

# ダイナソー Dinosaur

---



---

ZERONE studio

お試し版教材です。

---

# ねこの位置と大きさを設定する。

① 「イベント」の中にある下のブロックを取り出します。



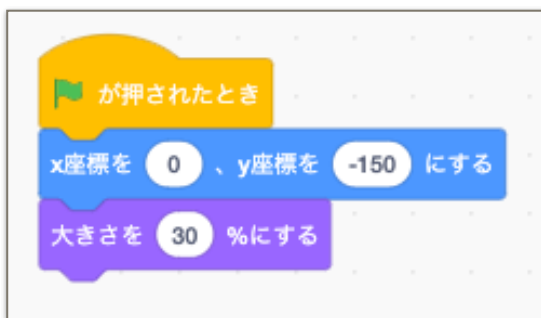
② 「動き」の中にある下のブロックを取り出します。



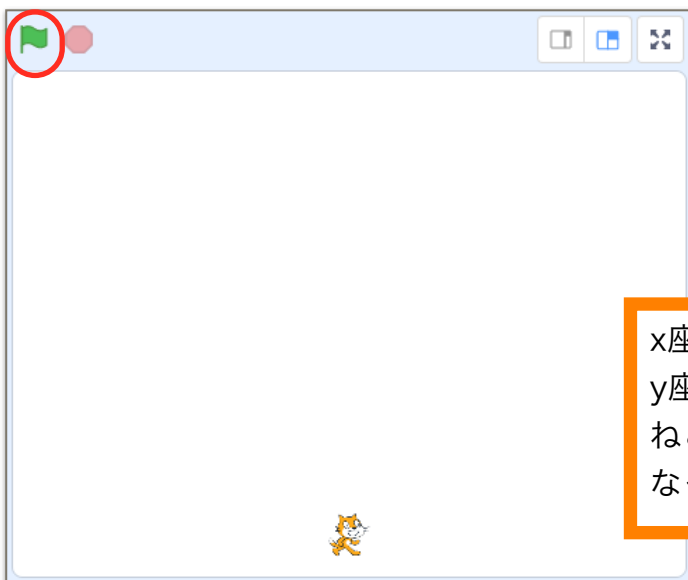
③ 「見た目」の中にある下のブロックを取り出します。



④ 下のようにブロックをつなぎます。



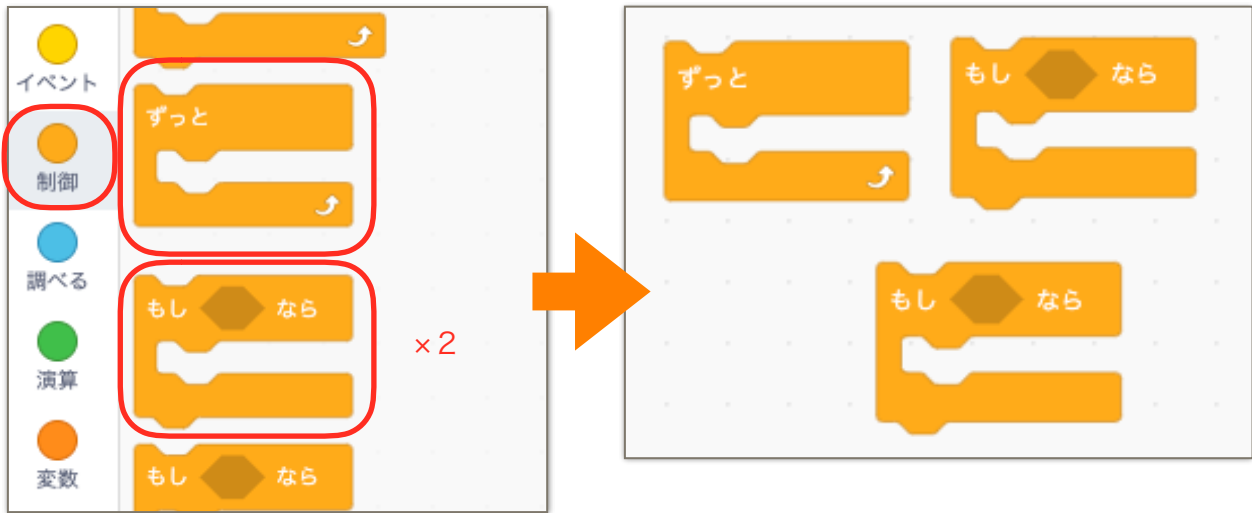
⑤ 画面の右上にある緑の旗を押すと、プログラムが実行されます。



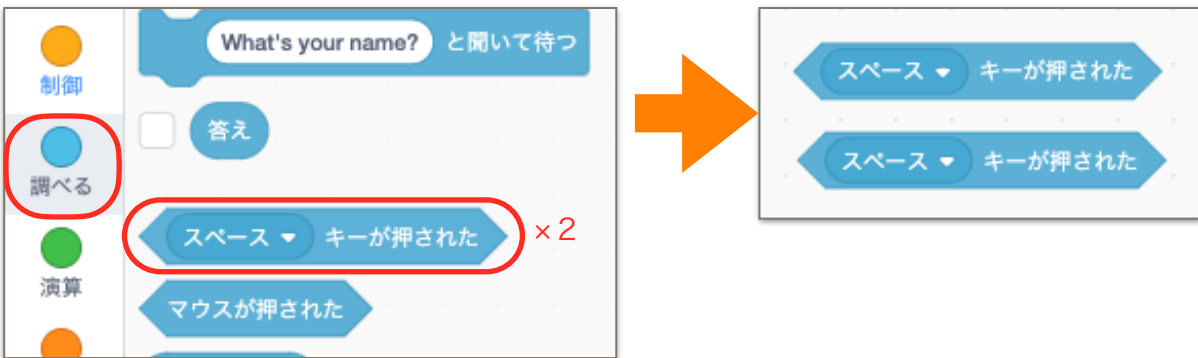
x座標は、ねこの横方向の位置です。  
y座標は、ねこの縦方向の位置です。  
ねこの大きさは、通常の大きさの30%になっています。

# ねこを左右に動かす。

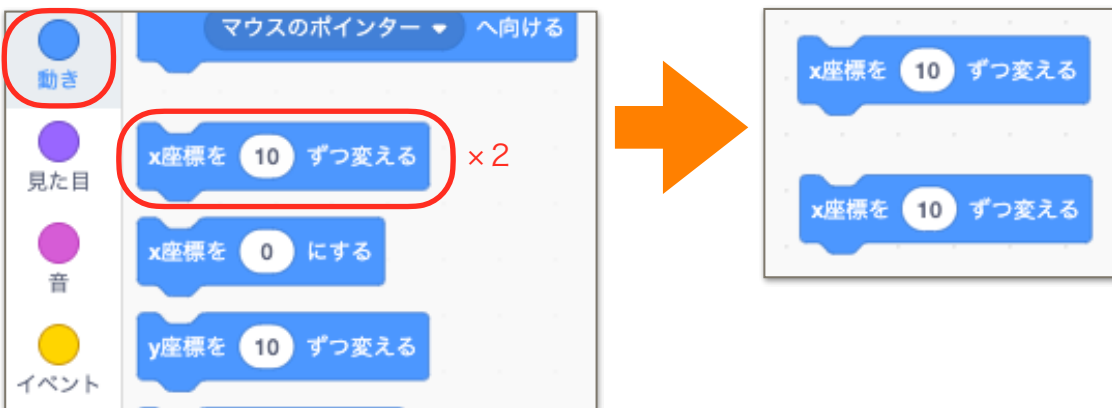
① 「制御」 から、「ずっと」を1つと、「もし～なら」を2つ取り出します。



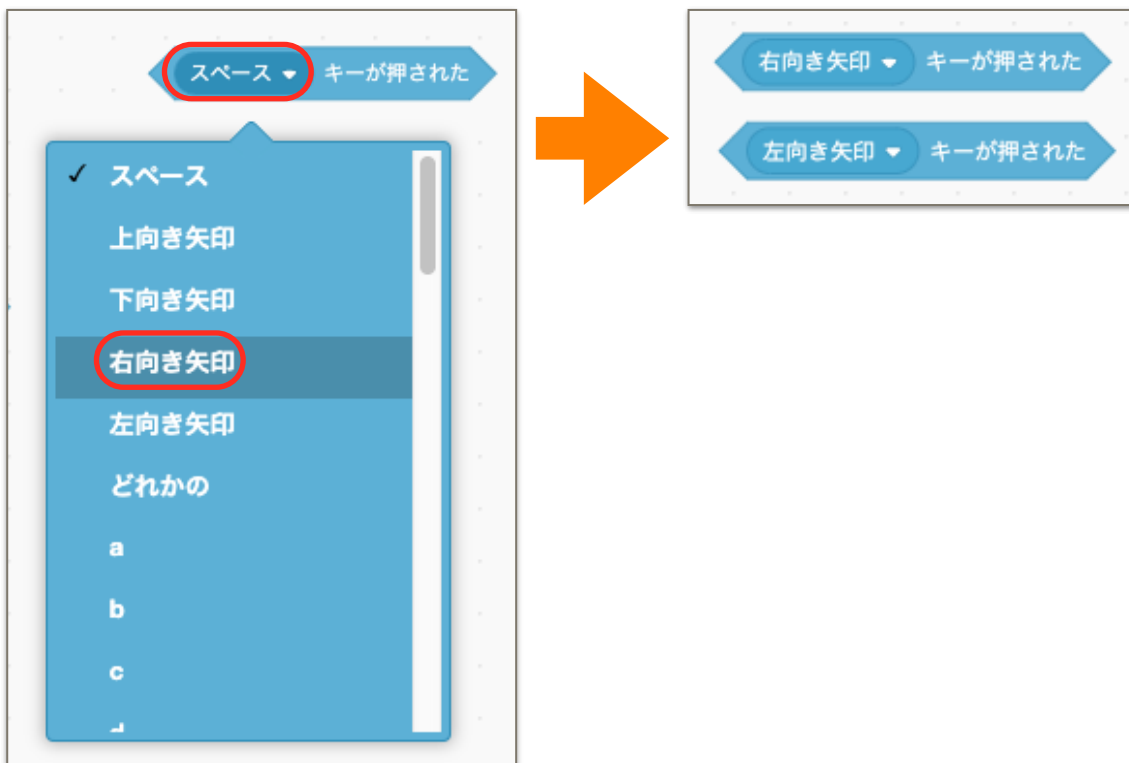
② 「調べる」 から「スペースキーが押された」を2つ取り出します。



③ 「動き」 から「x座標を10ずつ変える」を2つ取り出します。



- ④ 「スペースキーが押された」の「スペース」の部分をクリックし「右向き矢印」を選びます。  
もう一つは、「左向き矢印」を選びます。



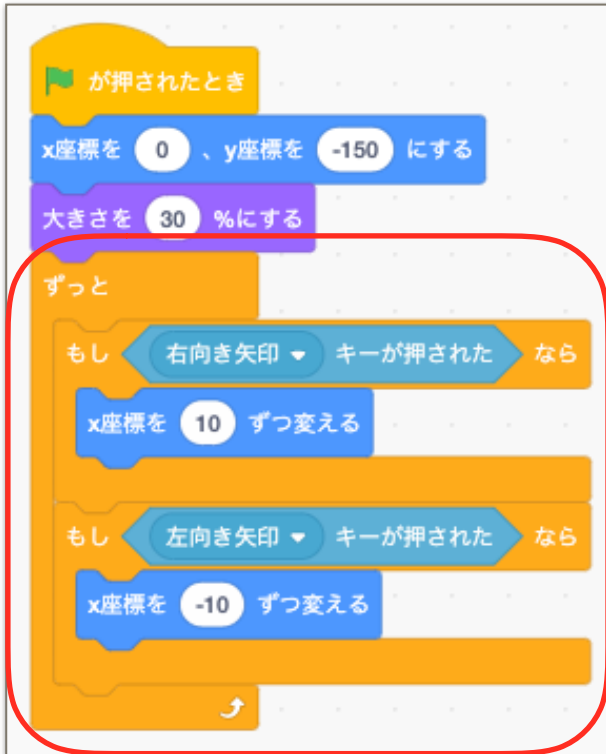
- ⑤ 一方は、そのまま「10」、他方は、「-10」とします。  
※マイナスは、0キーの右横のキーです。



- ⑥ 下の<sup>した</sup>ようにブロックを<sup>くみあわせ</sup>組み合わせます。



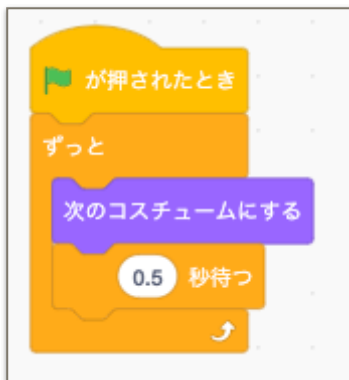
⑦最初に作ったブロックの下につなぎます。



緑の旗を押してプログラムを実行してみましょう。  
 矢印キーの右と左で、ねこが左右に動くことを確認しましょう。  
 ※キャラクターを動かすプログラムは基本ですので、自分で作れるようにしましょう。

## ねこにアニメーションをつける。

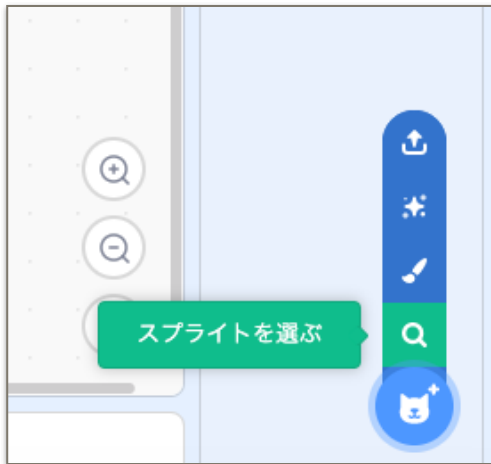
①「イベント」、「制御」、「見た目」からブロックを出して、下のように組み合わせます。



※ねこは、コスチュームを2つ持っています。

## たま 弾をつくる。

① スプライトを追加します。顔マークにマウスカーソル（黒い矢印）を持っていき、虫メガネをクリックします。



② ボールをクリックします。

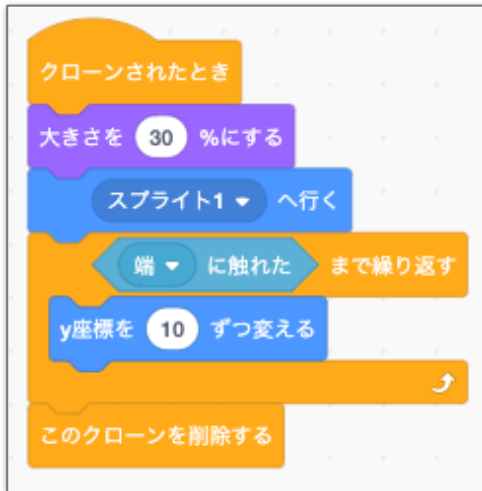


③ スプライトの中に、Ballが追加されます。



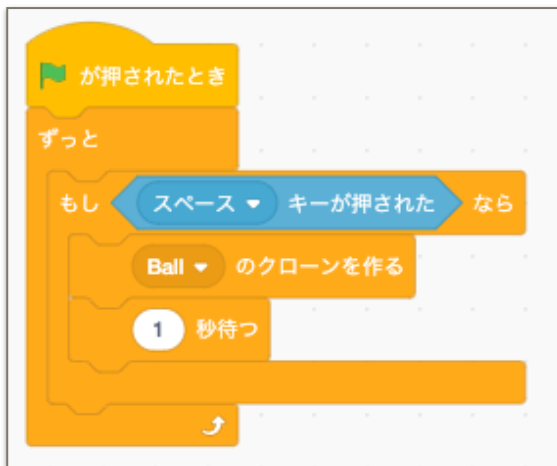
## Ballにコードをつける。

①ボールにコードをつけます。



## ねこにコードを追加する。

①ねこ（スプライト1）に、次のコードを追加します。

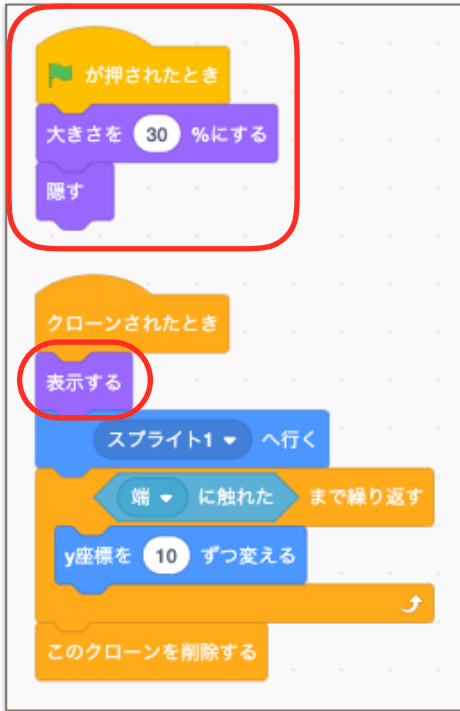


実行してみましょう。スペースキーを押すとボールのクローンが上方へ飛んでいきます。



## ボールのコードをさらに編集する。<sup>へんしゅう</sup>

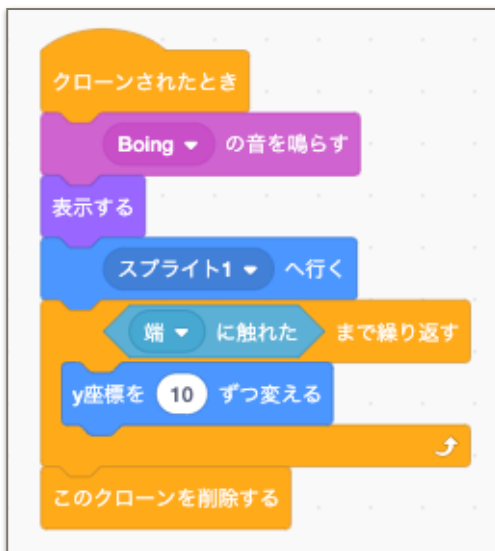
① 次のようにします。<sup>つぎ</sup> 赤枠の部分<sup>あかわく</sup>を追加<sup>ぶぶん</sup>・編集<sup>ついか</sup>します。<sup>へんしゅう</sup>



<sup>じっこう</sup> 実行してみましょう。

## 発射音<sup>はっしゃおん</sup>をつける。

<sup>おと</sup> 音のブロック<sup>つかつ</sup>を使って、赤枠部分<sup>あかわく</sup>を追加<sup>ぶぶん</sup>します。<sup>ついか</sup>



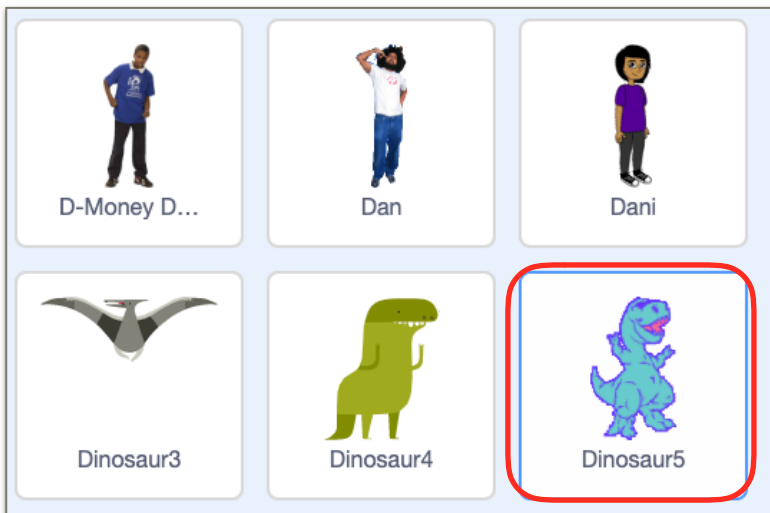
<sup>じっこう</sup> 実行してみましょう。

## てき 敵キャラクタをつくる。

① スプライトを追加します。顔マークにマウスカーソル（黒い矢印）を持っていき、虫メガネをクリックします。



② <sup>ダイナソー</sup>Dinosaur5をクリックします。



## ダイナソー Dinosaur5にアニメーションをつける。

① 次のようにコードを作ります。



実行してみましょう。

## ダイナソー うごかす Dinosaur5を動かす。

① 次のようなコードを追加します。



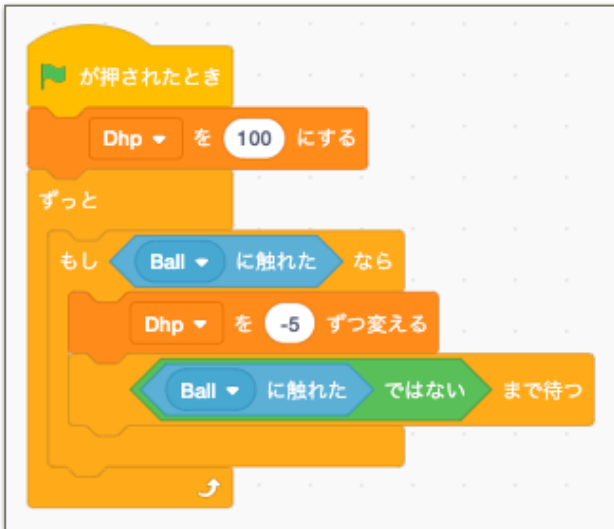
## ダイナソー いれる へんすう つくる Dinosaur5のHPを入れる変数を作る。

- ① 変数の中の「変数を作る」をクリックします。
- ② 新しい変数名を「Dhp」とします。
- ③ すべてのスプライト用とし、OKをクリックします。



## ダイナソー つか Dinosaur5のコードを追加する。

① つぎ 次のコードを ダイナソー Dinosaur5のコードに つか 追加します。



じっごう 実行してみましょう。 ダイナソー Dinosaur5に弾を たま 当てると あてる Dhpが へ 5ずつ減っていきます。

## 当たった弾を消去する。

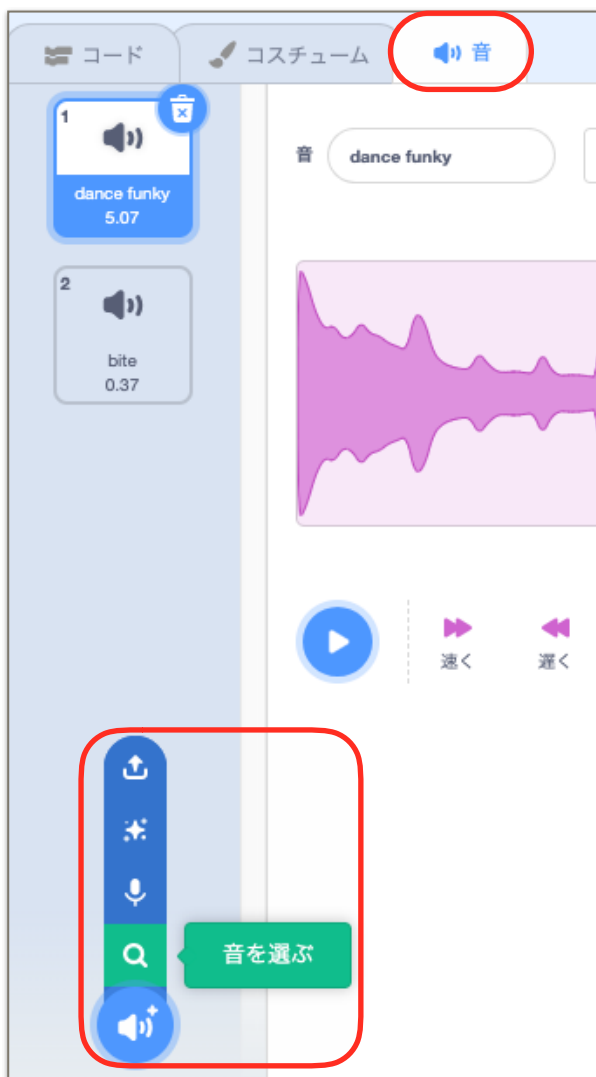
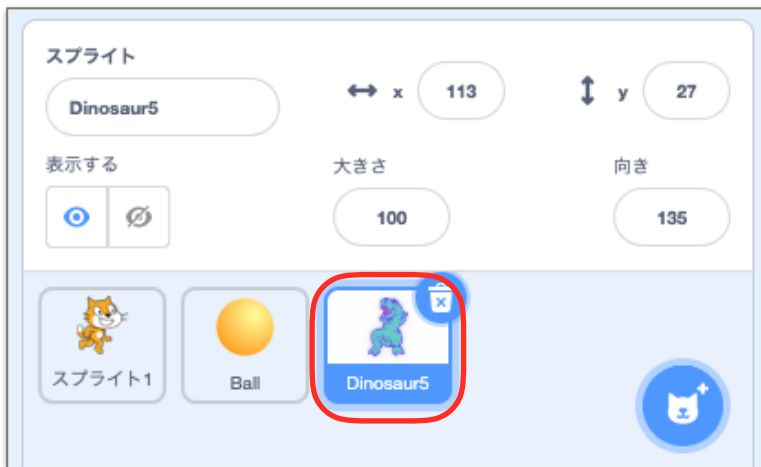
① あかわくぶぶん Ballのコードに、 つか 赤枠部分を追加します。



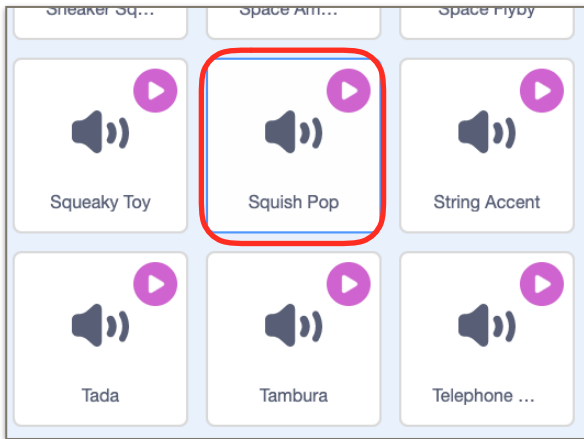
じっごう 実行してみましょう。 ダイナソー Dinosaur5に あ 当たった弾が たま 消えるようになっています。

## たま あ た っ こうかおん 弾が当たったときの効果音をつける。

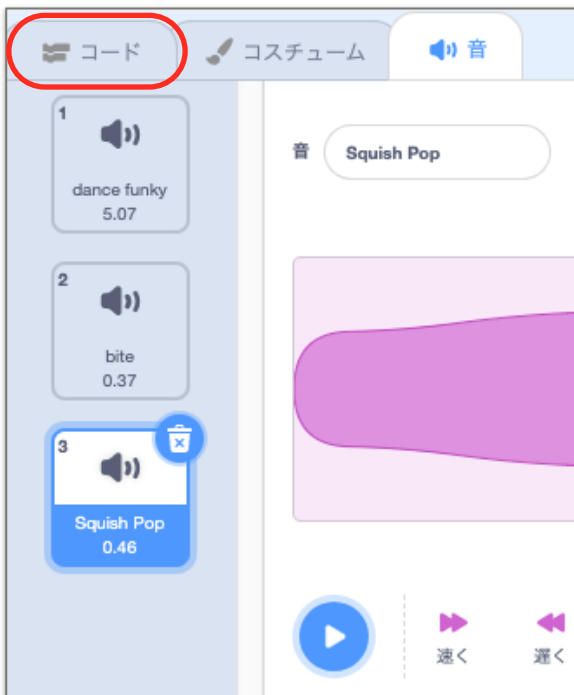
- ① ダイナソー Dinosaur5をクリックしてせんたく選択します。
- ② おと音のタブをクリックします。
- ③ 下のスピーカーマークにカーソルを合わせ、あわせ むし虫メガネをクリックします。



- ④ Squish Pop<sup>せんたく</sup>を選択します。  
 ※効果音<sup>こうかおん</sup>のカテゴリーにあります。



- ⑤ コードのタブをクリックします。



- ⑥ Dinosaur5<sup>ダイナソー</sup>のコード<sup>おと</sup>に音<sup>ついか</sup>のブロックを追加します。



- じっごう<sup>じっごう</sup>実行<sup>たま</sup>して<sup>あたる</sup>みましょう。<sup>おと</sup>弾<sup>おと</sup>が<sup>おと</sup>当<sup>おと</sup>たると音<sup>おと</sup>が<sup>おと</sup>な<sup>おと</sup>ります。

## ねこ（スプライト1）のHPを作る。

- ①変数の中の「変数を作る」をクリックします。
- ②新しい変数名を「Nhp」とします。
- ③すべてのスプライト用とし、OKをクリックします。



## ねこ（スプライト1）にコードを追加する。

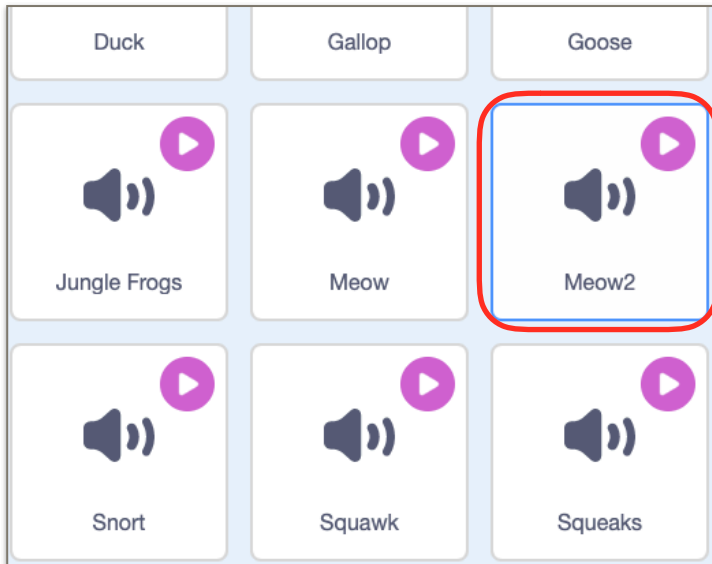
- ①次のコードを、ねこ（スプライト1）に追加します。



実行してみましょう。Dinosaur5に踏まれたときにNhpが10ずつ減ります。

## ふま こうかおん 踏まれたときの効果音をつける。

- ① スプライト 1 (ねこ) をクリックして<sup>せんたく</sup>選択します。
- ② <sup>おと</sup>音のタブをクリックします。
- ③ 下のスピーカマークにカーソルを<sup>あわせ</sup>合わせ、<sup>むし</sup>虫メガネをクリックします。
- ④ <sup>どうぶつ</sup>動物のカテゴリーにある、Meow2をクリックします。



- ⑤ スプライト 1 (ねこ) のコードに<sup>おと</sup>音のブロックを<sup>ついか</sup>追加します。



<sup>じっごう</sup>実行してみましょう。

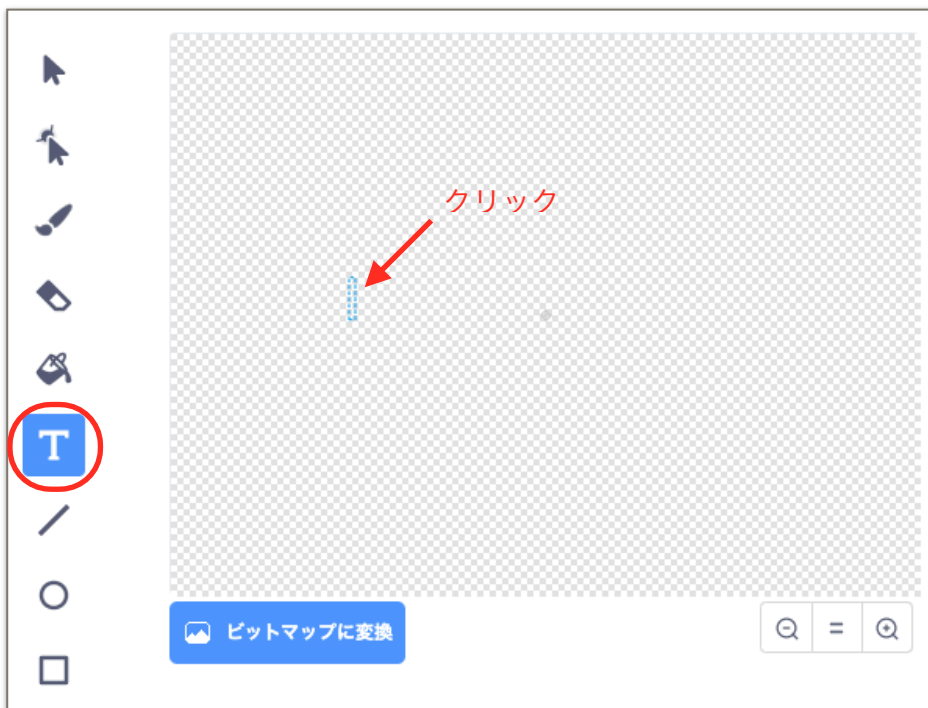


## 勝ち、負けの表示を作る。

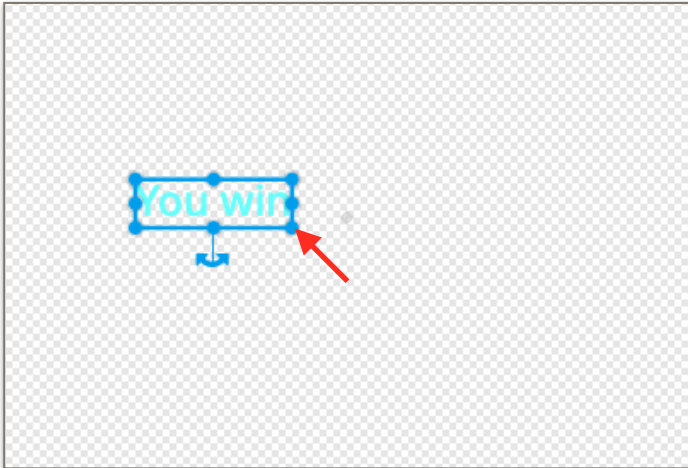
① スプライトの顔マークにマウスカーソルを合わせ、筆マークをクリックします。



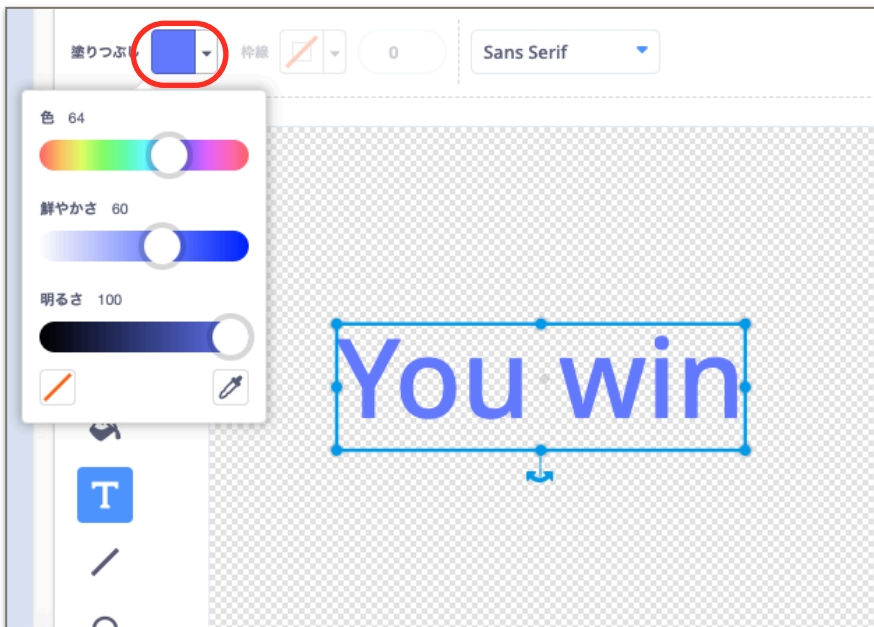
② 左側のTをクリックし、画面内の適当な場所をクリックします。これで、文字が打てるようになります。



- ③ 「You win」とタイミングします。  
 ④大きくするときは、角の点を掴んで引っ張ります。



- ⑤文字列が選択された状態で赤枠の部分をクリックすると色が変えられます。



- ⑥スプライト 2 という名前で「You win」が出来ました。



## 課題

まったくおなじ手順で「You lose」を作ってみましょう。

# ひょうじ You winを表示する。

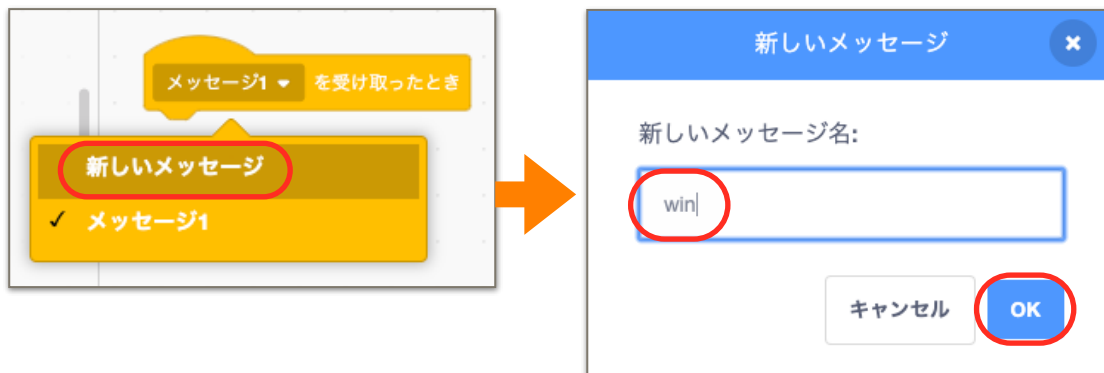
① You win (スプライト 2) を選んで、下の<sup>えらん</sup>ようにコードを<sup>つけ</sup>付けます。



② イベントから「メッセージ1<sup>うけと</sup>を受け取ったとき」を出<sup>だ</sup>しします。

③ メッセージ1の<sup>ぶぶん</sup>部分を<sup>あたら</sup>クリックし、<sup>あたら</sup>新しいメッセージを<sup>えら</sup>選びます。

④ 新しいメッセージ名を「win」とし、OKをクリックします。



④ You win (スプライト 2) に、下の<sup>した</sup>ようにコードを<sup>ついか</sup>追加します。



⑤ Dinosaur5のコードに<sup>あわ</sup>赤枠部分<sup>ぶぶん</sup>を追加<sup>ついか</sup>します。



じっこう  
実行<sup>じっこう</sup>してみましょう。

# You lose<sup>ひょうじ</sup>を表示する。

① You lose (スプライト 3) を選んで、下の<sup>えらん</sup>ようにコードを<sup>つけ</sup>付けます。



② イベントから「win<sup>うけとつ</sup>を受け取ったとき」を<sup>だし</sup>出します。

③ win<sup>ぶぶん</sup>の部分をクリックし、新しい<sup>あたらしい</sup>メッセージを選びます。

④ 新しいメッセージ名を「lose」とし、OKをクリックします。



⑤ You lose (スプライト 3) に、下の<sup>した</sup>ようにコードを<sup>ついか</sup>追加します。



⑥ ねこ (スプライト 1) のコードに<sup>あか</sup>赤枠部分<sup>ぶぶん</sup>を追加<sup>ついか</sup>します。



<sup>じっこう</sup>実行してみましよう。

## プログラムを止める。

① You win (スプライト 2) のコードに、赤枠部分を追加します。



② You lose (スプライト 3) のコードに、赤枠部分を追加します。



## ステージを選択する。

① 背景マークにマウスカソールを合わせ、虫メガネマークをクリックします。

② 好きな背景を選択します。



出来上がったゲームで遊んでみましょう。

お疲れ様でした。