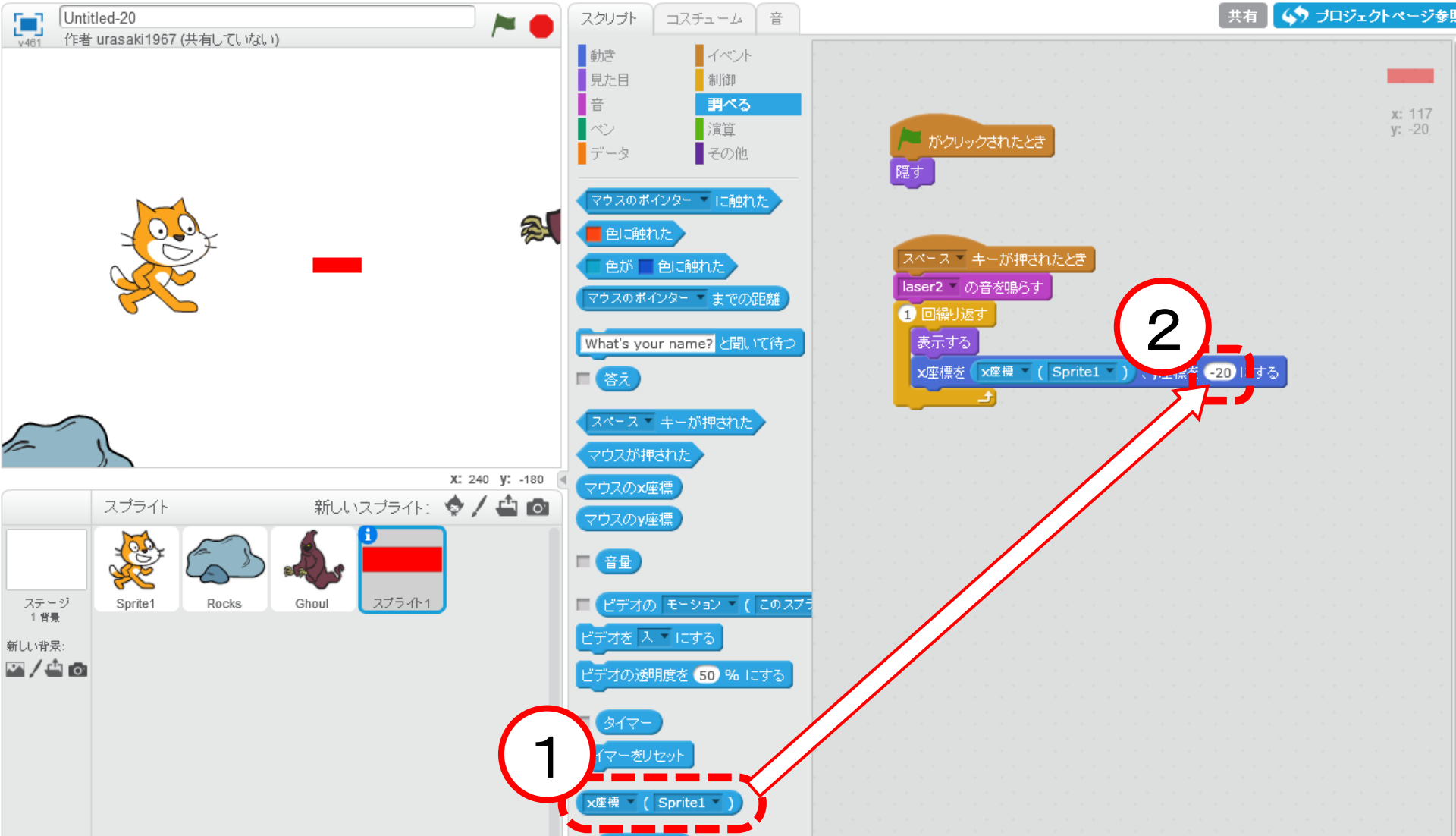
- ① [見た目] をクリックして
- ② [表示する] をドラッグします。



- ① [動き] をクリックして
- ② をドラッグします。



① [調べる] をクリックして
②を③の中にドラッグします。

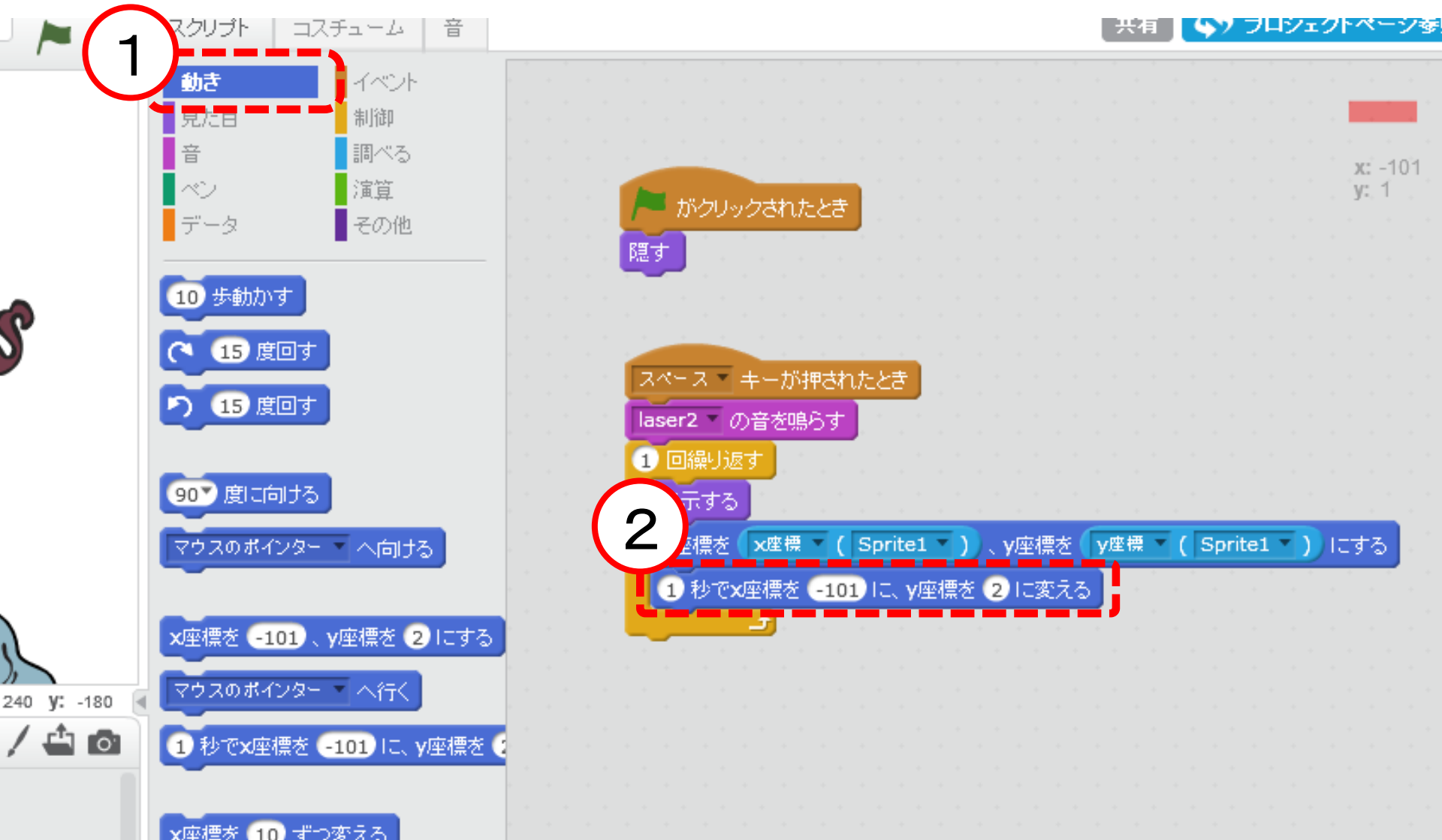


①を②の中にドラッグします。

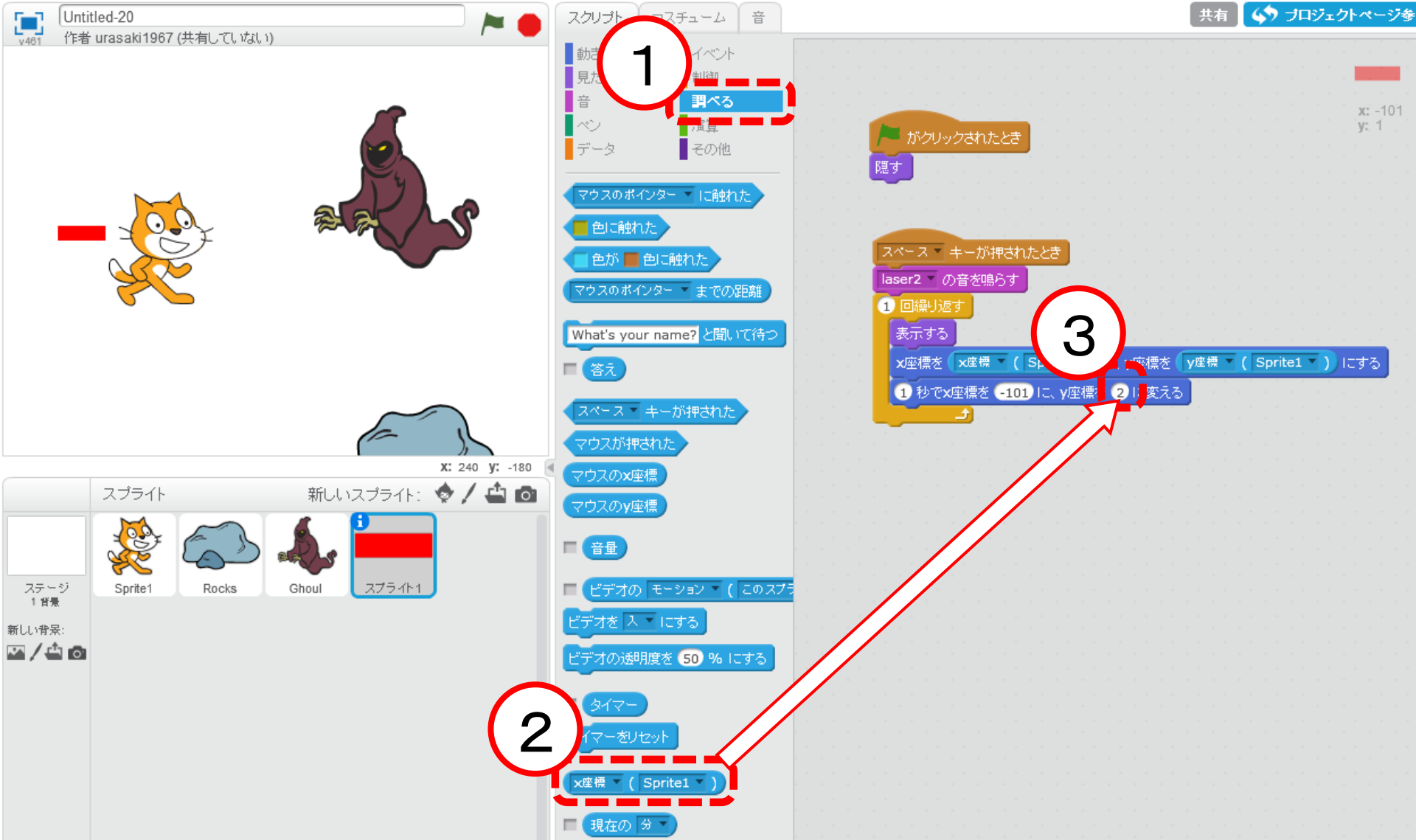
Scratch code editor showing a script for a laser beam. The script starts with a 'when clicked' event, followed by a 'hide' block. Then, a 'when space key pressed' event triggers a 'play sound laser2' block, followed by a 'repeat 1' loop containing a 'show' block and a 'set x and y coordinates' block. The 'set x and y coordinates' block has a dropdown menu open, showing options like 'x coordinate', 'y coordinate', 'direction', etc. Red circles and a dashed box highlight the 'y coordinate' option.

① ▼をクリックして

② [y座標] をクリックします。



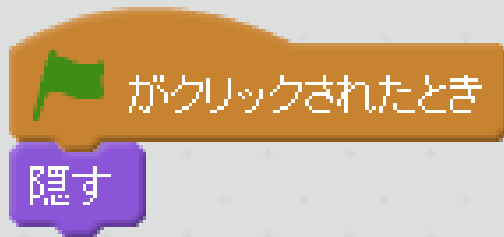
- ① [動き] をクリックして
- ② をドラッグします。



① [調べる] をクリックして
②を③の中にドラッグします。

Scratch code editor showing a script for a laser beam. The script starts with a 'when clicked' event, followed by a 'hide' block. Then, a 'when space key pressed' event triggers a loop: 'play sound laser2', 'show', 'set x and y coordinates of Sprite1 to x and y coordinates of the mouse pointer', and 'move Sprite1 to x coordinate -101, y coordinate 1 over 1 second'. A dropdown menu is open for the 'y coordinate' field, showing options like 'x coordinate', 'y coordinate', 'direction', 'costume #', 'costume name', 'size', and 'volume'. Red circles and a dashed box highlight the selection process.

- ① ▼をクリックして
- ② [y座標] をクリックします。



①に「2」、②に「300」を入れます。

保存しました urasaki19

共有 プロジェクトページ

1

見た目

2

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 たま 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

隠す

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

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

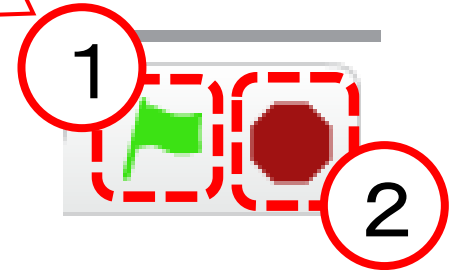
2 秒でx座標を 300 に、y座標を y座標 (Sprite1) に変える

隠す

x: 240 y: -180

x: 300 y: 43

- ① [見た目] をクリックして
- ② [隠す] をドラッグする。



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。