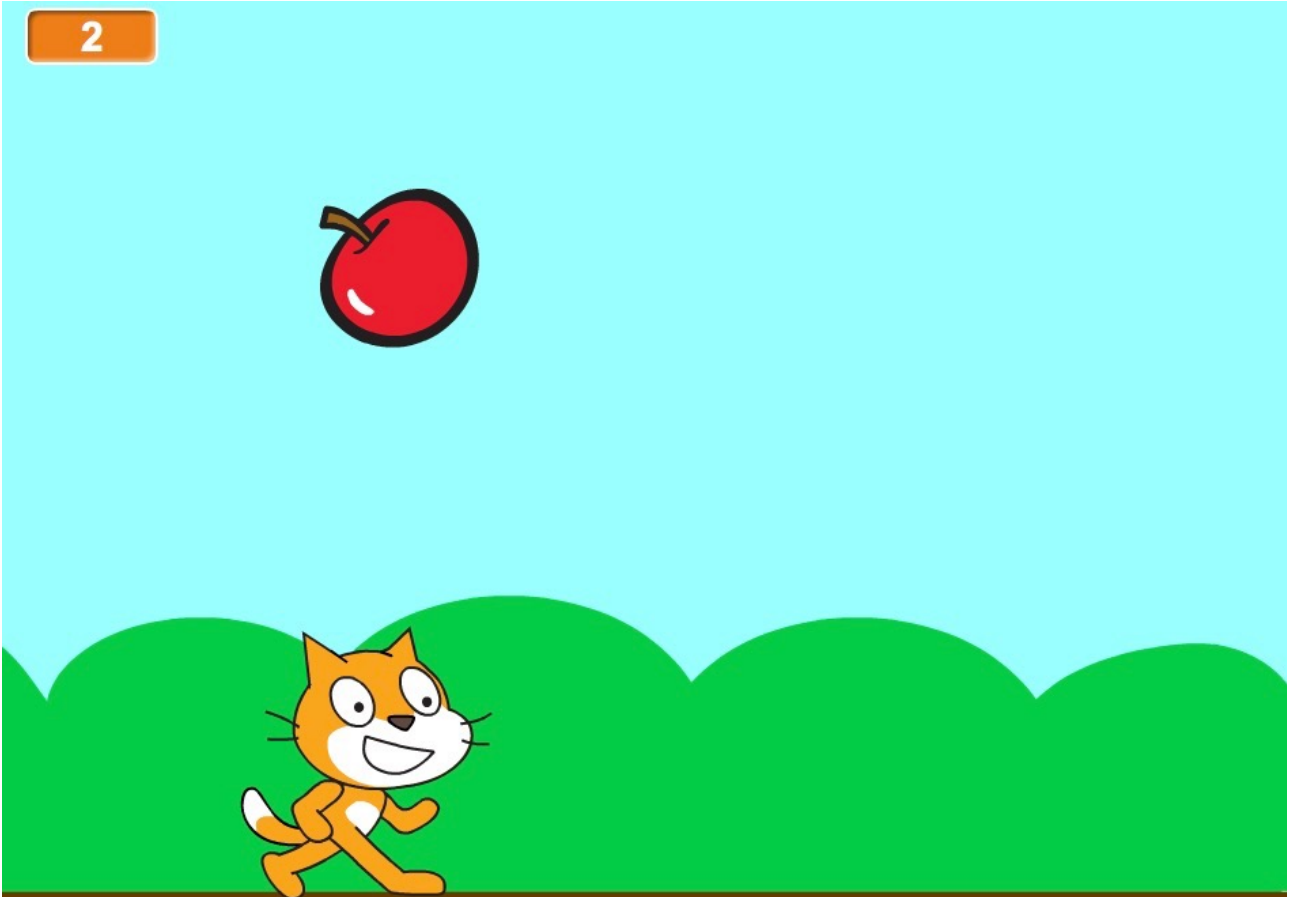


ひろ りんご拾い

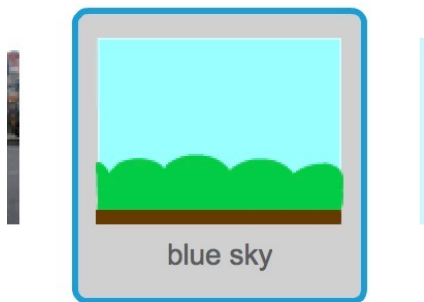
2



ZER◇◇NE studio

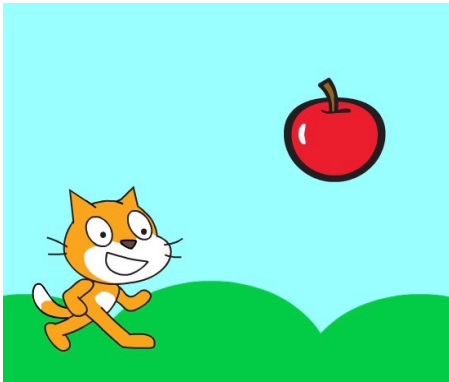
ステージをせんとくする。

あたらしいはいけいをクリックし、blue sky (あおいそら) をせんとくして「OK」をクリックします。



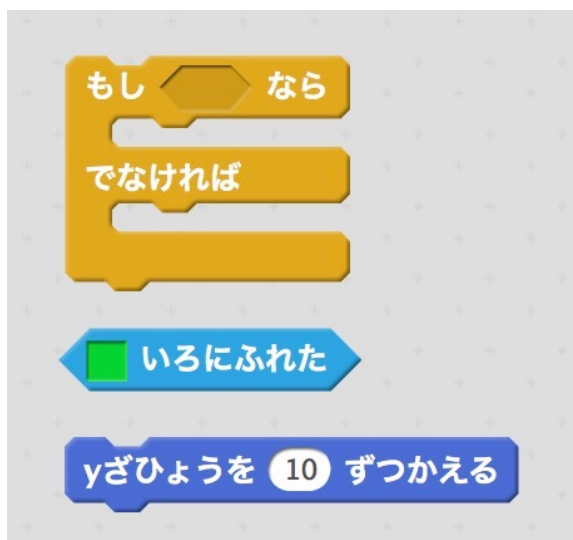
りんごのspriteを追加する。

あたらしいspriteから、りんごのspriteをついかします。



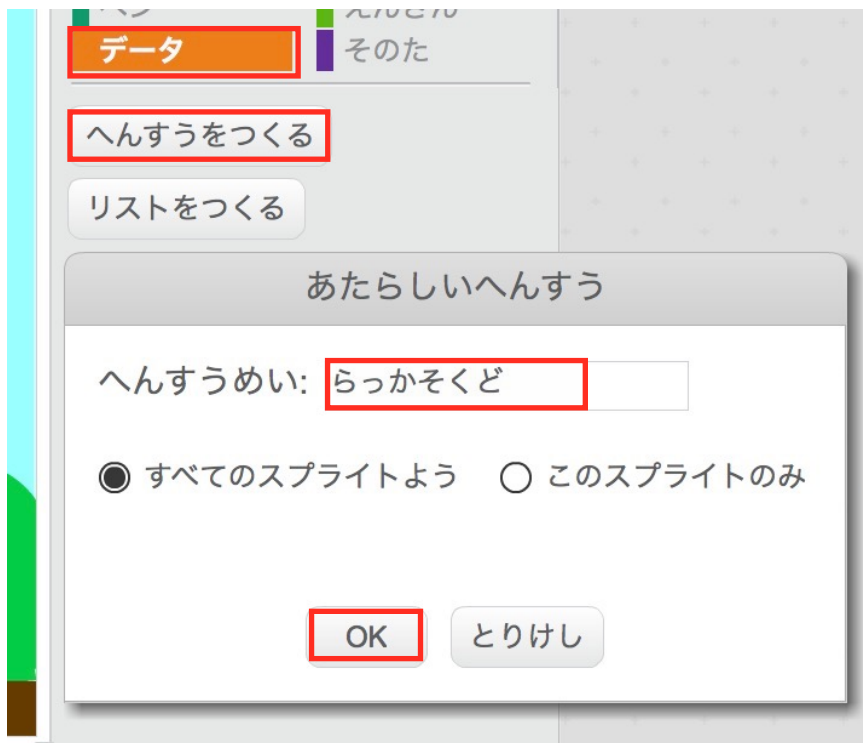
りんごがおちるようにする。

「せいぎょ」、「しらべる」、「うごき」から、次のブロックを出します。



へんすう「らっかそくど」を作ります。

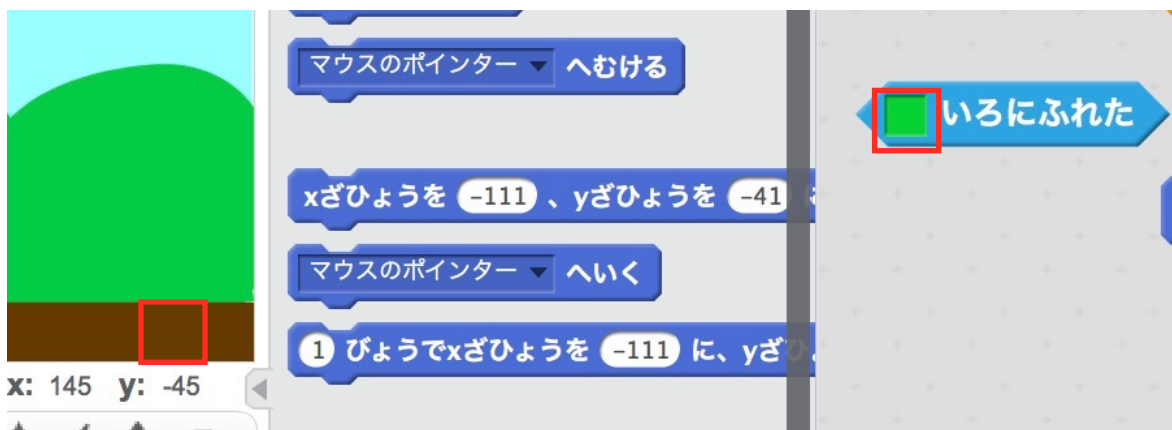
「データ」→「へんすうをつくる」→へんすうめい「らっかそくど」→「OK」とします。



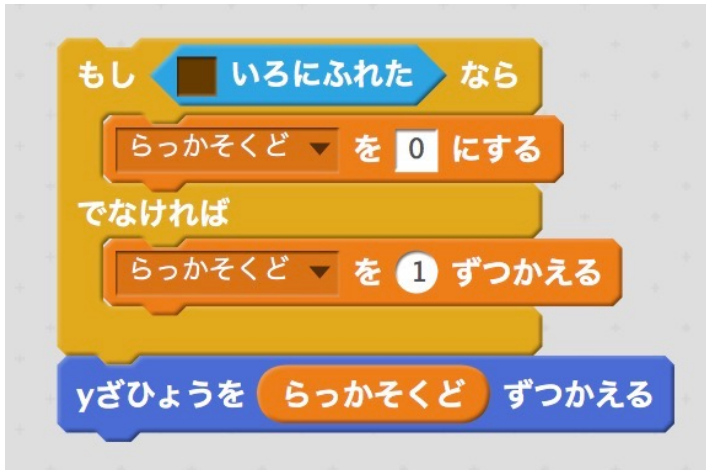
ブロックをとりだします。



「いろにふれた」のブロックのいろのわくをクリック、次に、ステージのつちのぶぶんをクリックします。



ブロックを次のように、かつごうします。



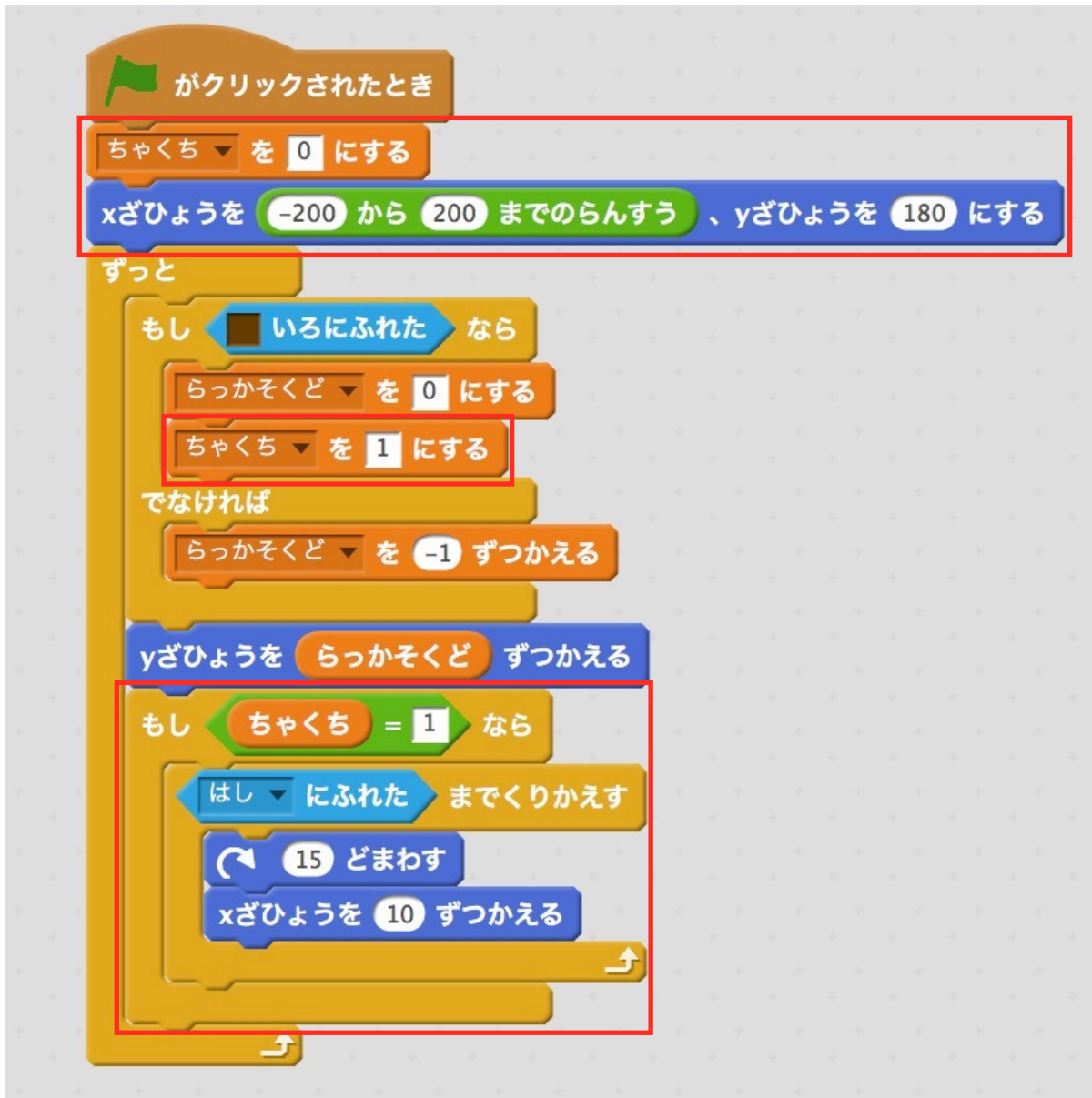
さらに、「せいぎょ」から「ずっと」を出してかつごうします。



うごかしてみましよう。

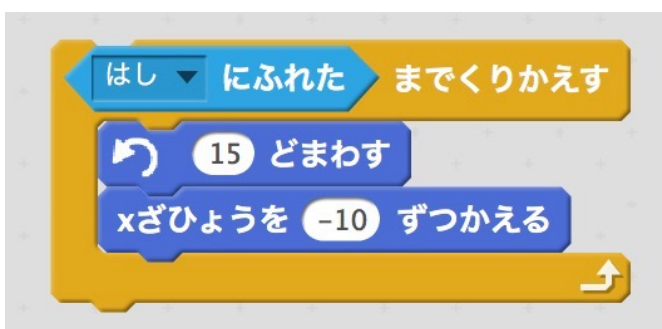
りんごがおちたら、せいこうです。

次のようにけつごうします。

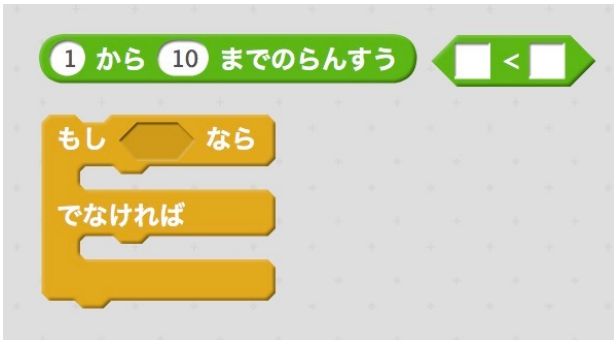


みぎがわ、ひだりがわにランダムにころがるようにする。

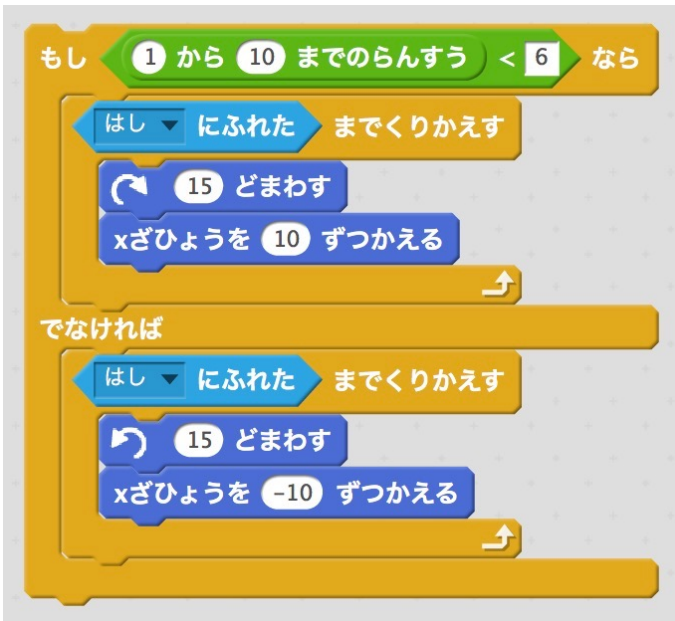
ひだりがわにころがるプログラムをつくる。



次のぶろっくを出します。



次のように結合します。



全体にけつごうします。



りんごのクローンをうごかす。

次のようにへんこうします。



また、次のようにへんこうします。



クローンされてからひょうじする。

次のようにへんこうします。



りんごを、いっていじかんごとにしゅつげんさせる。

次のようにへんこうします。



課題

- (1) キャラクターをひとつつかして、左右にうごくプログラムをつくりましょう。
- (2) りんごをクローンするとき数をかぞえて、11こめのりんごがクローンされたら、スクリプトが止まるようにしましょう。
- (3) りんごのスクリプトで、りんごがおちているときに、りんごがキャラクターにあたったら、てんすうをふやすようにしましょう。
- (4) ゲームオーバーのsprayイトをつくりましょう。
- (5) (2) でスクリプトをとめるまえに、ゲームオーバーがひょうじされるようにしましょう。