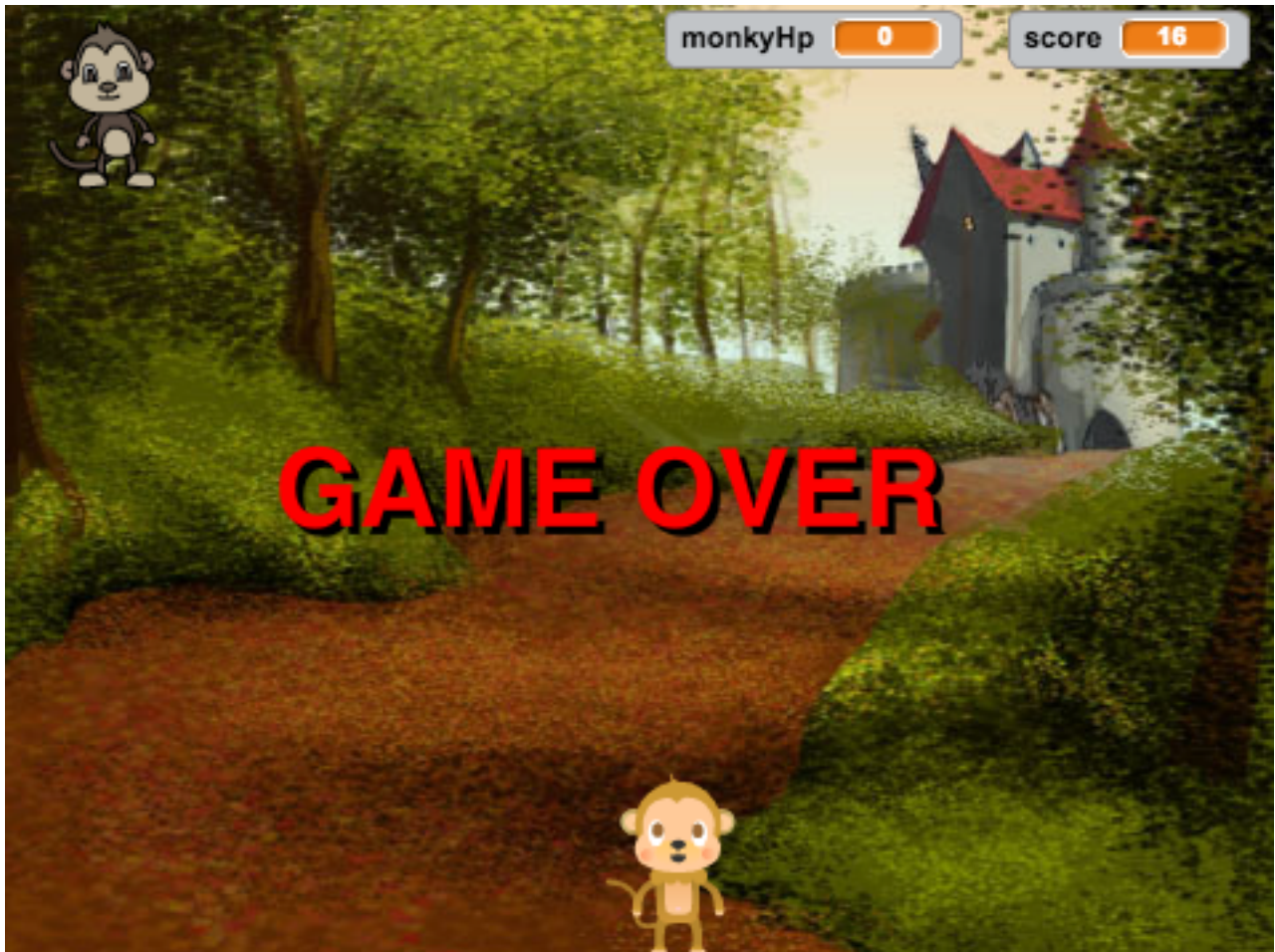


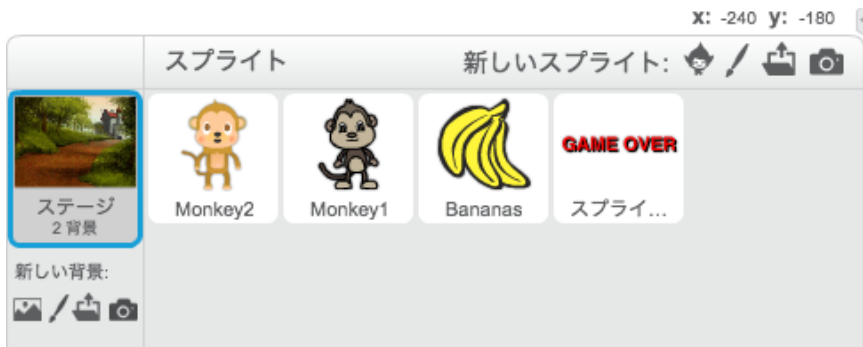
テイクバナナズ Take Bananas



ZER◇◇NE studio

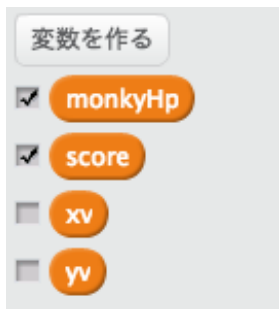
キャラクターを準備する。

- ①ねこを消します。
- ②ステージと、Monkey2、Monkey1、Bananasを追加します。
- ③GAME OVERを自分で作ります。



変数を準備する。

Bananasを選んで、変数を4つ作ります。



monkeyHP : プレイヤーのHP (すべてのスクリプト)

score : 点数 (すべてのスクリプト)

xv : バナナのX方向の初速度 (このスクリプトのみ)

xy : バナナのY方向の速度 (このスクリプトのみ)

音を準備する。

Monkey2に、chee cheeを追加します。

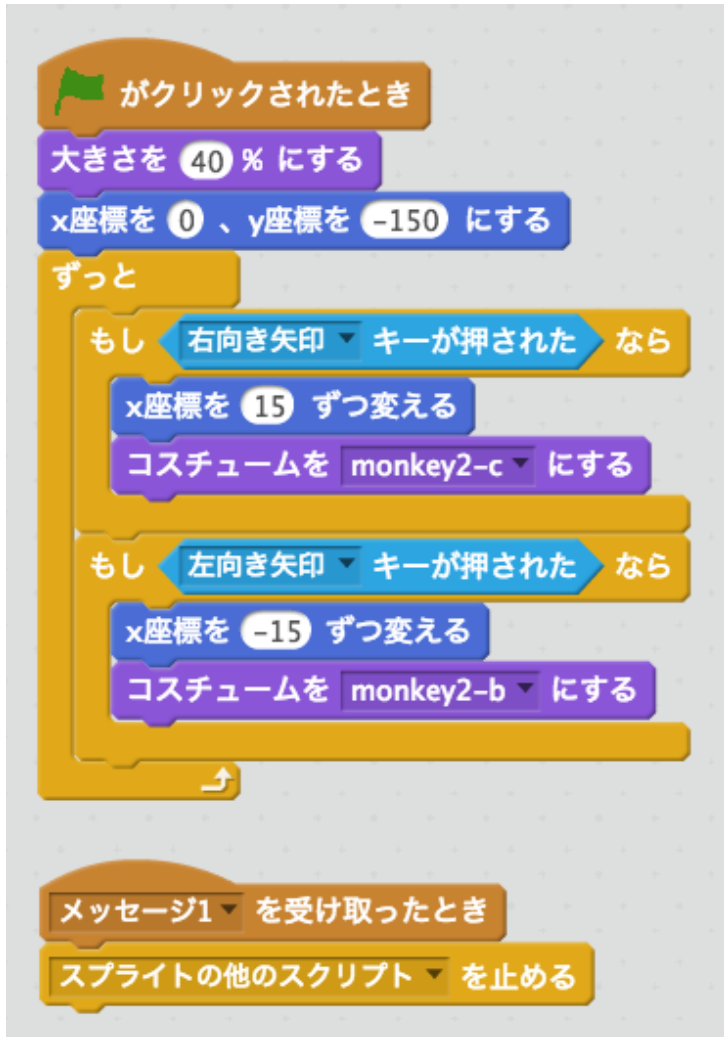
Monkey1に、laser1を追加します。

Bananasに、zoopと、rattleを追加します。

GAME OVER (スプライト1) に、chordを追加します。

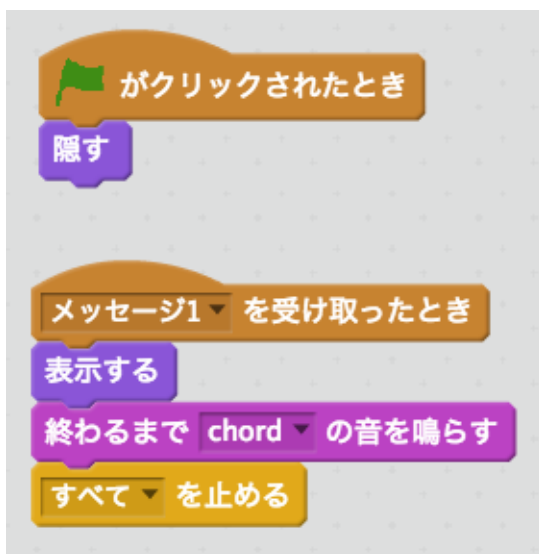
※音は、全部で5つ追加します。

Monkey2のスク립トを作る。



実行してみましょう。

GAME OVERのスク립トを作る。



Monkey1のSCRIPTを作る。



The image shows a Scratch script for a character named Monkey1. The script is organized into three event-driven blocks:

- When clicked:** This block contains three actions: "Set size to 50%", "Set x coordinate to -200", and "Set y coordinate to 150".
- When clicked:** This block contains a "Say 'Take bananas' for 2 seconds" block, followed by a "Forever" loop. Inside the loop, the actions are: "Create a clone of Bananas", "Play laser1 sound", "Set costume to monkey1-b", "Wait 0.5 seconds", "Set costume to monkey1-a", and "Wait 0.5 seconds".
- When message 1 is received:** This block contains one action: "Stop all scripts of this sprite".

BananasのSCRIPTを作る。



実行してみましょう。

全部できたら、改造してみましょう。