

タイマーの基本形

- タイマーは最もよく使うプログラムです
- ゲームでタイマーがあるのとないのとでは緊張感と楽しさが全然違います
- 作り方には何種類があるのでしっかりマスターしてください

○カウントアップ型



○カウントダウン型①



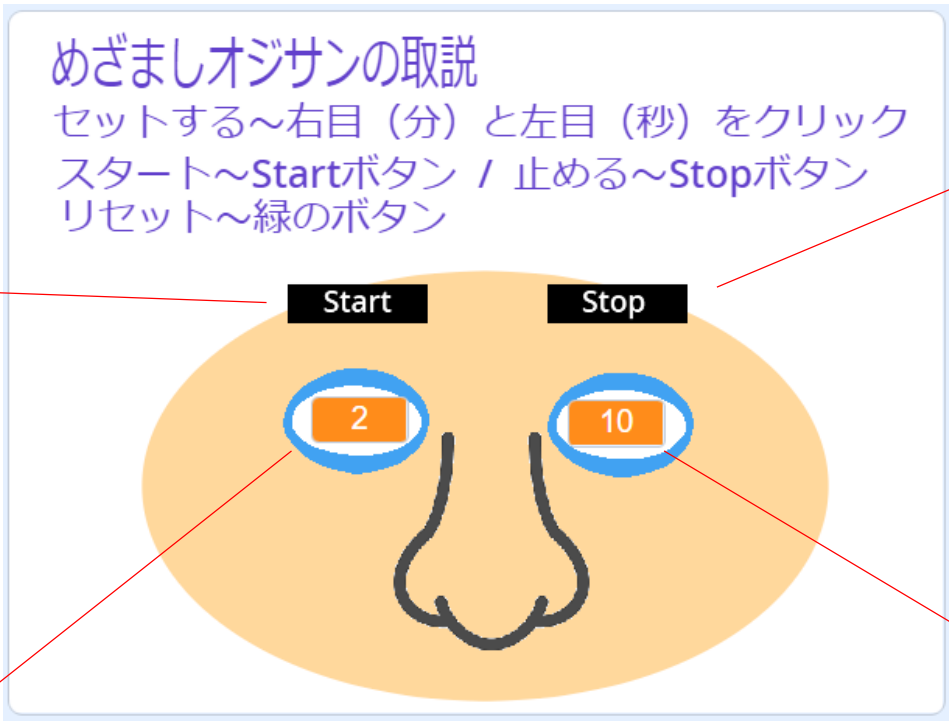
○カウントダウン型②



演習 『めざましオジサン』を作る

分と秒を使ったタイマー

```
このスプライトが押されたとき
ずっと
  1 秒待つ
  秒 を -1 ずつ変える
  もし 秒 = 0 なら
    もし 分 = 0 なら
      Bird の音を鳴らす
      このスクリプトを止める
    でなければ
      1 秒待つ
      秒 を 59 にする
      分 を -1 ずつ変える
  ↻
```



たとえば「2分10秒」でセットして
時間になるのを待つとか…

```
が押されたとき
  分 を 0 にする

このスプライトが押されたとき
  分 を 1 ずつ変える
```

```
このスプライトが押されたとき
  すべてを止める
```

```
が押されたとき
  秒 を 0 にする
```

```
このスプライトが押されたとき
  秒 を 1 ずつ変える
```

解説

○「1分」を「60秒」に変えるやり方



このスプライトが押されたとき

ずっと

よくある
カウントダウン

1 秒待つ

秒 を -1 ずつ変える

もし 秒 = 0 なら

もし 分 = 0 なら

でなければ

0分0秒のとき

ナントカ分0秒のとき

Bird の音を鳴らす

このスクリプトを止める

1 秒待つ

秒 を 59 にする

分 を -1 ずつ変える

1分を60秒にする