

クレーンゲーム



ZER◇◇NE studio

ねこのキャラクターを消す。

「ハサミ」のボタンをクリックし、「ハサミ」になったマウスカーソルで「ねこ」をクリックします。

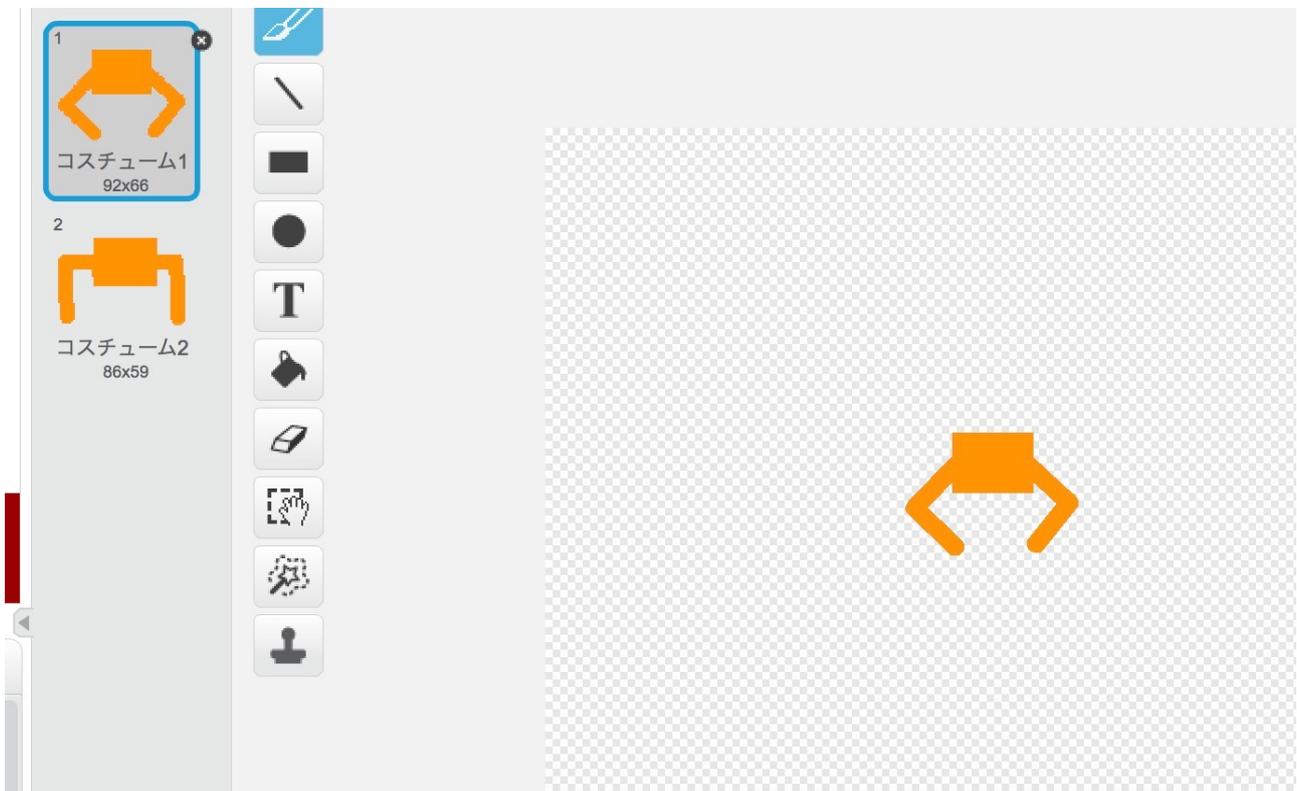


キャラクターをつくる

ふで筆ボタンをクリックします。



クレーンのキャラクターをつくります。
つかむときの絵と、はなしたときの絵をつくります。



ステージを作ります。

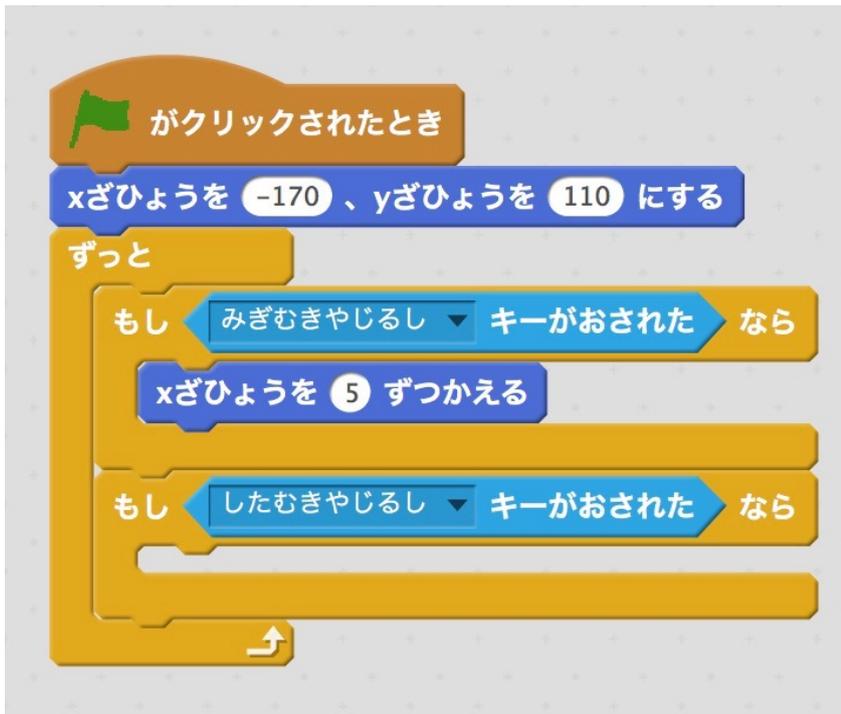
ステージをせんたくし、はいけいをクリックします。



上の^ず図のように、けいひんの^{だい}台を作ります。

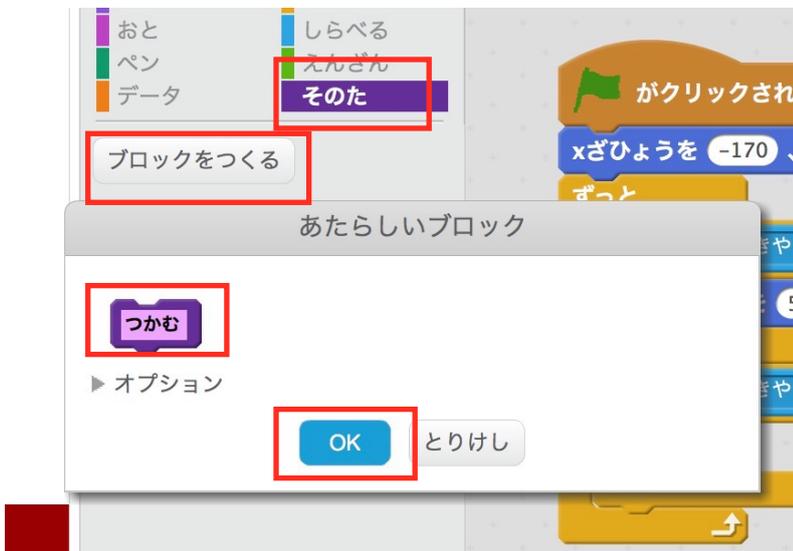
クレーンのスクリプトをつくる。

きほんの^{ぶぶん}部分をつくります。



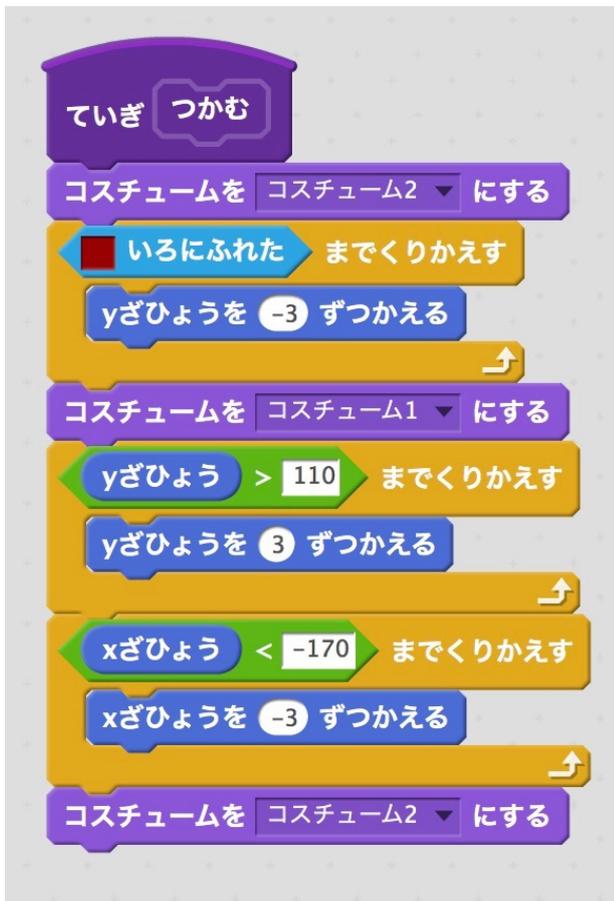
「つかむ」のブロックをつくる。

「そのた」をクリックして「ブロックをつくる」をクリックします。
「つかむ」というなまえにして、OKボタンをおします。

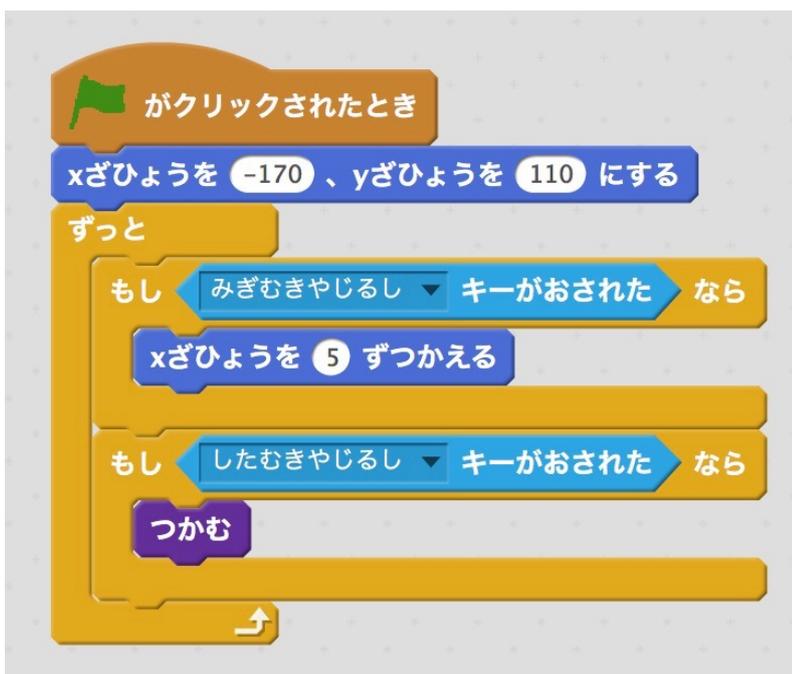


「つかむ」ブロックのスクリプトをつくる。

次のように「つかむ」のブロックをていぎします。
 ※いろにふれた、のところは、けいひんの^{だい}台のいるです。

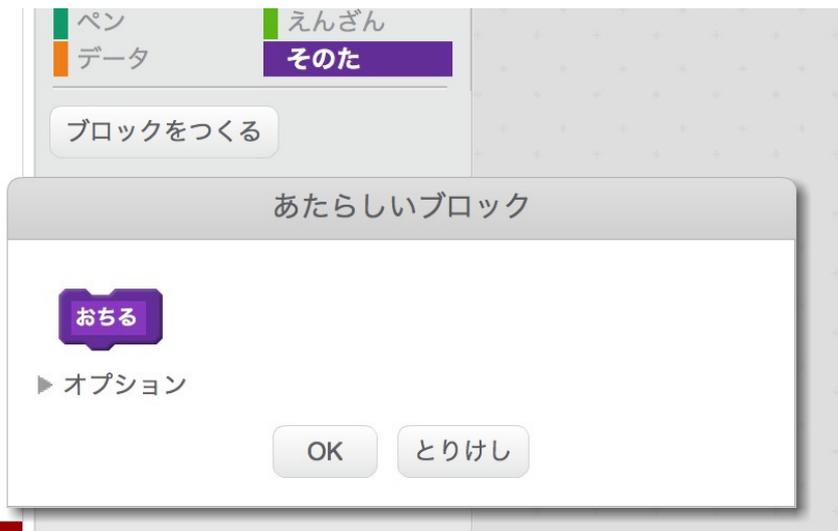


「つかむ」のブロックをつかいます。



けいひんのスクリプトをつくる。

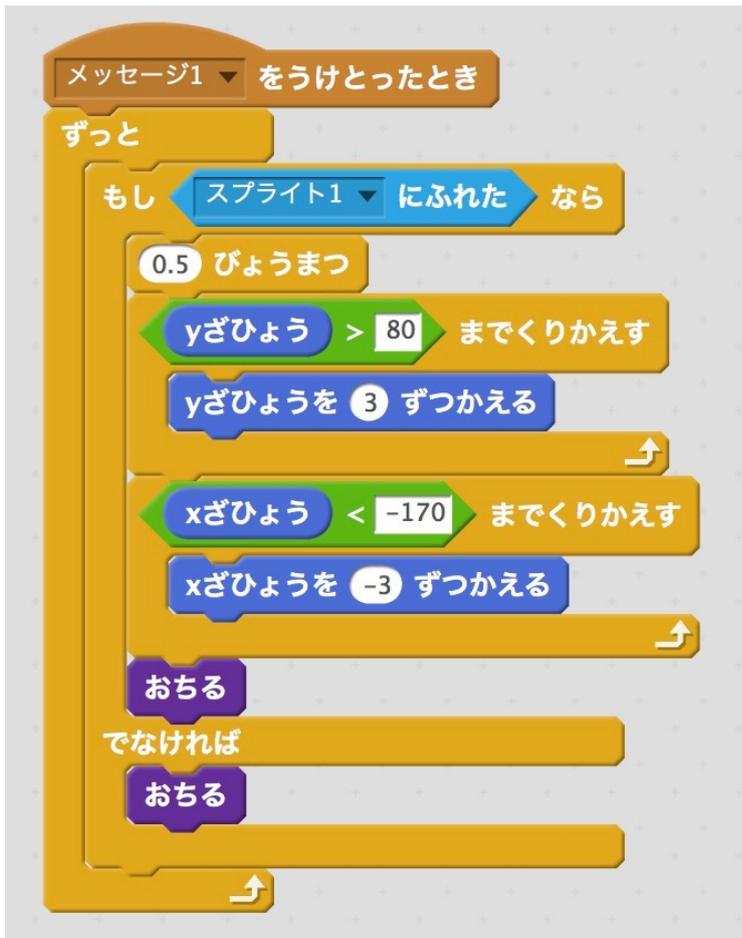
まず、「おちる」というなまえのブロックを作ります。



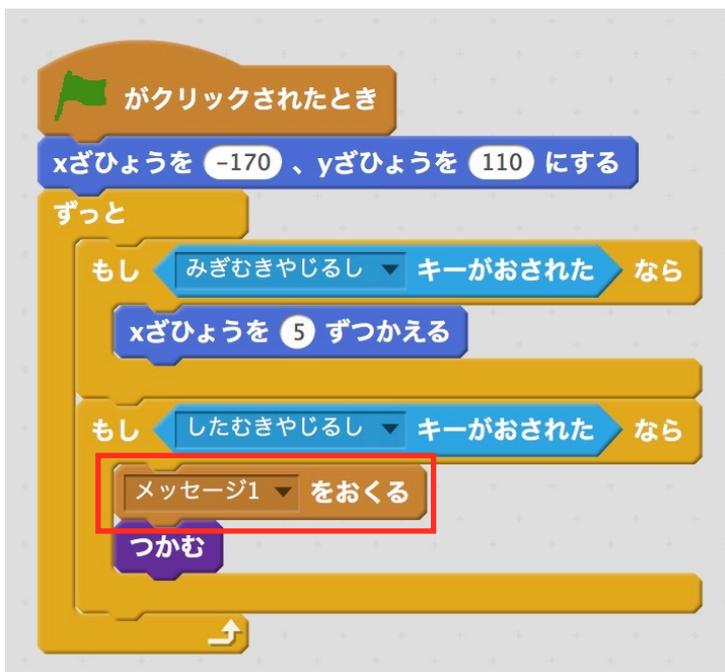
つぎのように、スクリプトをつくります。



けいひんのスクリプトをつくります。



けいひんのスクリプトは、メッセージ1をうけとったとき、うごきます。そこで、クレーンのスクリプトからメッセージ1をおくります。



とちゅうで、おちるようにします。



かんせい
完成です。

- (1) けいひんを、つかしてみましよう。
- (2) じぶんでつくったキャラクターをけいひんにしてみましよう。
- (3) うごきがよくなるように、かいぞうしてみましよう。
- (4) むずかしさをちょうせいしてみましよう。
- (5) 音をつけてみましよう。