

夜店の射的



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



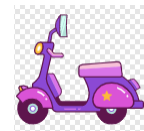
【銃】
銃口を「ねらい」
に向ける



【ねらい】
左右の矢印キーで
銃口の向きを決める



【弾】
スペースキーで発射



【景品】
弾に当たると拡大して
前面に出てくる

○こんなゲームです

- ▶ お祭りとかで見かける射的ですよ
- ▶ 棚に並んだ景品を銃で当ててゲットします
- ▶ 弾の数までしか撃てません。はずれたりおじさんに当てるとロスになります
- ▶ 景品ごとに得点がちがいます。さて何点とれますか？

GET!!

【ゲット表示】
スプライトで描く



【おじさん】
当ててはいけない



景品は7つ以上
作ろう

銃のプログラム



○ねらいに向くようにします

```
が押されたとき
x座標を 0 、y座標を -144 にする
表示する
ずっと
ねらい へ向ける
```

位置決め

ここがポイント

「当たり」
メッセージ
を作る

```
当たり を受け取ったとき
隠す
1.5 秒待つ
表示する
```

弾が景品に当たると
一瞬消えます

ねらいのプログラム



○銃の向きを変えるためのスプライト

```
が押されたとき
隠す
x座標を 0 、y座標を 0 にする
ずっと
もし なら
    右向き矢印 キーが押された
    x座標を 15 ずつ変える
もし なら
    左向き矢印 キーが押された
    x座標を -15 ずつ変える
```

銃の向き調整が
終わった後に入れます

銃の向きを決めるための
スプライトです。できたら
「隠す」で非表示にします

```
が押されたとき
隠す
x座標を 0 、y座標を 0 にする
ずっと
もし 右向き矢印 キーが押された なら
    x座標を 15 ずつ変える
もし 左向き矢印 キーが押された なら
    x座標を -15 ずつ変える
```

弾のプログラム



○スペースキーで弾を発射させるには

- ▶最初は非表示
- ▶スペースキーを押すと銃の位置に移動
- ▶表示、「ねらい」に向ける

```
Scratch code for bullet initialization and movement:  
1. When green flag clicked, Hide.  
2. Loop: When space key pressed, Gun moves to gun position, Show, Aim.  
3. Loop: When space key pressed, Gun moves to gun position, Show, Aim.
```

```
Scratch code for bullet movement and count:  
1. Loop: Until reaches edge, Move 15 steps, Decrease bullet count by 1, Hide.  
2. Hide.
```

- ▶画面の端まで飛んで隠す
- ▶速度は15
- ▶弾数を1ずつ減らす

○このコードも忘れずに！



```
Scratch code for collision events:  
1. When hit, Hide.  
2. When miss, Hide.
```

```
Scratch code for gun movement and aiming:  
1. When green flag clicked, Hide.  
2. Loop: When space key pressed, Gun moves to gun position, Show, Aim.
```

```
Scratch code for gun movement and count:  
1. Loop: Until reaches edge, Move 15 steps, Decrease bullet count by 1, Hide.  
2. Hide.
```

変数で「弾数」を作る

合体！

```
Final combined Scratch code:  
1. When green flag clicked, Hide.  
2. Loop: When space key pressed, Gun moves to gun position, Show, Aim.  
3. Loop: Until reaches edge, Move 15 steps, Decrease bullet count by 1, Hide.  
4. Hide.
```

景品のプログラム



○こんなふうになります

- ▶「当たり」メッセージを送る（銃とおじさん）
- ▶効果音を鳴らす
- ▶得点をつける
- ▶拡大させて前面に出す
- ▶少ししたら隠す

○景品に弾が当たると・・・

```
が押されたとき
  大きさを 50 %にする
  x座標を -31 、y座標を 65 にする
  表示する
```



```
ずっと
  もし 弾 に触れた なら
    [ ]
  繰り返す
```

```
当たり を送る   Fairydust の音を鳴らす

得点 を 10 ずつ変える

x座標を 0 、y座標を 20 にする   最前面 へ移動する

大きさを 140 %にする   1.5 秒待つ   隠す
```



```
が押されたとき
  大きさを 50 %にする
  x座標を -31 、y座標を 65 にする
  表示する
  ずっと
    もし 弾 に触れた なら
      当たり を送る
      Fairydust の音を鳴らす
      得点 を 10 ずつ変える
      x座標を 0 、y座標を 20 にする
      最前面 へ移動する
      大きさを 140 %にする
      1.5 秒待つ
      隠す
    繰り返す
```



全部の景品にこのプログラムを入れます
最初の高さ、位置、得点、拡大サイズ
はそれぞれ変えてください

ゲットのプログラム

GET!!

○弾が景品に当たると表示されます

```

[旗が押されたとき]
[x座標を 0、y座標を 100 にする]
[隠す]

```

```

[当たりを受け取ったとき]
[最前面へ移動する]
[表示する]
[1.5 秒待つ]
[隠す]

```

景品から送られてくるメッセージ

弾が景品に当たると一瞬消えます

おじさんのプログラム



景品から送られてくるメッセージ

○ウロチョロしていて、当てると弾を損します

```

[旗が押されたとき]
[最前面へ移動する]
[表示する]
[初期設定]
[ずっと]
[15 歩動かす]
[もし端に着いたら、跳ね返る]
[もし 弾に触れた なら]
[はずれを送る]
[Laugh-male1 の音を鳴らす]

```

弾が景品に当たると一瞬消えます

```

[当たりを受け取ったとき]
[隠す]
[1.5 秒待つ]
[表示する]

```

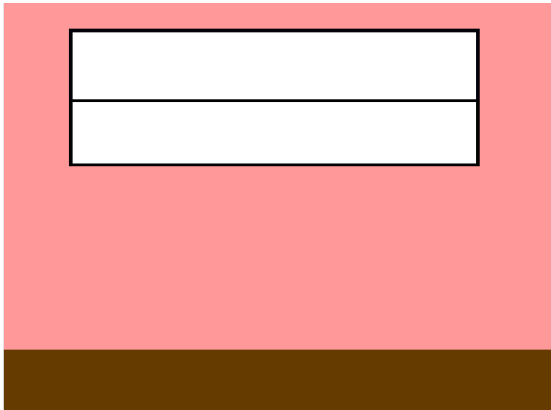
```

[旗が押されたとき]
[最前面へ移動する]
[表示する]
[ずっと]
[15 歩動かす]
[もし端に着いたら、跳ね返る]
[もし 弾に触れた なら]
[はずれを送る]
[Laugh-male1 の音を鳴らす]

```

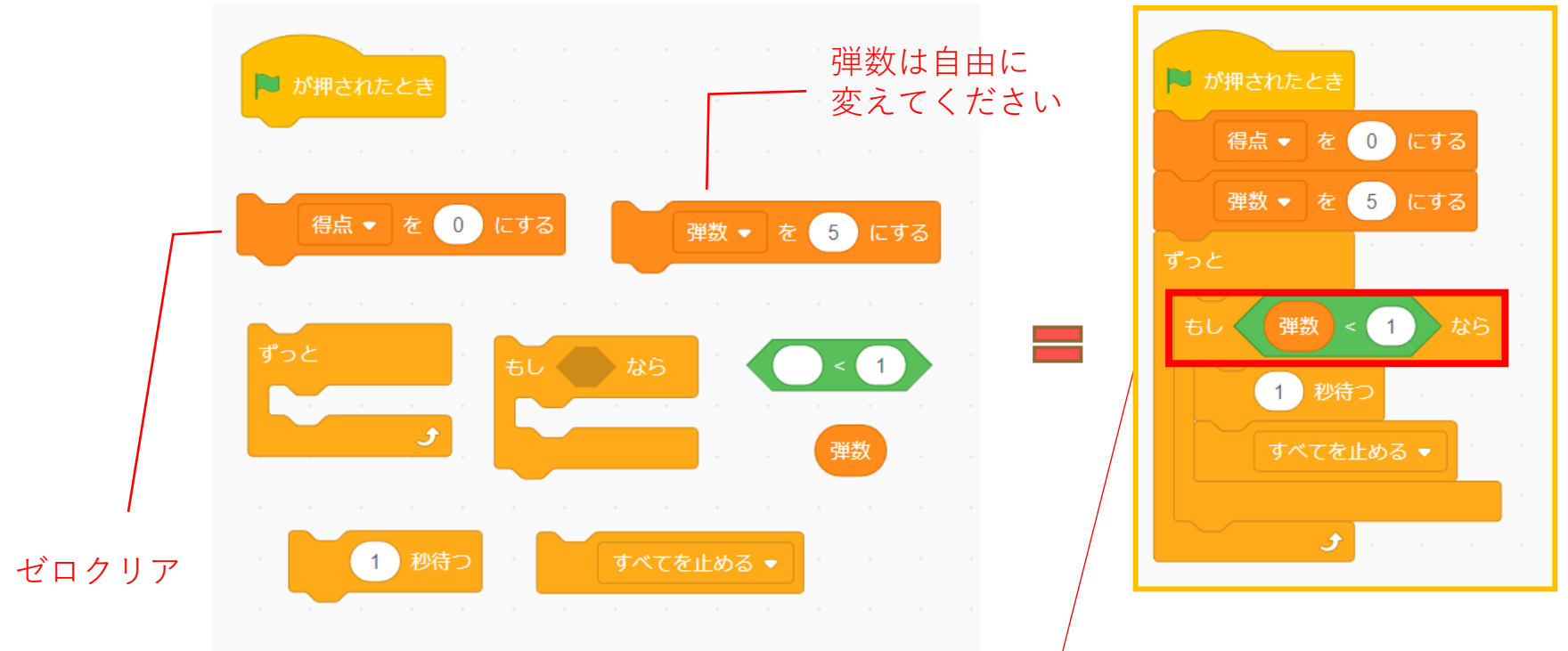
ステージを作る

○背景で夜店の棚を描きます



ステージのプログラム

○弾が減って0になったときのコードは？



変数（弾数）が1,2,3..., 0,-1, -2,-3...
というふうになるときは、
で作動します



○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

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