

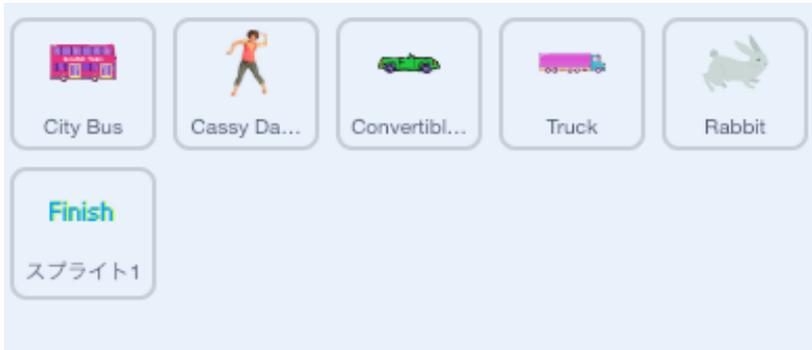
クロッシング ザ ロード
Crossing the road



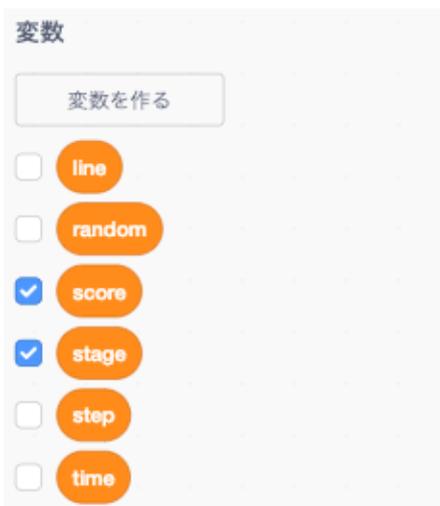
ZERONE studio

キャラクターを準備する。

- ①ねこを消します。
- ②City Bus、Cassy Dance、Convertible 2、Truck、Rabbitを追加します。
- ③Finishを自分で作ります。
- ④ステージは好きなステージを選択します。



変数を準備する。



line、random、score、stage、step、timeを準備します。
いずれも、すべてのスプライト用とします。

音を準備する。

Convertible 2、Truckに、Car Vroomの音を追加します。
Rabbitに、Crazy Laughの音を追加します。

City Busのスク립トを作る。

A

が押されたとき

- 隠す
- 大きさを 30 %にする
- ずっと
 - time 秒待つ
 - 自分自身 のクローンを作る
 - car vroom の音を鳴らす

B

クローンされたとき

- 表示する
- line を 1 から 4 までの乱数 にする
- もし line = 1 なら
 - x座標を 200 、y座標を -85 にする
 - 90 度に向ける
- でなければ
 - もし line = 2 なら
 - x座標を -200 、y座標を -30 にする
 - 90 度に向ける
 - でなければ
 - もし line = 3 なら
 - x座標を 200 、y座標を 25 にする
 - 90 度に向ける
 - でなければ
 - x座標を -200 、y座標を 80 にする
 - 90 度に向ける
- 端 に触れた まで繰り返す
- step 歩動かす
- このクローンを削除する

C

クローンされたとき

- ずっと
 - もし Cassy Dance に触れた なら
 - スプライトの他のスク립トを止める
 - finish を送る

D

finish を受け取ったとき

- スプライトの他のスク립トを止める

Convertible 2の SCRIPT を作る。

上の SCRIPT で便宜上、A,B,C,Dとブロックのかたまりごとに記号をつけました。
 この中で、B,C,Dについては、同じですので、コピーします。
 Aについても似ていますので、コピーしてから変更をしてもよいと思います。



Rabbitの SCRIPT を作る。

同様に、B,C,Dについては、同じです。



Truckのスク립トを作る。

同様に、C,Dについては、同じです。

A,Bについても似ていますので、コピーしてから変更をしてもよいと思います。

```

    旗が押されたとき
    隠す
    大きさを 30 %にする
    ずっと
        time + 2 秒待つ
        自分自身 のクローンを作る
        Car Vroom の音を鳴らす
    繰り返す

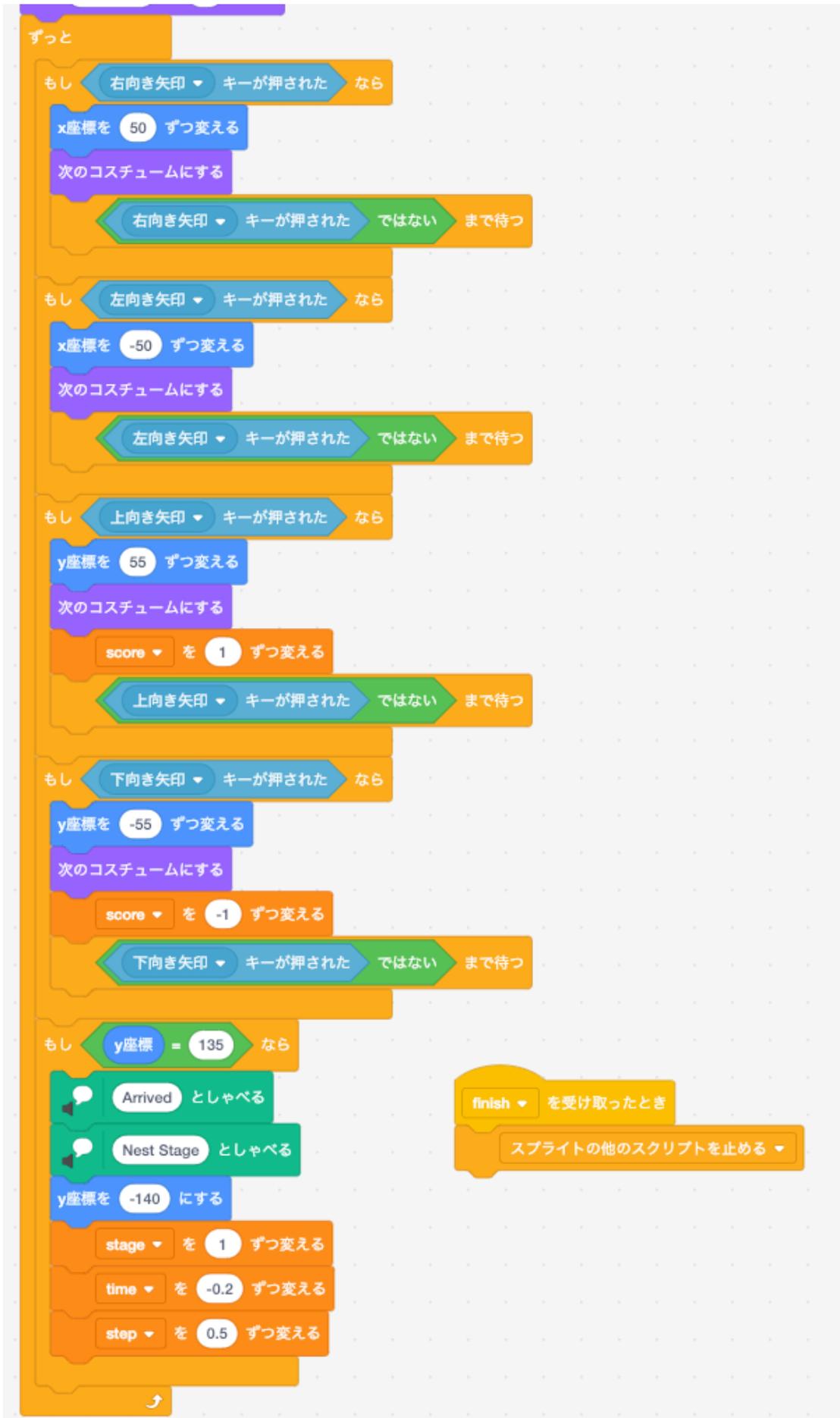
    クローンされたとき
    表示する
    line を 1 から 4 までの乱数 にする
    もし line = 1 なら
        x座標を 160 、y座標を -85 にする
        -90 度に向ける
    でなければ
    もし line = 2 なら
        x座標を -160 、y座標を -30 にする
        90 度に向ける
    でなければ
    もし line = 3 なら
        x座標を 160 、y座標を 25 にする
        -90 度に向ける
    でなければ
    もし line = 4 なら
        x座標を -160 、y座標を 80 にする
        90 度に向ける
    端 に触れた まで繰り返す
    step 歩動かす
    このクローンを削除する
  
```

Cassy Danceのスク립トを作る。

前半部分



後半部分



スプライト 1 (Finish) のスクリプトを作る。

