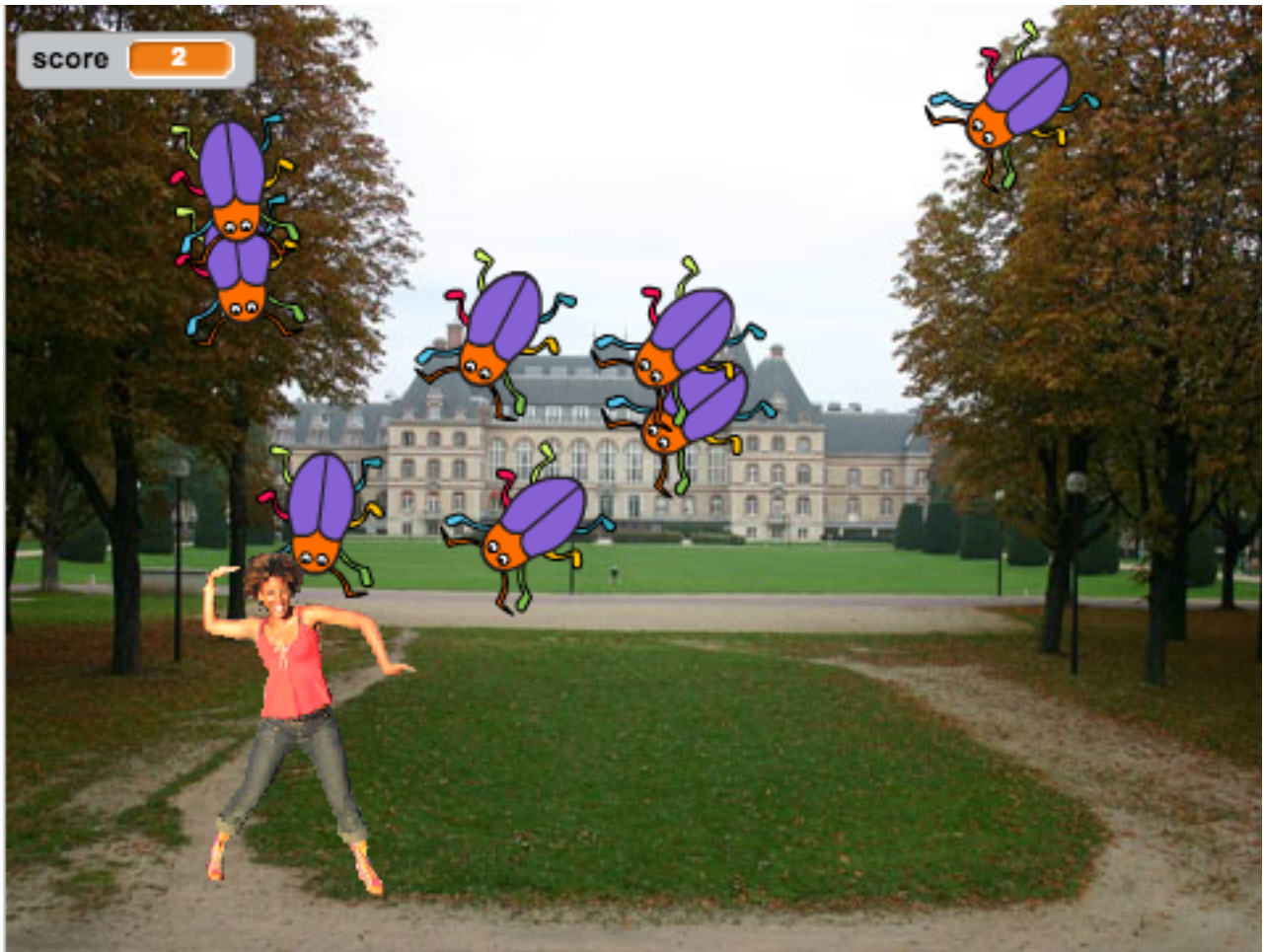


バグビーム BugBeam



ZERONE 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、Cassy Dance、Ball、Beetle(カブト虫)を追加します。
- ③Finishを自分で作ります。



変数を準備する。



dir : 動く方向
 pose : ポーズ
 score : 点数
 step : 歩数

音を準備する。

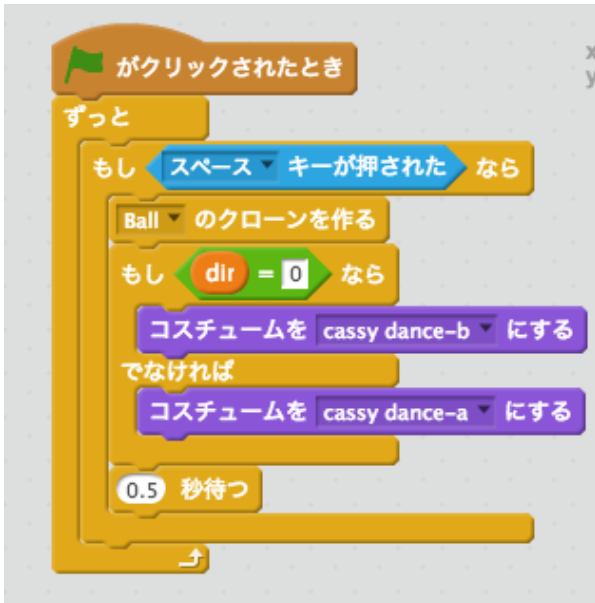
Beetleに、D elec bassと、laser1の2つの音を追加します。
 Finishに、whoopの音を追加します。
 ※D elec bassは、「音楽の音符」の中にあります。
 laser1、whoopは、「電子音」の中にあります。

Cassy Danceを動かす。



実行してみましょう。

Cassy Danceのスクリプトに追加する。



Ballのスクリプトを作る。



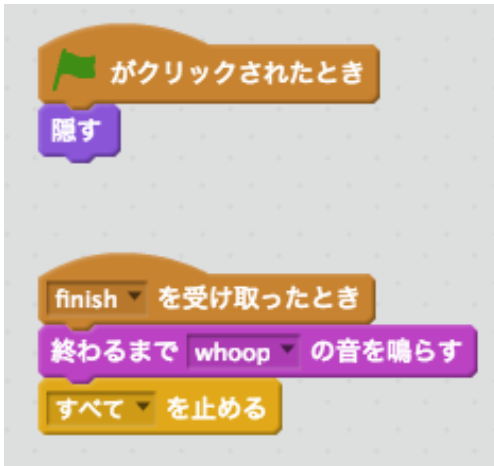
実行してみましょう。

Beetleのスクリプトを作る。

The image shows a Scratch script for a character named Beetle. The script is organized into two main event-driven sections: 'When clicked' and 'When cloned'.
When clicked: The character's size is set to 65%, it is hidden, the 'score' variable is set to 0, and the 'step' variable is set to 1. A 'forever' loop follows, where the character clones itself and waits for 1 second before repeating the process.
When cloned: The character is shown, its x-coordinate is set to a random number between -200 and 200, and its y-coordinate is set to 150. The rotation method is set to 'free rotation', and it is oriented towards 'Cassy Dance'. A 'forever' loop then begins:
- The 'step' variable is incremented by 1.
- The 'D elec bass' sound is played.
- A 'jump' block is used to return to the start of the loop if the character reaches the left edge.
- A 'collision' block checks if the character touches the 'Ball' object. If so, the 'laser1' sound is played, the 'score' variable is incremented by 1, and the current clone is deleted.
- Another 'collision' block checks if the y-coordinate is less than -140. If so, a 'finish' message is sent.
- A final 'collision' block checks if the 'score' is greater than 30. If so, the 'step' variable is set to 2, and the loop repeats.

実行してみましょう。

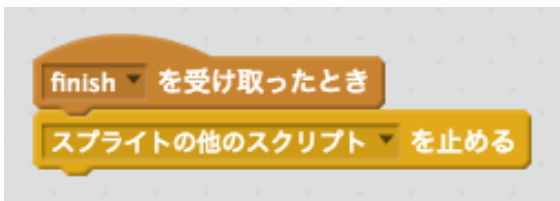
Finish（スプライト1）のスク립トを作る。



実行してみましょう。

仕上げをする。

Cassy Dance、Ball、Beetleに次のスク립トを追加します。



実行してみましょう。

自分で改造する。

改造するとプログラミングの腕前があがりますよ。