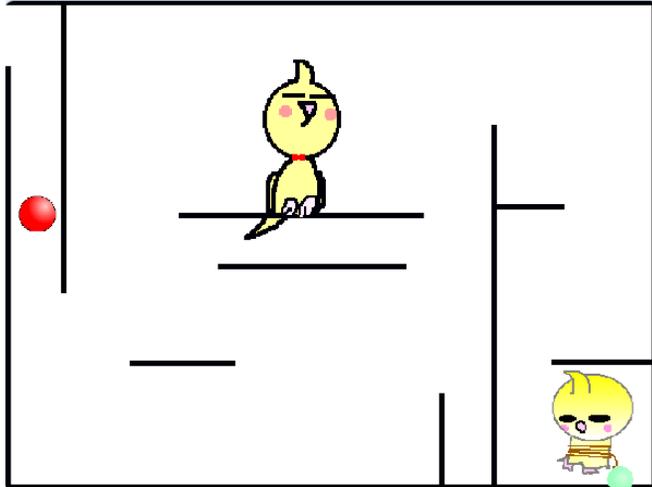


ぷくぷくボール



スプライトを用意しよう



[[ボール]]

自動落下、上向き矢印キーで浮かせる



[[ゴール]]

ボールが到達するとゲームクリア

○こんなゲームです

- ▶ スタートボタンをクリックするとボールが落下し始めます
- ▶ スペースキーを押すとボールは少し浮きます
- ▶ 左右の矢印キーでボールをコントロールしながらゴールに到達してください
- ▶ 壁にぶつくとスタート地点に戻ってしまうので注意！
- ▶ 面白いストーリーを考えてスプライトを作りましょう

自分で描いてもライブラリから持ってきててもOKです

コースを作る ①

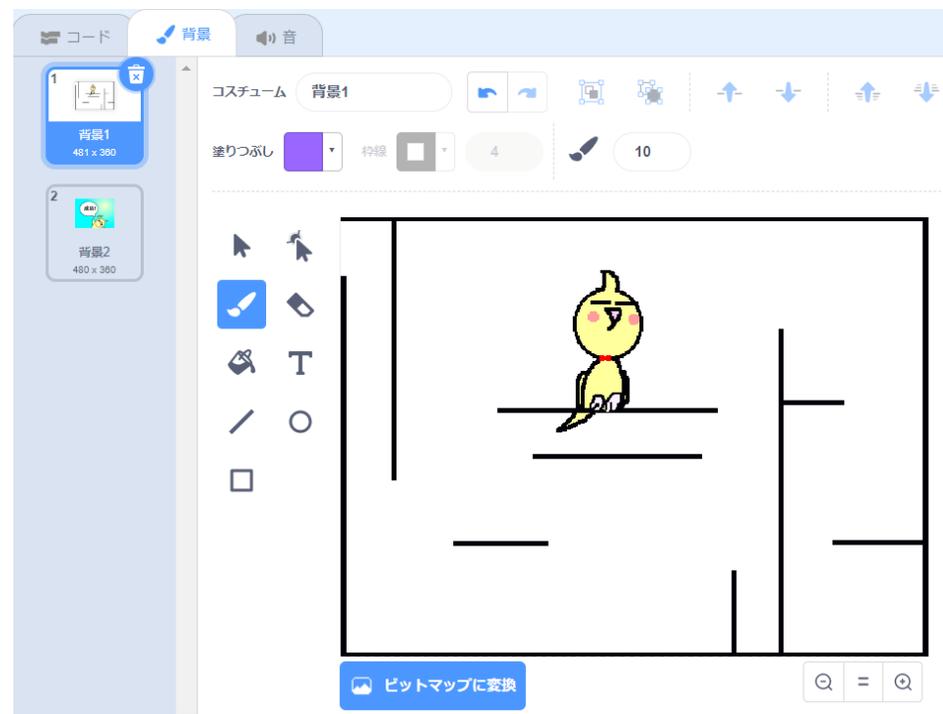
○ 『ステージ』 でコースを作ります



自分で描く

- 最初に編集画面のステージをクリックして『背景』を選択
- 右下の『背景を選ぶ』マークをクリック
- 今回のゲームは自分でコースを描いてみましょう

○壁の色は好きな色を選んでください
(1色だけにします)



どんな形のコースでもOKです

スタートとゴールの位置は決めておきましょう

コースを作る ②

○ステージにはもう一つ「クリア」画面も作っておきます



○クリア画面は自分の好きな絵を描いたり、ライブラリの背景を選んでください



自分で描いても、ライブラリの中から選んでもOK

ボールのプログラム ①



完成

○自動落下して壁にぶつくとスタート地点に戻るようにしたい！

①スタート地点を決めます



合体！



②自動落下させるには

落下スピード



③壁にぶつくとスタート地点に戻るようにします



コースの壁の色

スタート位置



○矢印キーでボールをコントロールしたい！

ずっと繰り返す



浮かせる



左に動かす



右に動かす



完成

ブロックの中の数字は
スピードです！
色々変えてみましょう

○消滅ブロック

ゴールを作る ①



○ゴール判定はどうするの？



ボールが、スプライトで作ったゴールに触れるとクリアになります

ゴールは好きなところに設置してください

ゴールしたら「クリア」メッセージが送られて「クリア」画面に変わります



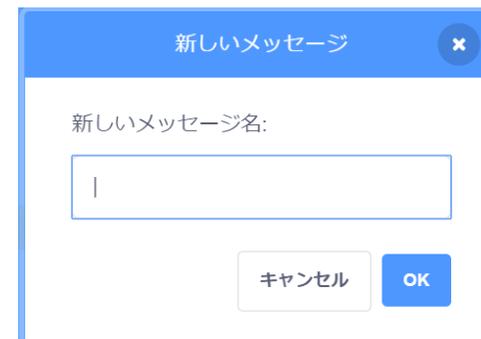
⑤

○ゴールしたらすぐ「クリア」メッセージを送ります



メッセージ
ブロック

○「クリア」のメッセージブロックを作ります



ゴールラインを作る ②



○ゴールの位置決め



位置決めの
ブロック

x座標とy座標の数字は
置く位置で変わります



○ゴール判定のプログラム



メッセージ
ブロック



コースを作る ③

コード

背景

音

前に作った『ステージ』
にプログラムを入れます

○プレイ画面とゴールイン画面を表示するには



最初はプレイ画面
(背景1)



クリアメッセージを
受け取ったらクリア
画面 (背景2) に
切り替わる

○BGMをつけるには



ライブラリから
好きな音を選び
ます

○レベルチェック

- 必要なブロックを見つけられる
- 見本を見ながらブロックを並べられる
- 間違ったところを自分で見つけられる、直せる
- ブロックの意味（コマンド）がなんとなく分かる
- ペイントエディタが使える（初歩レベル）
- 制作途中で作品を上書き保存できる

○関連する学習

x座標、y座標

正の数、負の数

順次処理

衝突判定

条件分岐

メッセージ

ステージの切り替え

ライブラリの活用

ペイントエディタ

BGM・音の入れ方

デバッグ

キーボード操作