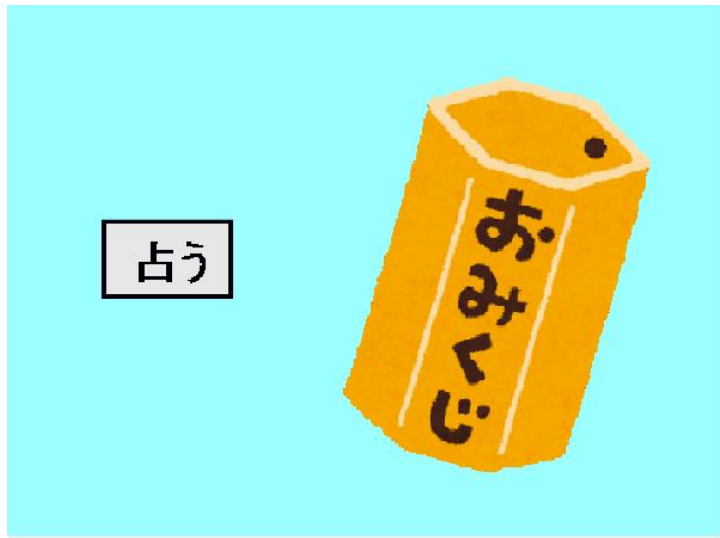


おみくじ



スプライトを用意しよう

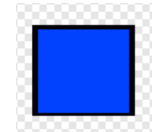
自分で描いてもライブラリから持ってきててもOKです



【おみくじ】
占い棒が出てくる



【ボタン】
クリックする



【色】
ラッキーカラーが出る

○こんなゲームです

- ▶ 「占う」のボタンをクリックするとおみくじがシャカシャカ動いて占い棒が出てきます
- ▶ 棒には番号が書いてあって、運勢とラッキーカラーがわかります
- ▶ 運勢は吉や大吉ではなく「ゲームが手に入る」とか「成績が上がる」とかでもOKです
- ▶ 《変数》《リスト》というプログラミングで大切な考え方を学びます

豆知識

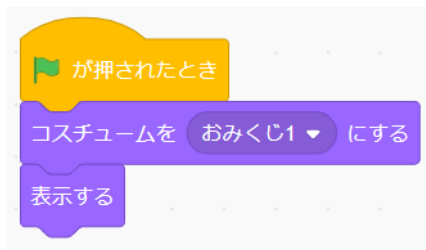
○運勢の順番

大吉 > 吉 > 中吉 > 小吉 > 末吉 > 凶

おみくじのプログラム



○コスチュームを2つ用意します



占い棒が出る

○こんな動きにしたいのだけど

- ▶ 「占う」を受け取ったら
- ▶ 音を鳴らしながら上下に動く
- ▶ 止まると占い棒が出てくる
- ▶ しばらくして消える



メッセージで「開く」を作る

ボタンから送られてくるメッセージ



ボタンのプログラム

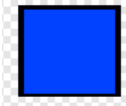
占う

- 「このスプライトが押されたとき」ブロックを使います



メッセージで「占う」を作る

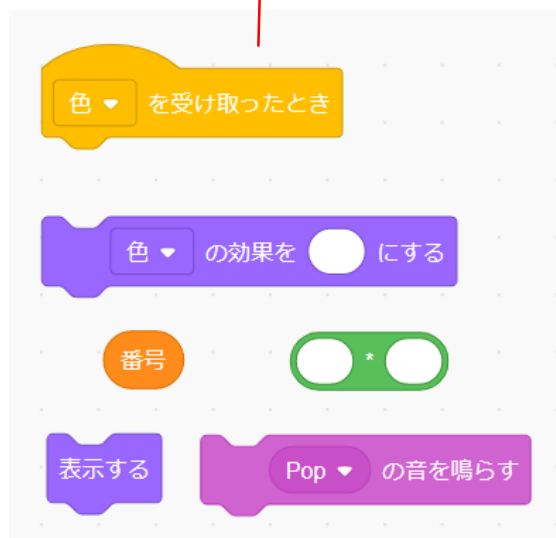
色のプログラム



- 色はおみくじの番号で変化します



メッセージで「色」を作る



=



出る色はおみくじ番号で変わります

ステージを作る

○背景を2つ用意します

自分で描いても
ライブラリから
持ってきてOK

表示板（占いの中味）
を作ります

コストューム 背景2

塗りつぶし 種類 0 Sans Serif

ビットマップに変換

○変数で「今日の運勢」と「番号」を作ります

変数を作る

今日の運勢

番号

今日の運勢 を 0 にする

今日の運勢 を 1 ずつ変える

変数 今日の運勢 を表示する

変数 今日の運勢 を隠す

○リストで「運勢リスト」を作ります

リストを作る

運勢リスト

なにかを 運勢リスト に追加する

運勢リスト の 1 番目を削除する

運勢リスト のすべてを削除する

運勢リスト の 1 番目に なにか

運勢リスト の 1 番目を なにか

運勢リスト の 1 番目

運勢リスト 中の なにか の場所

運勢リスト の長さ

運勢リスト に なにか が含まれる

リスト 運勢リスト を表示する

リスト 運勢リスト を隠す

「運勢リスト」にデータを入れる

○おみくじの中味を登録します



ここに大吉とか吉とか入力して
ブロックをクリックすると
画面にリストが作成されます

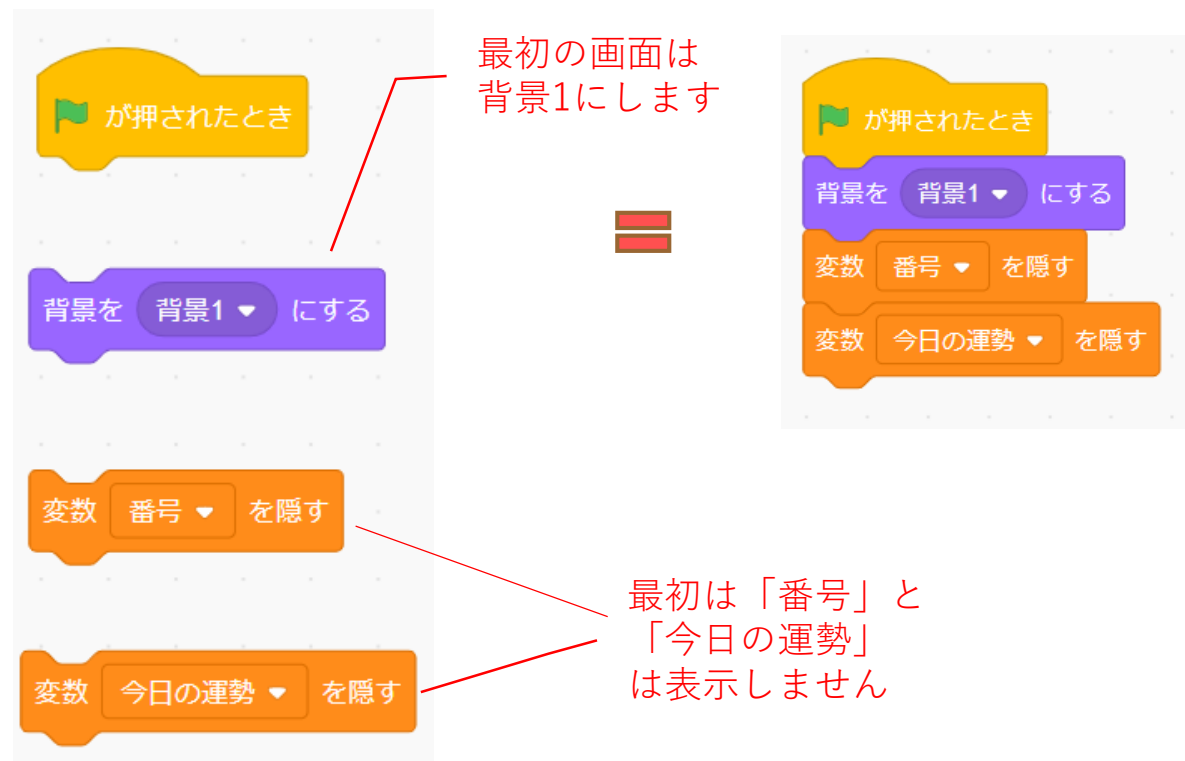


運勢リストの
✓マークを外して
リストを隠します



ステージのプログラム ①

○初期設定をします



最初の画面は
背景1にします

最初は「番号」と
「今日の運勢」
は表示しません

ステージのプログラム ②

○おみくじの結果を背景2に表示します！

開く を受け取ったとき

背景を 背景2 にする

番号 を をにする

1 から 100 までの乱数

変数 番号 を表示する

ポップ の音を鳴らす

1 秒待つ

今日の運勢 を をにする

運勢リスト の 番号

1 から 6 までの乱数

変数 今日の運勢 を表示する

ポップ の音を鳴らす

1 秒待つ

色 を送る

○こんな動きにしたいのだけど

- ▶ 「開く」を受け取ったら背景2に変わる
- ▶ 一番上の「番号」がでる
- ▶ 1秒待って二番目の「今日の運勢」が出る
- ▶ 1秒待って「色」（ラッキーカラー）が出る

変数や色の表示位置がずれているときは手で直してください

おみくじから「開く」のメッセージが届きます

=

開く を受け取ったとき

背景を 背景2 にする

番号 を 1 から 100 までの乱数 にする

変数 番号 を表示する

ポップ の音を鳴らす

1 秒待つ

今日の運勢 を 運勢リスト の 1 から 6 までの乱数 番目 にする

変数 今日の運勢 を表示する

ポップ の音を鳴らす

1 秒待つ

色 を送る

おみくじ番号は1番～100番までのどれか

今日の運勢は運勢リストのどれか

○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

コスチュームの切り替え

ステージの切り替え

ライブラリの活用

BGM・音の入れ方

デバッグ

キーボード操作