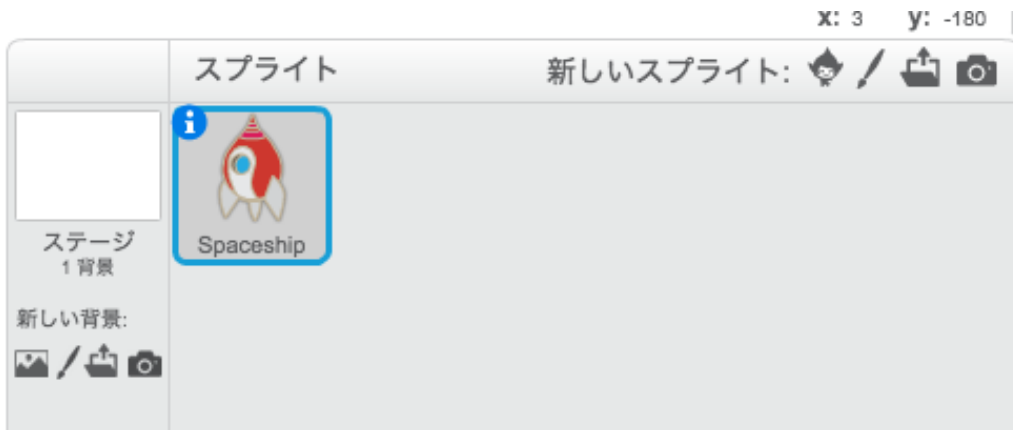


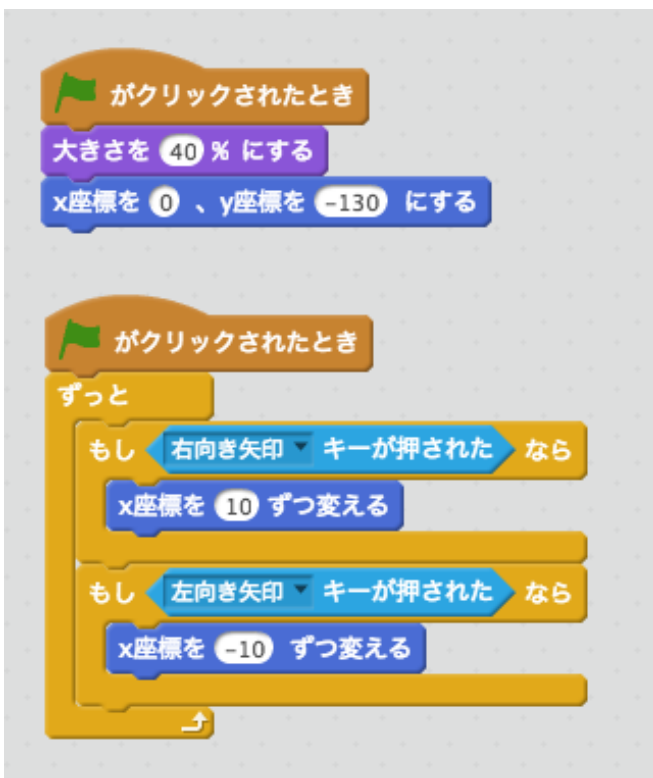
スペースシップ Spaceship



SpaceShipを追加する。



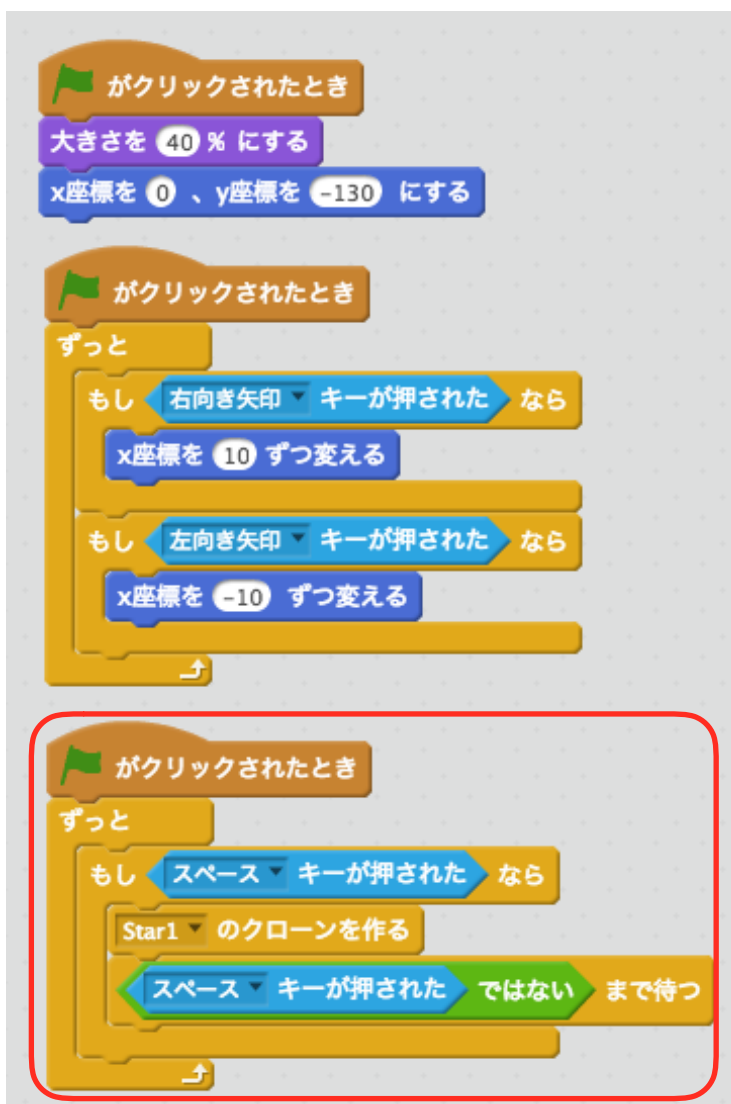
SpaceShipのスク립トを作る。



スター Star1を追加する。



Spaceshipのスク립トを追加する。



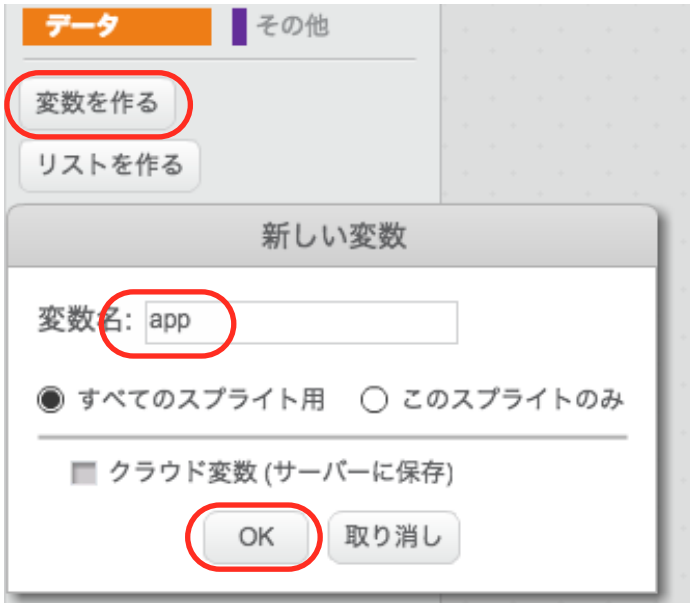
Star1のスクリプトを作る。



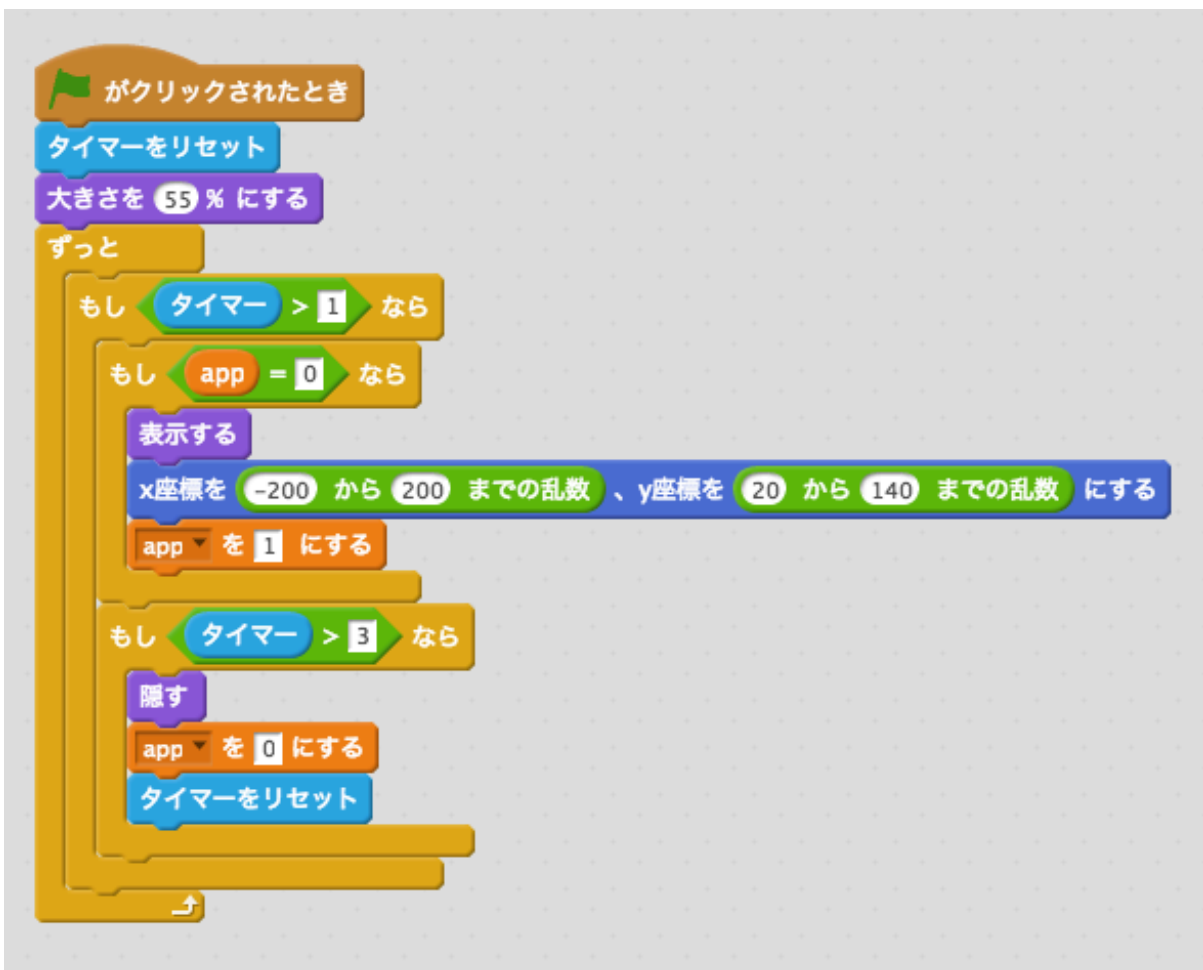
ゴースト Ghost1を追加する。



へんすう 変数「app」を作る。



Ghost1のスク립トを作る。

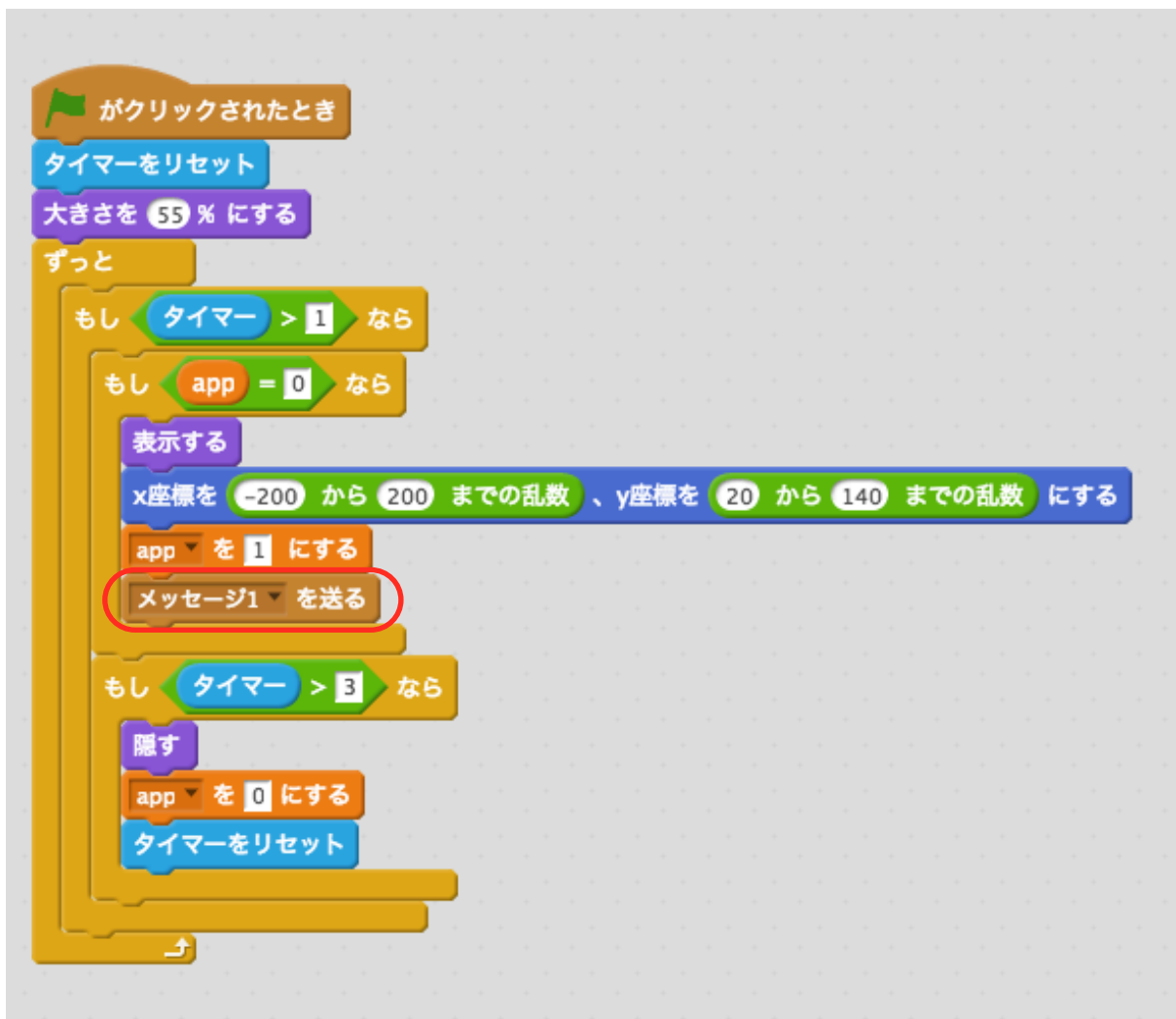


ビーチボール Beachballを追加する。



Ghost1のスク립トを編集する。

赤枠部分を追加します。



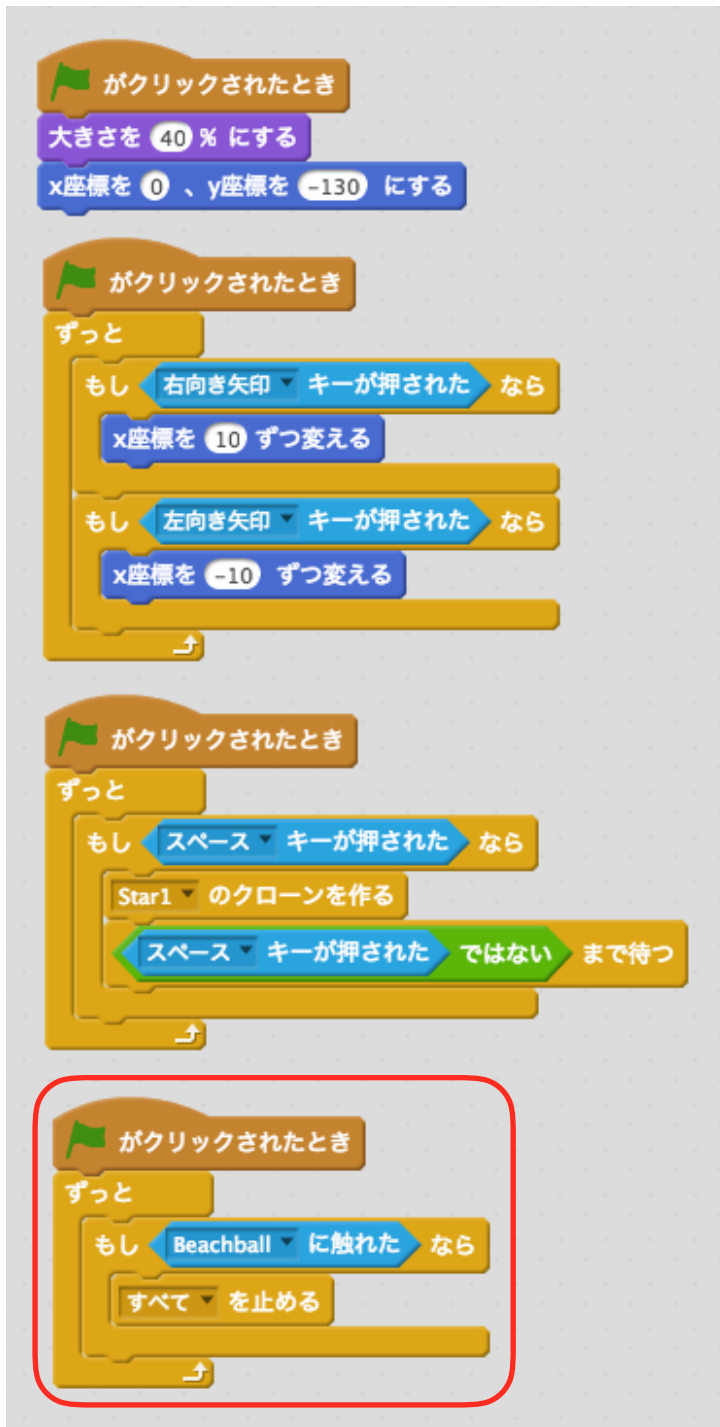
変数「angle」を作る。



Beachballのスク립トを作る。



Spaceshipのスクリプトを追加する。



The image shows four Scratch scripts for a Spaceship object, arranged vertically. The first script is triggered by a green flag click and sets size to 40% and coordinates to (0, -130). The second script is triggered by a green flag click and contains a 'forever' loop with two 'if' conditions: one for the right arrow key that increases the x-coordinate by 10, and one for the left arrow key that decreases it by 10. The third script is triggered by a green flag click and contains a 'forever' loop with an 'if' condition for the space key that clones 'Star1' and then waits until the space key is no longer pressed. The fourth script is triggered by a green flag click and contains a 'forever' loop with an 'if' condition for touching 'Beachball' that stops all scripts. The fourth script is highlighted with a red border.

```
1. 旗がクリックされたとき
   大きさを 40 % にする
   x座標を 0 、y座標を -130 にする

2. 旗がクリックされたとき
   ずっと
   もし 右向き矢印 キーが押された なら
     x座標を 10 ずつ変える
   もし 左向き矢印 キーが押された なら
     x座標を -10 ずつ変える

3. 旗がクリックされたとき
   ずっと
   もし スペース キーが押された なら
     Star1 のクローンを作る
     スペース キーが押された ではない まで待つ

4. 旗がクリックされたとき
   ずっと
   もし Beachball に触れた なら
     すべて を止める
```


変数「score」を作る。



Ghost1のスク립トを追加する。

