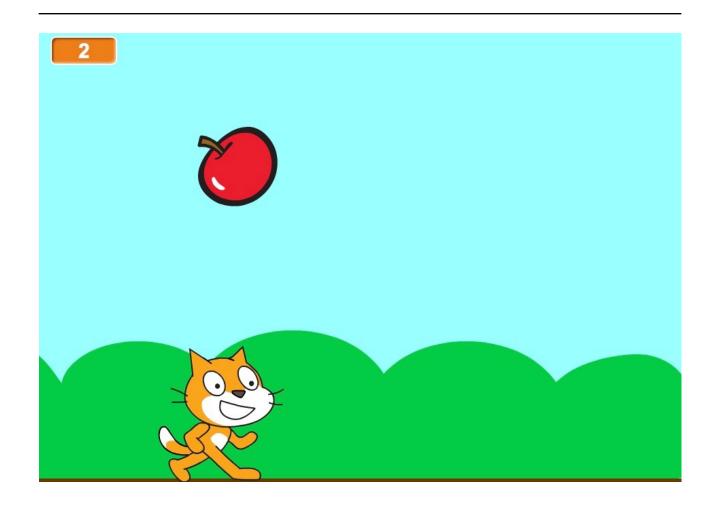
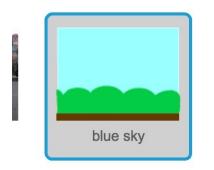
りんご拾い



ZER NE studio

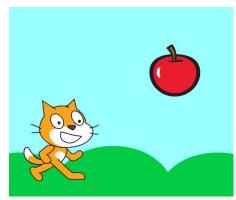
ステージをせんたくする。

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



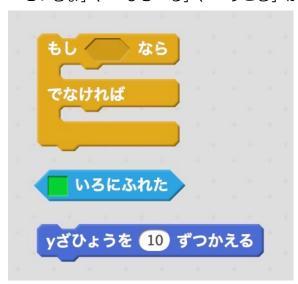
りんごのスプライトを追加する。

あたらしいスプライトから、りんごのスプライトをついかします。



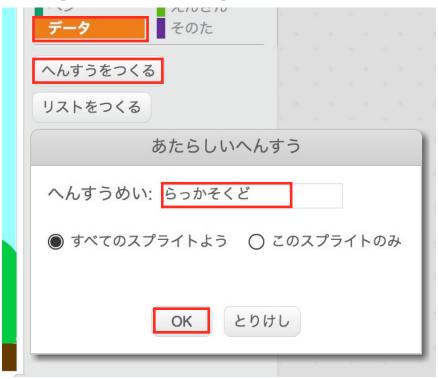
りんごがおちるようにする。

「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、けつごうします。



さらに、「せいぎょ」から「ずっと」を出してけつごうします。



うごかしてみましょう。 りんごがおちたら、せいこうです。

おちたりんごがころがるようにする。

へんすう「ちゃくち」を作ります。

「ちゃくち」は、じめんにつく前は「O」、じめんにつくと「1」となるへんすうです。



次のように、ブロックをけつごうします。

```
もし ちゃくち = 1 なら
はし にふれた までくりかえす
(* 15 どまわす
xざひょうを 10 ずつかえる
```

次のようにけつごうします。

```
がクリックされたとき
ちゃくち ▼ を 0 にする
xざひょうを (-200) から (200) までのらんすう )、yざひょうを (180) にする
ずっと
 もし いろにふれた なら
   らっかそくど ▼ を 0 にする
   ちゃくち ▼ を 1 にする
 でなければ
   らっかそくど ▼ を (-1) ずつかえる
 yざひょうを「らっかそくど」ずつかえる
 もし ( ちゃくち ) = 1 ) なら
    はし マ にふれた までくりかえす
     (◄ 15) どまわす
     xざひょうを 10 ずつかえる
```

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。

```
はし にふれた までくりかえす

「15」 どまわす

xざひょうを -10」 ずつかえる
```

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いかして、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に数をかぞえて、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) ゲームオーバーのスプラ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。