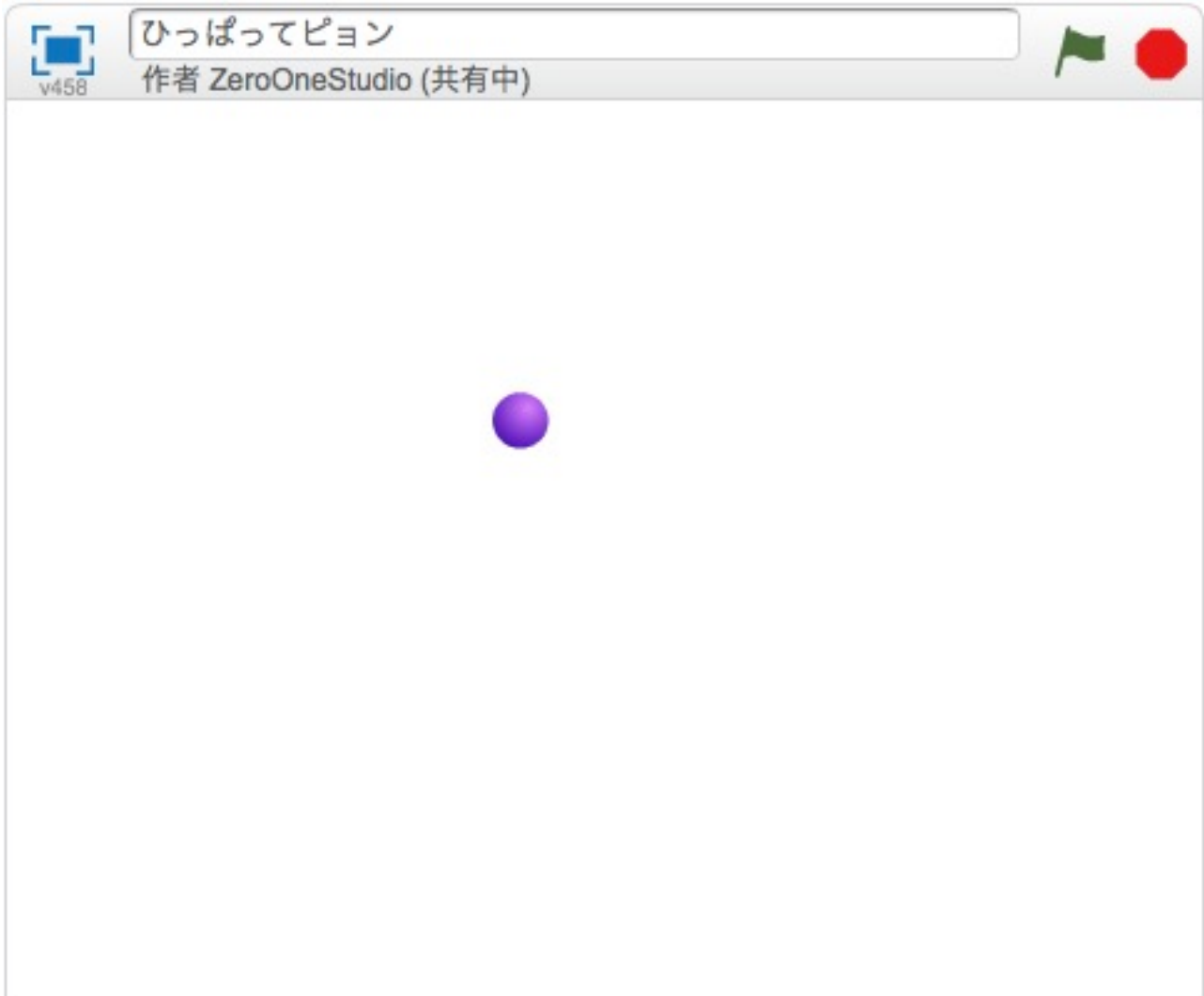


ひっぱってピョン

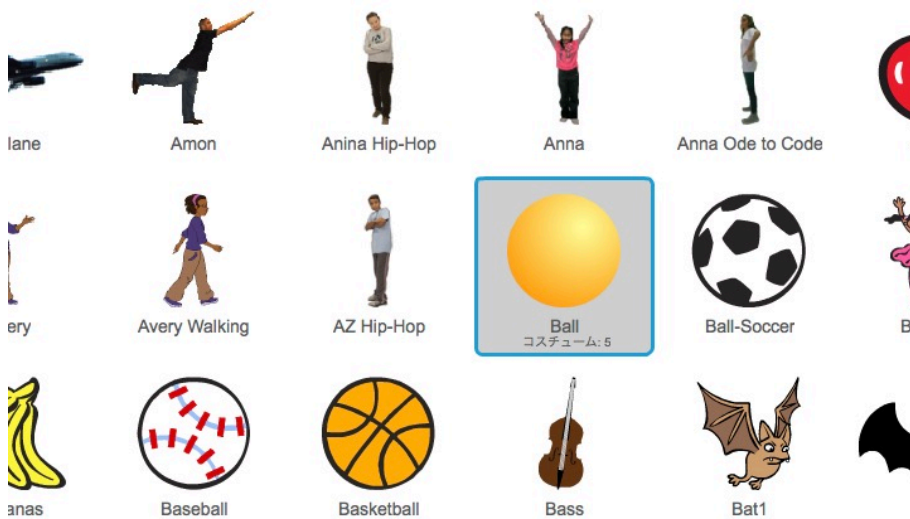


BallのSpriteをついかする。

あたらしいSpriteの「かお」ボタンをおします。



Ball (ボール) をついかします。



変数をつくる。

つぎの変数をつくります。



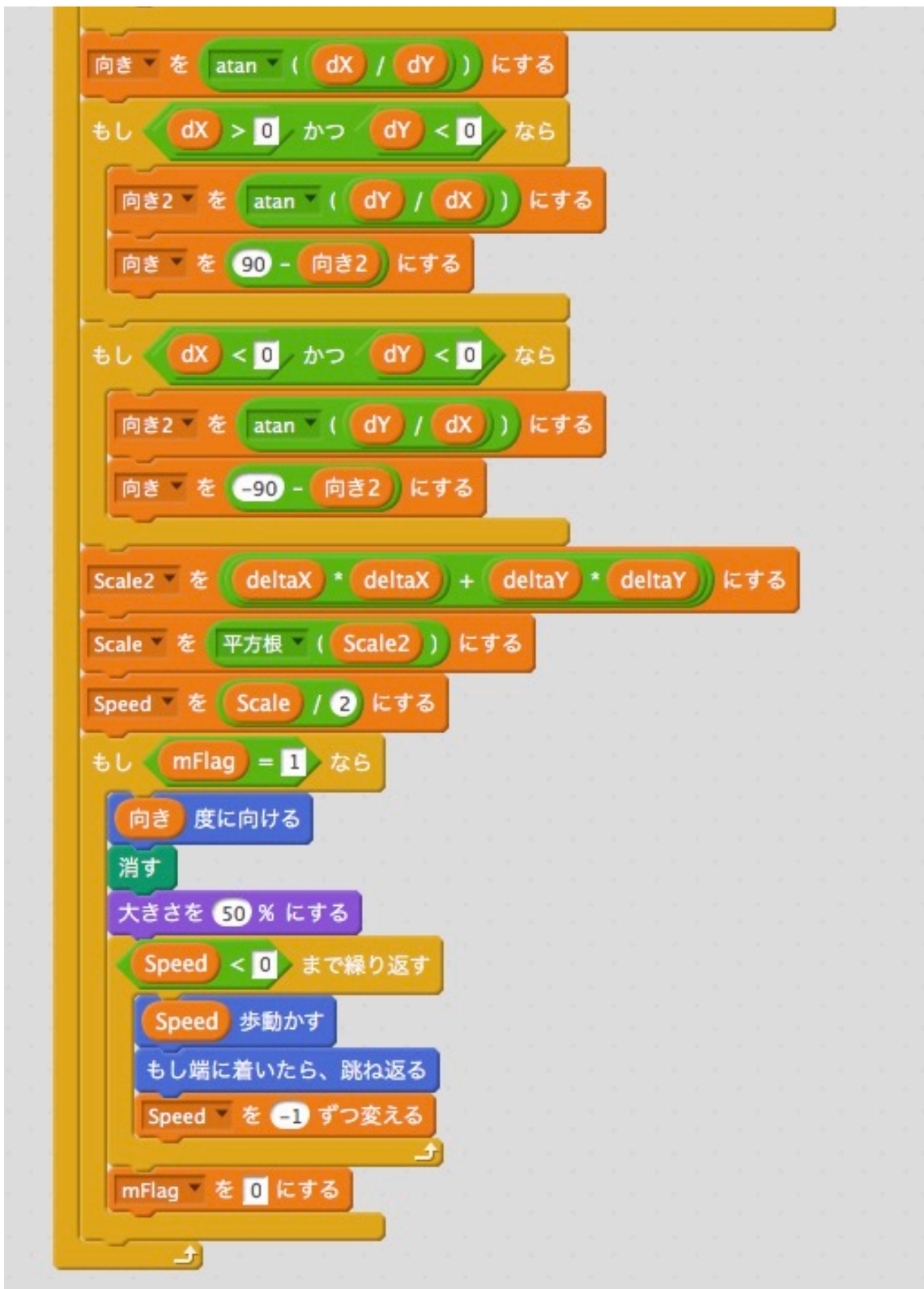
Ballにスクリプトをつける。

つぎのように、スクリプトをつけます。

The image shows a Scratch script for a ball character. The script starts with a 'when clicked' event block. It then sets the x and y coordinates to 0, and sets the X, Y, and mFlag variables to 0. It also sets the Status variable to 0 and the size to 50%. A 'wait until mouse is not pressed' block follows. Then, a 'when green flag is clicked' event block starts a 'forever' loop. Inside the loop, it checks if the mouse pointer is touching the ball and if the mouse is pressed. If true, it sets the x and y coordinates to the current mouse pointer position, waits until the mouse is not pressed, sets the size to 50%, and erases the ball. It then moves to the mouse pointer position, calculates the deltaX and deltaY, divides them by 10 to get dX and dY, and loops 10 times. In each iteration, it stamps the ball, changes the size by -5, and moves the ball by dX and dY. Finally, it sets mFlag to 1.

```
when clicked
  x座標を 0、y座標を 0 にする
  X座標 を 0 にする
  Y座標 を 0 にする
  mFlag を 0 にする
  消す
  Status を 0 にする
  大きさを 50 % にする
  マウスが押された ではない まで待つ

when green flag is clicked
  ずっと
    もし マウスのポインター に触れた かつ マウスが押された なら
      X座標 を x座標 にする
      Y座標 を y座標 にする
      マウスが押された ではない まで繰り返す
      大きさを 50 % にする
      消す
      マウスのポインター へ行く
      deltaX を X座標 - x座標 にする
      deltaY を Y座標 - y座標 にする
      dX を deltaX / 10 にする
      dY を deltaY / 10 にする
      10 回繰り返す
      スタンプ
      大きさを -5 ずつ変える
      x座標を x座標 + dX、y座標を y座標 + dY にする
      mFlag を 1 にする
```



実行してみましょう。

これを使って、自分でオリジナルのゲームを作ってみましょう。