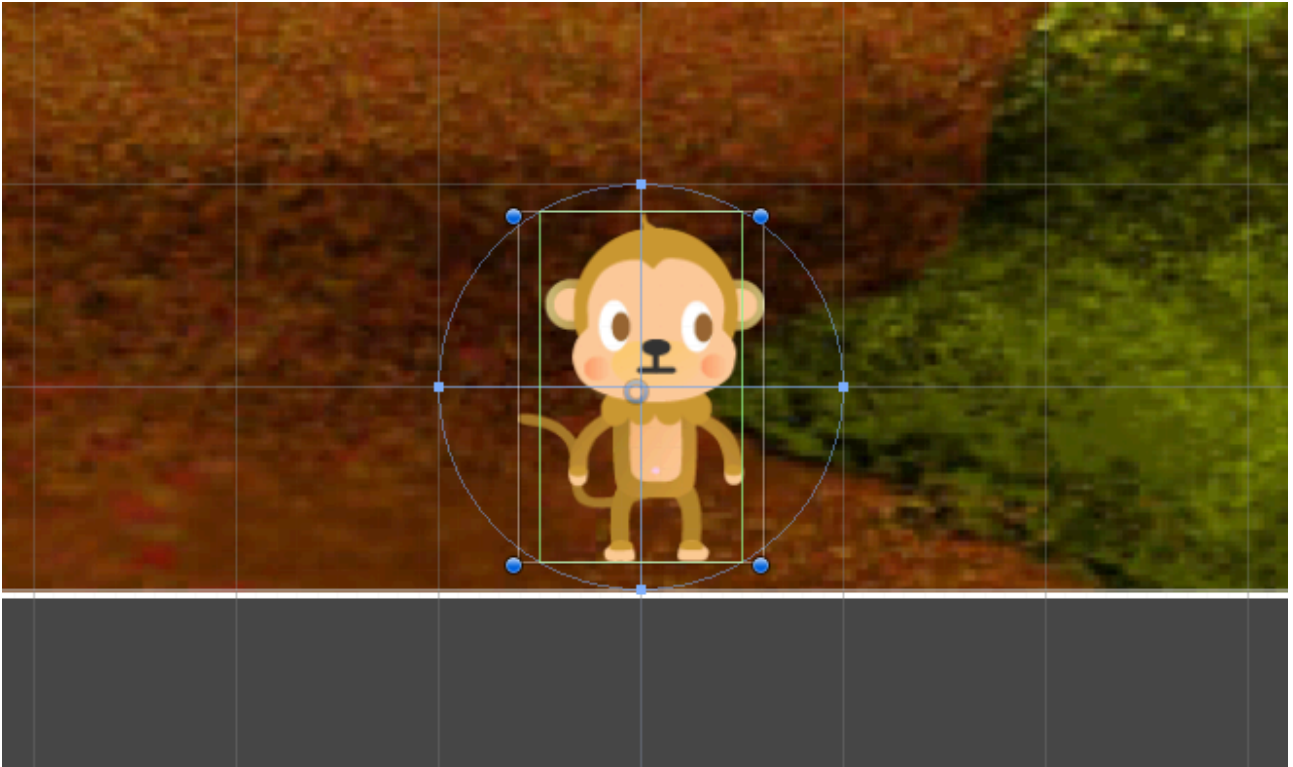
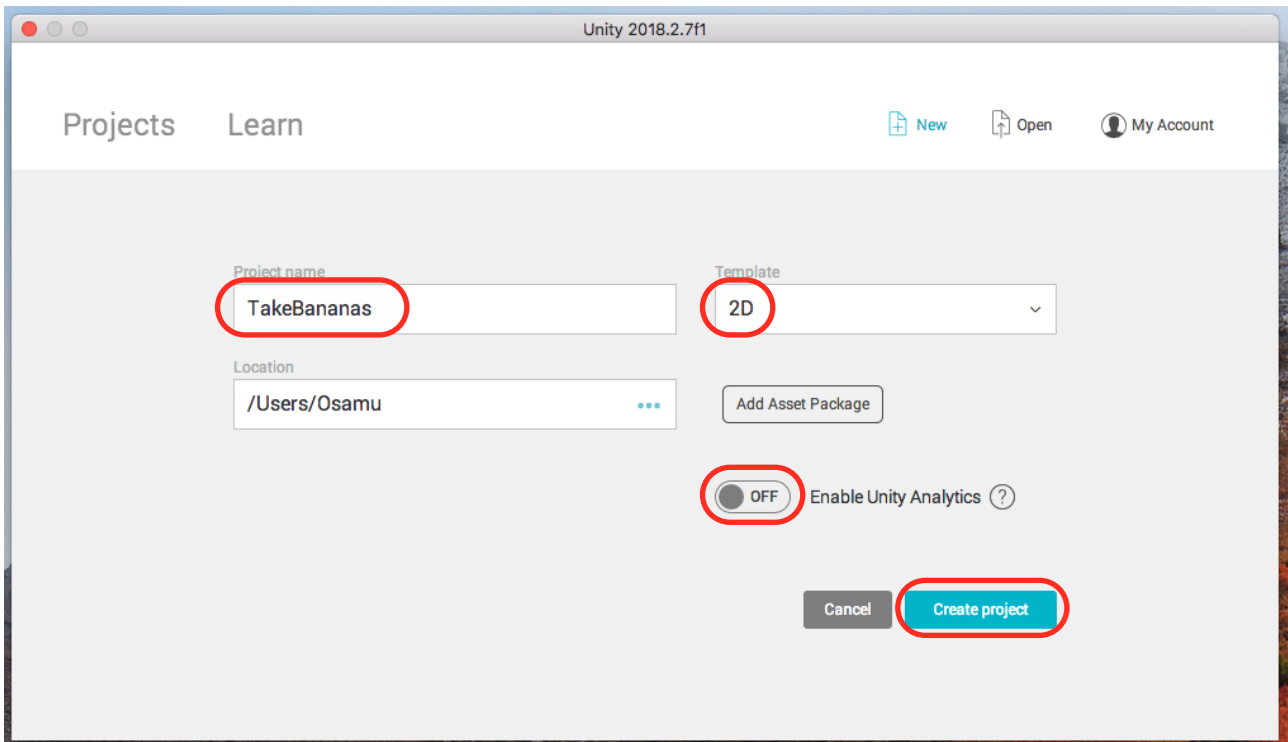


テイクバナナズ Take Bananas(Unity)



ZER◇◇NE studio

新しいプロジェクトを作る。



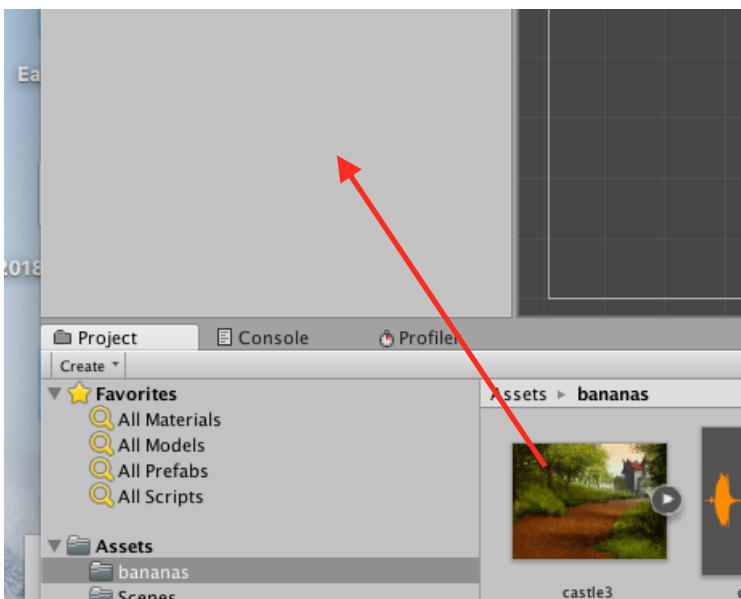
素材をダウンロードする。

以下のURLをサファリなどに打ち込んでダウンロードします。

fantasygames.jp/bananas.zip

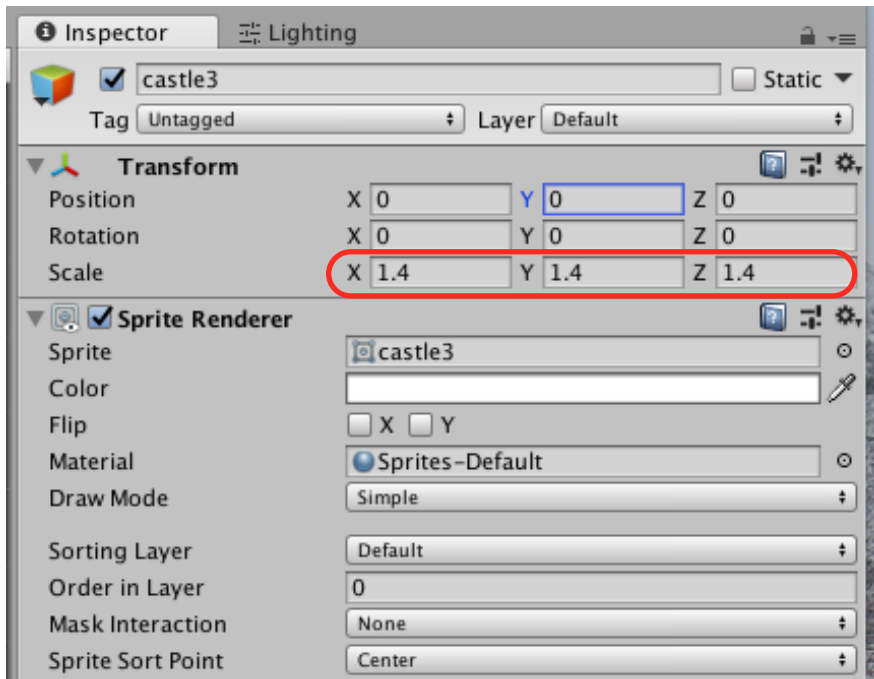
※PCに入れてあることがありますので、聞いてください。

背景をヒエラルキーに入れる。



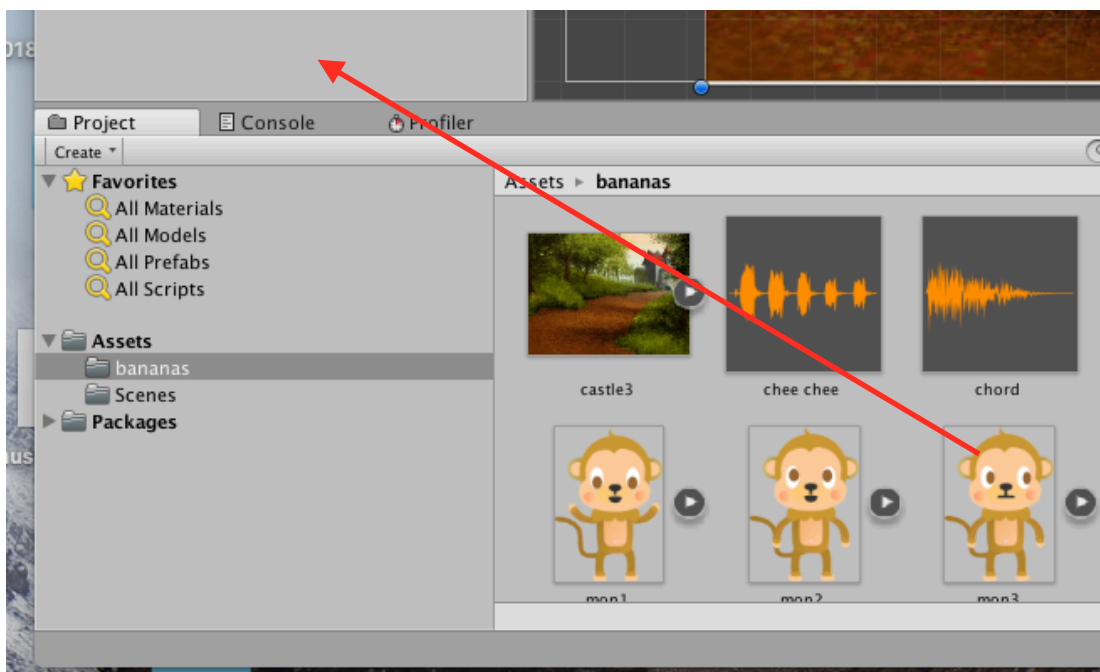
背景の大きさを調整する。

インスペクターで、Scaleを1.4倍にします。



※2Dなので、Zの大きさは関係ありません。

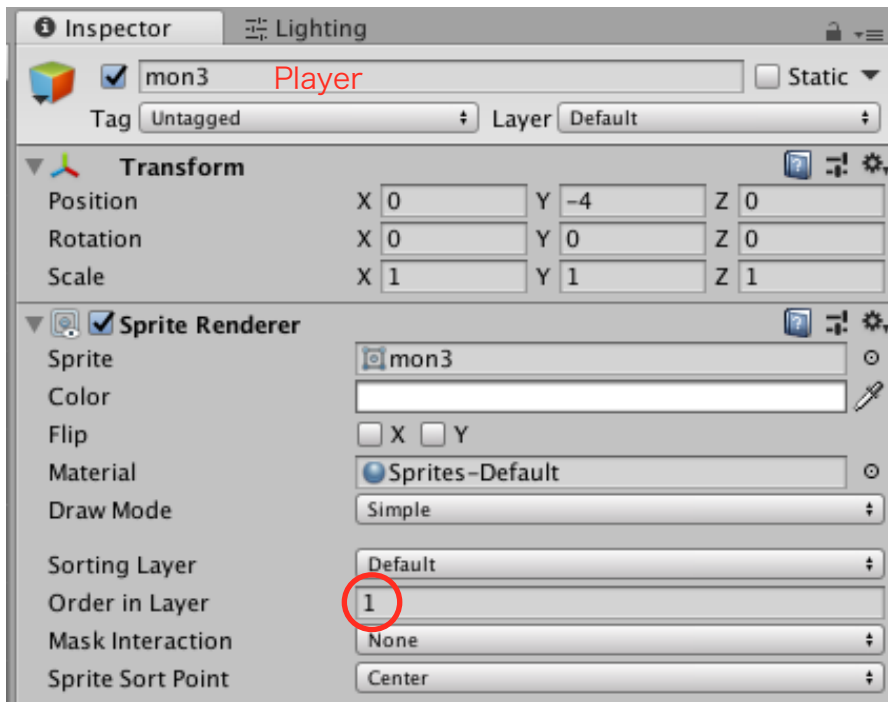
プレイヤーを作る。



mon3を、ヒエラルキーへDDします。

プレイヤーを調整する。

- ①mon3という名前をPlayerに変更します。
- ②Order in Layerを、1にします。



課題（1）プレイヤー

- ①プレイヤーに、新しいスクリプト「Player」を付けましょう。
- ②矢印キーの右と左で、左右に動くようにしましょう。
実行してみましょう。

課題（2）プレイヤー

- ①プレイヤーに、Box Collider 2Dを付けましょう。

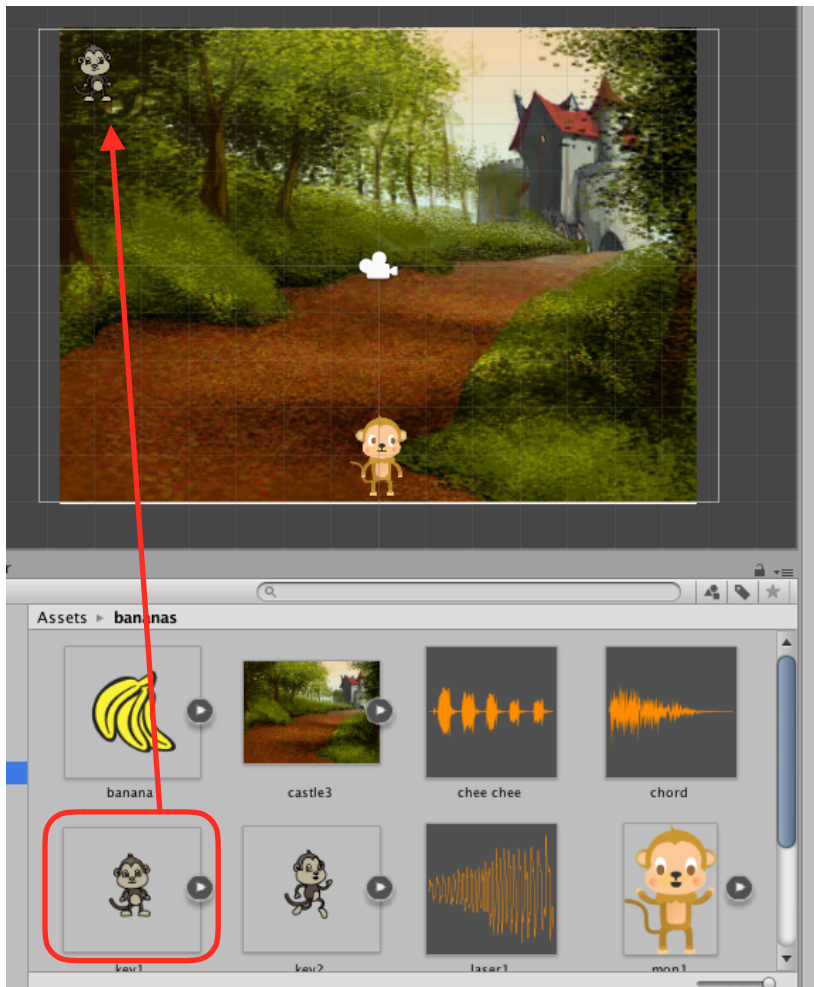
課題（3）バナナ

- ①banana（バナナ）をヒエラルキーに出しましょう。
- ②bananaに、Rigidbody 2Dを付けましょう。
- ③bananaに、Circle Collider 2Dを付けましょう。
- ④Circle Collider 2Dの大きさ（半径）を調整しましょう。

課題（4）バナナ

- ①バナナに、新しいスクリプト「Banana」を付けましょう。
- ②バナナの右方向に動かします。
バナナのRigidbody 2Dに速度「5」をセットしましょう。
実行してみましょう。コライダーのIsTriggerをチェックしましょう。
- ③フロートの変数xvを作りましょう。
- ④変数xvに、1～9の乱数を代入するようにしましょう。
- ⑤速度「5」の代わりに、変数xvとしましょう。
- ⑥バナナのy座標が「-5」よりも小さくなったら、バナナを消すようにしましょう。
- ⑦バナナをプレハブ化しましょう。
- ⑧プレハブ化したら、ヒエラルキーからbananaをデリートしましょう。

バナナを投げる猿 (key1) を画面に追加する。



課題 (5) 猿

画面左上の猿 (key1) に、新しいスクリプト「Key」を付けましょう。

課題 (6) 猿

- ①スクリプトに、バナナのプレハブを入れる変数「banana」を作りましょう。
- ②猿に位置に、1秒ごとに、バナナを作る。
フロートの変数「timer」を作りましょう。
timerが、1よりも大きくなったら、バナナを作るようにしましょう。