

くるまでGO

800

GAME OVER



ZERONE 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。



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^{よう}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。



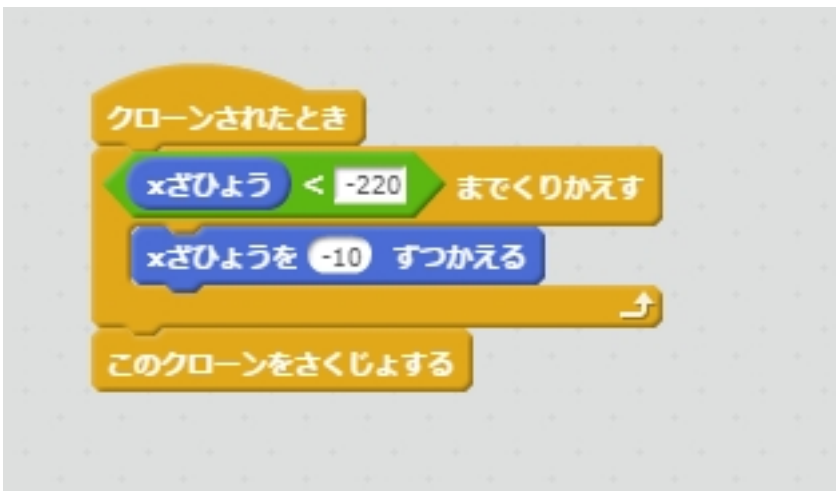
へんすう「どうろ」をつくる。

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。



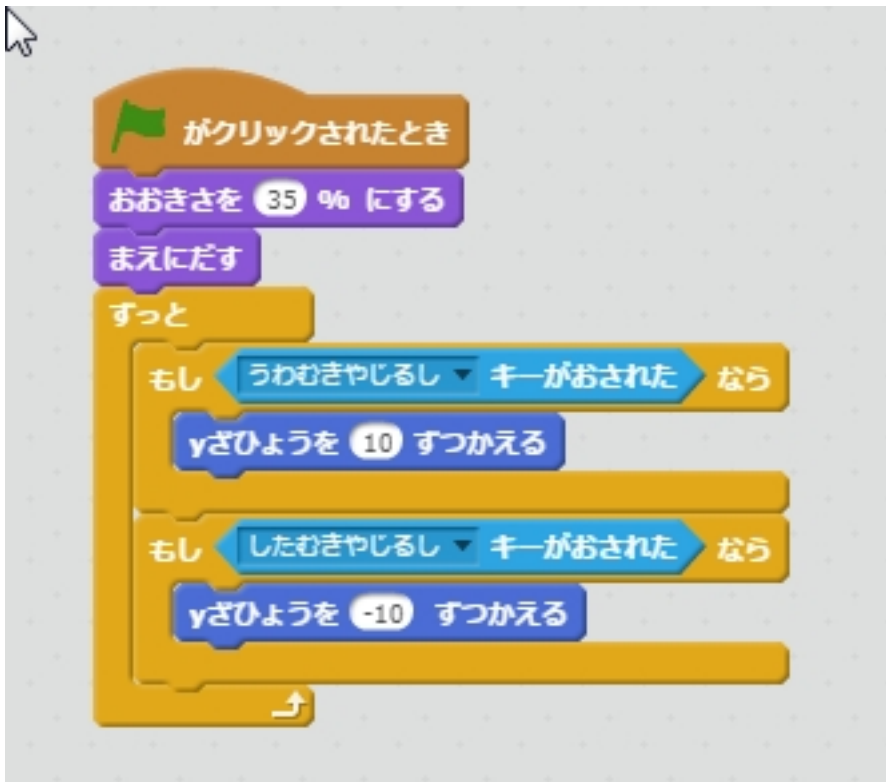
つぎに、クローンされたとき、のスクリプトもつけます。



じっこうしてみましよう。

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。



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。

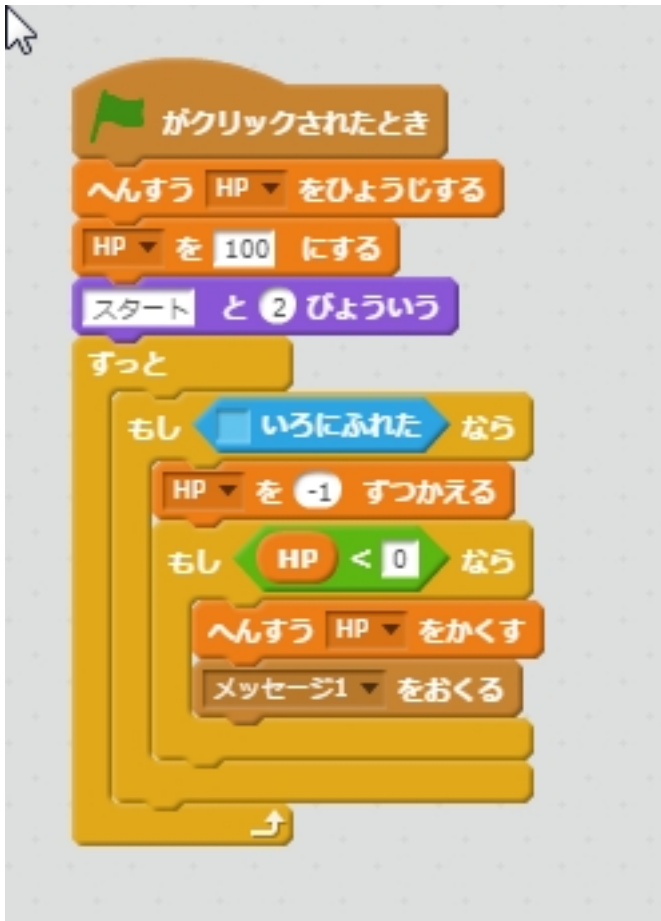
くるまがはみだしたことがわかるように、ひとつのいろのはいけいとします。

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립トにつぎのスク립トを、つかします。



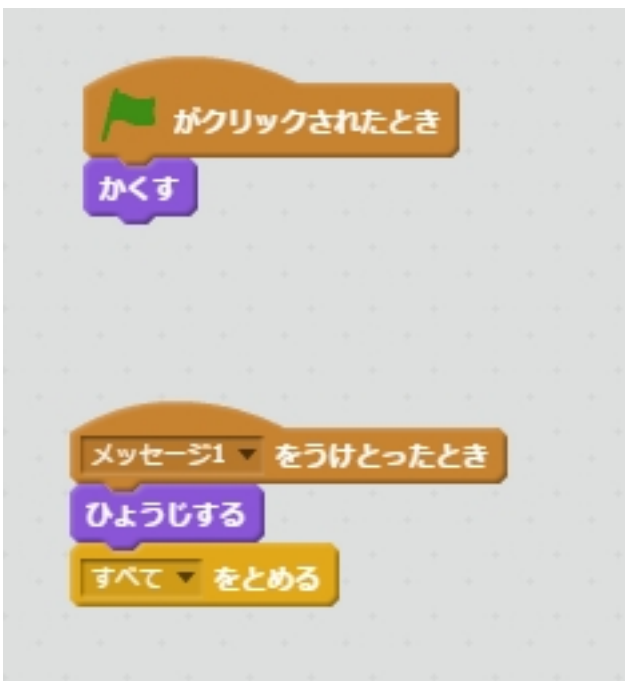
GAME OVER (ゲームオーバー) のスプライトをつくる。

はいけいにあわせて、いろをつけてもよいとおもいます。



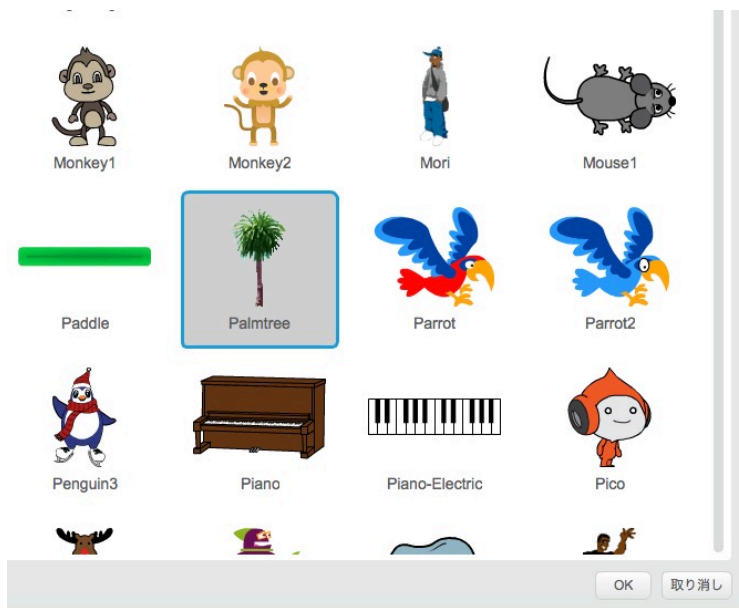
ゲームオーバーのスプライトにスクリプトをつける。

つぎのように、スクリプトをついかします。



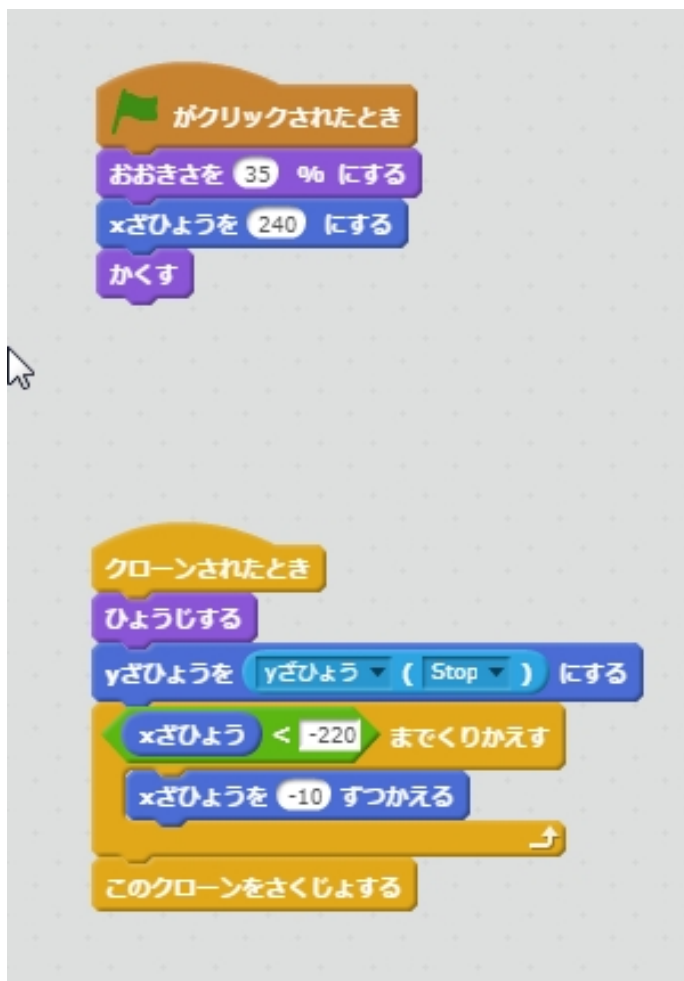
きを、つかする。

きを、つかします。



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、でできません。

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よう。

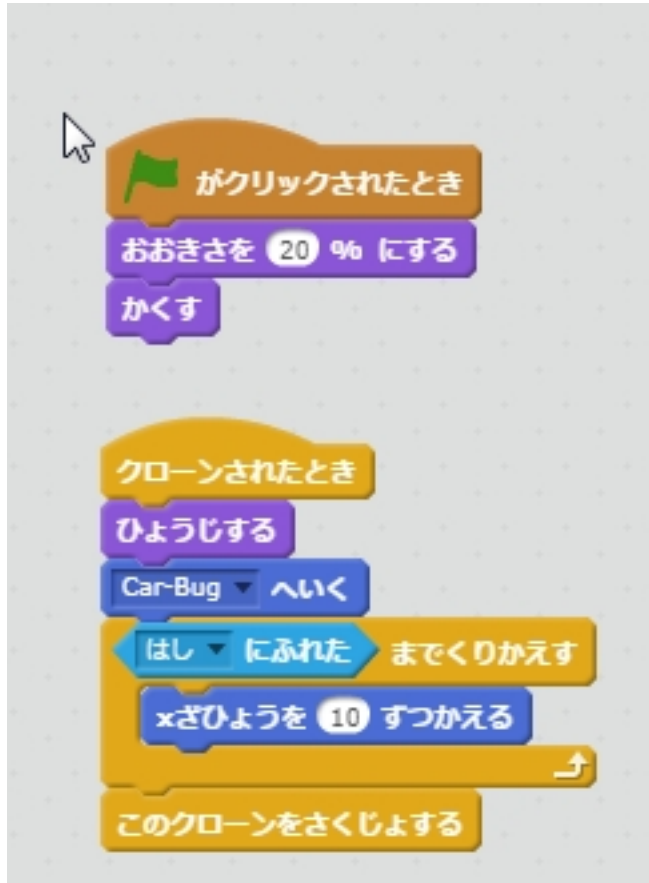
スプライト「Ball」をついかする。

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よう。

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。



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。