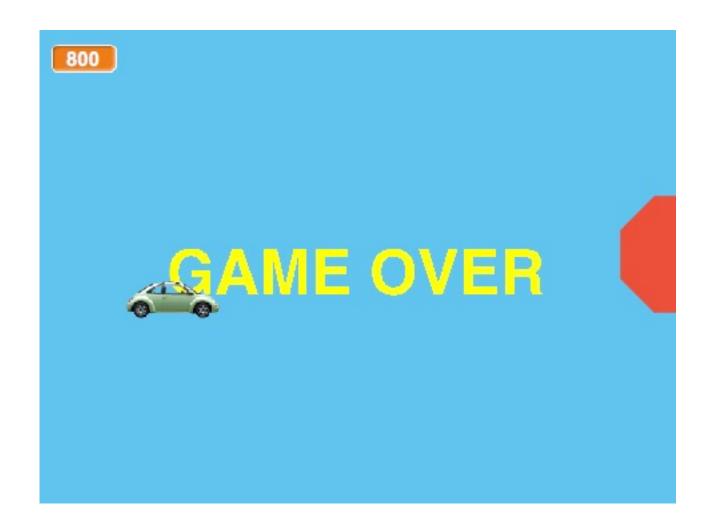
くるまでGO



ZER NE studio

ねこのキャラクターを消す。

1

「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。



くるまをついかする。

あたらしいスプライトで「かお」ボタンをおします。







どうろ用のスプライトをついかする。

Stopというなまえのスプライトをついかします。







へんすう「どうろ」をつくる。

データから、へんすうとして「どうろ」をつくります。

スプライト「Stop」にスクリプトをつける。

```
がクリックされたとき
おおきさを 175 % にする
×さいようを 240 にする
とうろ を 0 にする
すっと
じぶんじしん マ のクローンをつくる
yざひようを どうろ にする
もし 1 から 10 までのらんすう > 5 なら
とうろ マ を 10 すつかえる
ではければ
とうろ マ を -10 すつかえる
```

つぎに、クローンされたとき、のスクリプトもつけます。

```
クローンされたとき

×ざひょう < -220 までくりかえす

×ざひょうを -10 すつかえる

よ
このクローンをさくじょする
```

じっこうしてみましょう。

くるまにスクリプトをつける。

つぎのようにくるまにスクリプトをつけます。

```
がクリックされたとき
おおきさを 35 % にする
まえにだす
すっと
もし うわむきやじるし キーがおされた なう
ッざひょうを 10 すつかえる
もし したむきやじるし キーがおされた なう
ッざひょうを 10 すつかえる
```

くるまは、ひだりがわに、おきます。

ひとつのいろ (たんしょく) のはいけいをえらぶ。

くるまがはみだしたことがわかるように、ひとつのいろのはいけいとします。

へんすう「HP」をつくる。

へんすう「HP」をつくります。

くるまのはみだしを、はんていする。

くるまのスクリプトにつぎのスクリプトを、ついかします。



GAME OVER (ゲームオーバー) のスプライトをつくる。

はいけいにあわせて、いろをつけてもよいとおもいます。

GAME OVER

ゲームオーバーのスプライトにスクリプトをつける。

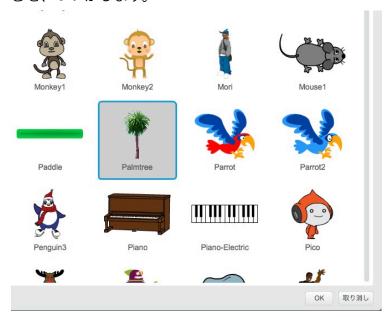
つぎのように、スクリプトをついかします。



7

きを、ついかする。

きを、ついかします。



きに、スクリプトをつける。

きをうごかすためのスクリプトをつけます。



このままではきは、でてきません。

どうろのスクリプトをへんしゅうする。

あかわくのぶぶんをついかします。



らんすうで、きを、つくります。

じっこうしてみましょう。

スプライト「Ball」をついかする。

スプライト「Ball」をついかします。



Ballにスクリプトをつける。

つぎのようなスクリプトをつけます。



くるまのスクリプトをへんしゅうする。

あらたしく、つぎのスクリプトをさくせいします。 くるまのスクリプトは、3つになります。



じっこうしてみましょう。

きのスクリプトをへんしゅうする。

あかわくのように、へんしゅうします。

```
クローンされたとき
ひょうじする
yざひょうを yざひょう ( Stop * ) にする
**ざひょう < -220 までくりかえす
**ざひょうを -10 ずつかえる
もし Ball * にふれた なら
(* 1 から 360 までのらんすう どまわす
30 かいくりかえす
20 ほうごかす
」
このクローンをさくじょする
```

きに、ぶつかったことを、はんていする。

あかわくのぶぶんを、ついかします。



いろいろとかいぞうしてみる。

おとをつけたりして、かいぞうしてみましょう。