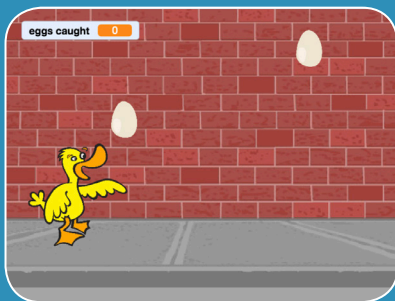
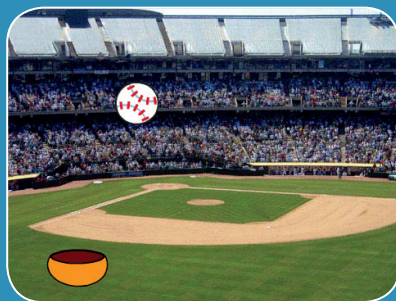
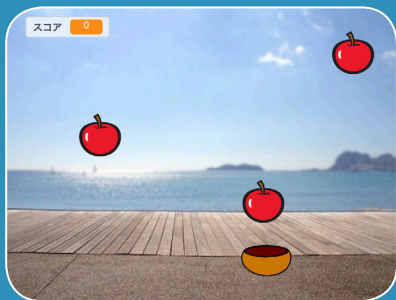


キャッチゲーム カード



そら もつ もの
空から落ちてくる物をキャッチする
ゲームを作ろう

キャッチゲーム カード

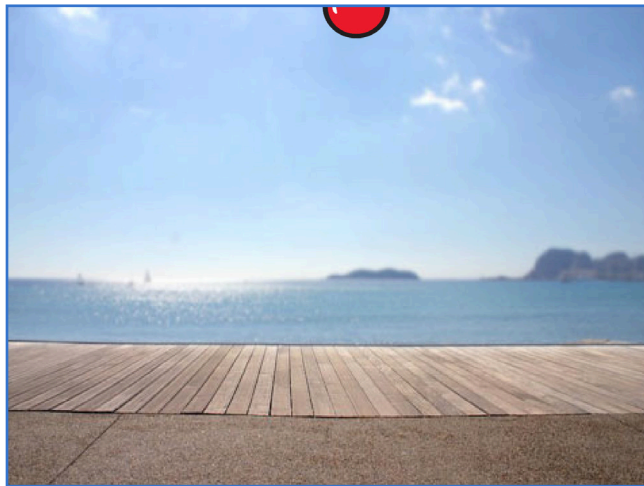
じゅんばん つか
この順番でカードを使おう：

- うえ ほう はい ち
1. 上の方に配置しよう
- ら っ か
2. 落下させよう
- う ご
3. キャッチするものを動かそう
4. キャッチしよう
5. スコアをつけよう
6. ボーナスポイント
- か
7. あなたの勝ち！

う え ほ う は い ち
上の方に配置しよう



ステージの天井の
ランダムな場所からスタートさせよう



うえ ほう はい ち 上の方に配置しよう

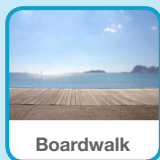
scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう



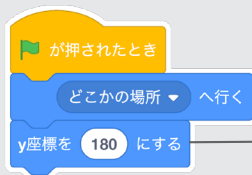
“Boardwalk” のような
はいけい えら
背景を選ぼう



“Apple” のような
えら
スプライトを選ぼう



くわ このコードを加えよう



180 にしてステージの
うえ ほう はい ち
上の方に配置しよう

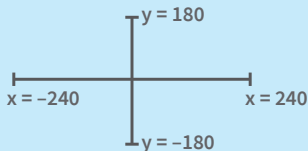
ため 試してみよう

はた お じっこう
旗を押して実行してみよう



ヒント

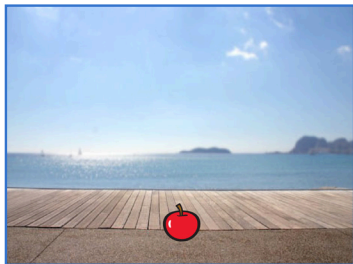
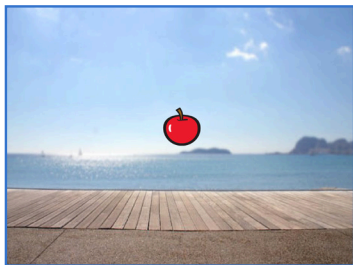
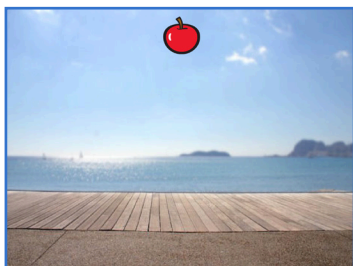
ざひょう
y 座標はステージの上下の位置を示しているよ



らっか 落下させよう



らっか Spriteを落下させよう

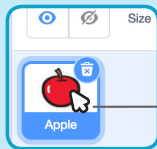


らっか 落下させよう

scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう



“Apple” をクリックして選択しよう

このコードを加えよう

ひとつ前のカードのコードはそのままにして、この2つ目のブロックを加えよう



演算カテゴリーの比較用のブロックに“y座標”を組み込もう



落下させるには負の値を入れよう

ステージの床に近いかどうかをチェックしよう

ステージの上の方に戻そう

ため 試してみよう

旗を押して実行してみよう



とめるボタンを押してストップさせよう

ヒント

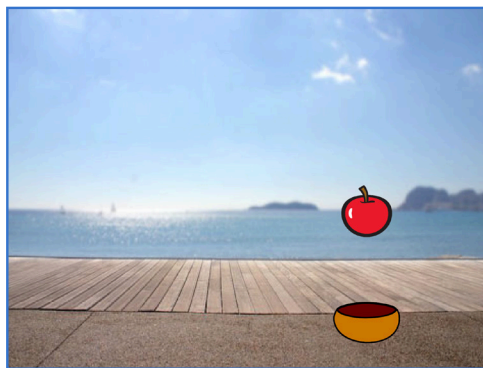
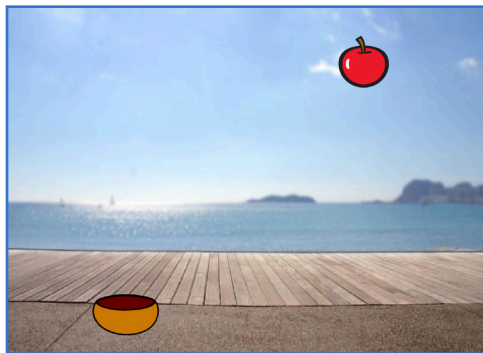
上下させるには、

y座標を ずつ変える

を使う

キャッチするものを動かそう

やじるし お
矢印キーを押して、
さゆう うご
キャッチするものを左右に動かそう



キャッチするものを動かそう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



“Bowl” のような
受けるものを選ぼう



Bowl



ステージの床に
“Bowl” をドラッグ
しよう

このコードを加えよう



が押されたとき

ずっと

メニューから右向き矢印を選択しよう

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

メニューから左向き矢印を選択しよう

ため 試してみよう

はた お じっこう
旗を押して実行してみよう

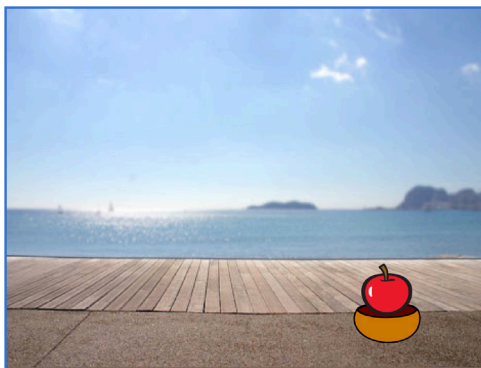
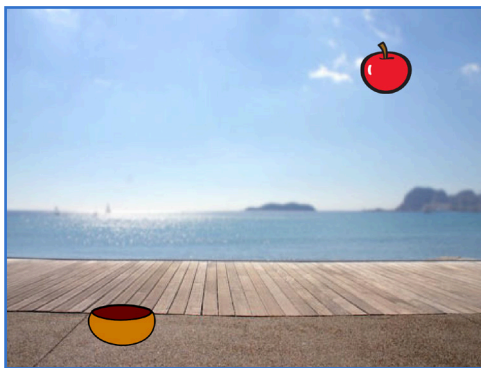


やじるし
矢印キーを押してキャッチする
ものを動かそう

キャッチしよう



お
落ちてくるSpriteをキャッチしよう



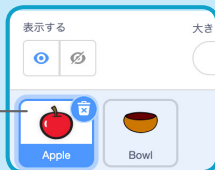
キャッチしよう

scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう

"Apple" をクリック
せんたく
して選択しよう



このコードを加えよう



メニューから "Bowl" を選択しよう

サウンドを選ぼう

ヒント

音

いろいろなサウンドを
追加したい場合、**音タブ**
をクリックしよう



音ライブラリーから
サウンドを選ぼう

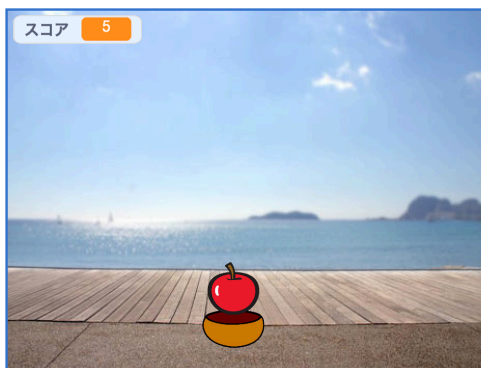
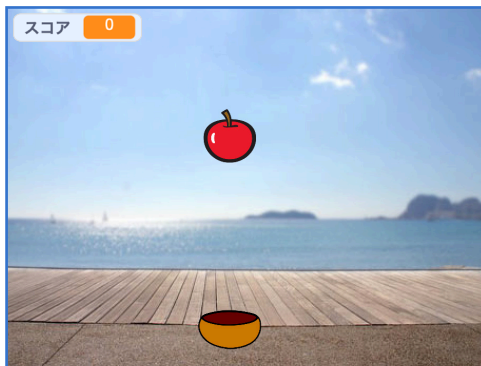
コード

もっとブロックを追加した
場合、**コードタブ**をク
リックしよう

スコアをつけよう



らっか
落下しているスプライトを
くわ
キャッチするたびに、スコアを加えよう



スコアをつけよう

scratch.mit.edu



じゅんぴ 準備しよう

へんすう
変数をクリックしよう

へんすう つく
変数を作るボタンを
クリックしよう



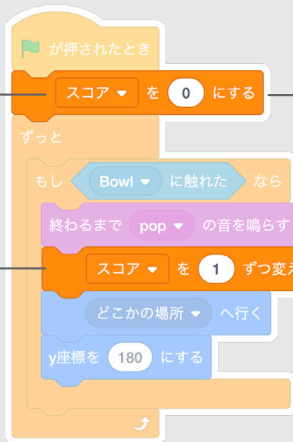
へんすう なまえ
変数の名前を"スコア"
にして、OKをクリック
しよう

このコードを加えよう

2つの新しいブロックをコードに加えよう



メニューから"スコア"
を選択しよう



このブロックを加えて
"スコア"をリセットしよう

このブロックを加えて
"スコア"を加算しよう

ため 試してみよう

はた お じっこう
旗を押して実行してみよう

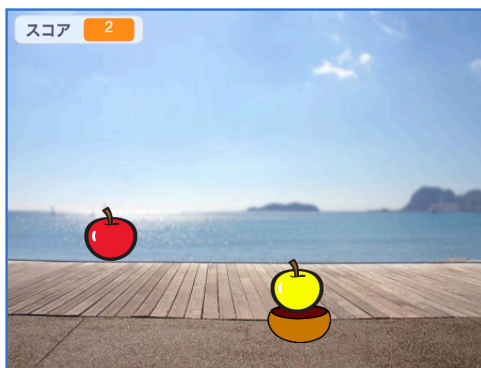
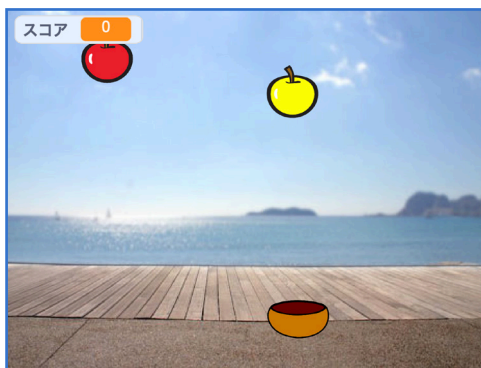
リングをキャッチしてスコアを獲得しよう



ボーナスポイント



きいろ
黄色のSpriteをキャッチしたら、
かくとく
ボーナスポイントを獲得するようにしよう



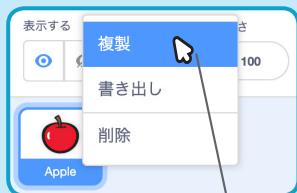
ボーナスポイント

scratch.mit.edu




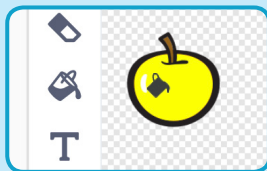
じゅんぴ 準備しよう

スプライトを複製するには、右クリック
(Mac: **ctrl** を押しながらかlick)して、



複製を選択しよう

 コスチューム コスチュームタブをクリックしよう



ペイントツールを使ってボーナススプライト
の見た目を変えられるよ

このコードを加えよう

 コード コードタブをクリックしよう



ボーナススプライトをキャッチ
したときのスコアを入れよう

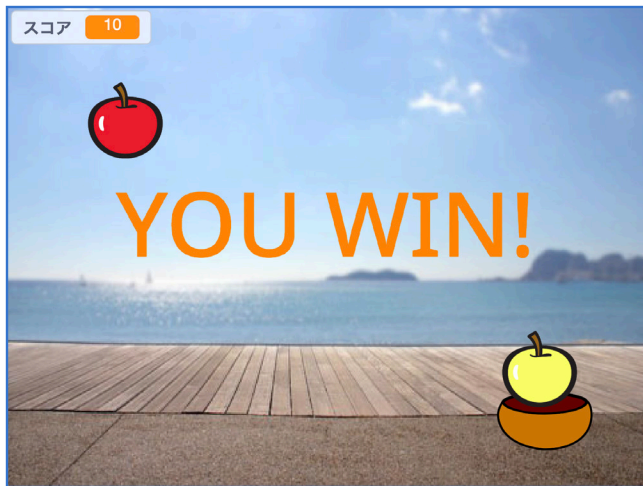
ため 試してみよう

ボーナススプライトをキャッチしてスコアを増やそう!

あなたの勝ち！



か てん かくとく
勝ち点のスコアを獲得したら、
しょうり ひょうじ
勝利のメッセージを表示しよう！



あなたの勝ち！

scratch.mit.edu



じゅんび 準備しよう



えが描く
あたらしい
アイコンを
クリックして
新しい
スプライトを
描こう

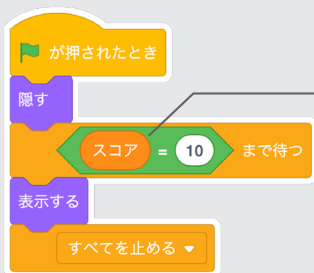
テキストツールを使って、
”YOU WIN!(あなたの勝ち)”のような
メッセージを描こう



フォントの色、大きさ、スタイルを
変更できるよ

このコードを加えよう

 コード タブをクリックしよう



変数カテゴリーの”スコア”
ブロックを組み込もう

ため 試してみよう

はたお じっこう
旗を押して実行してみよう



勝ち点のスコアになるまでプレイしよう！