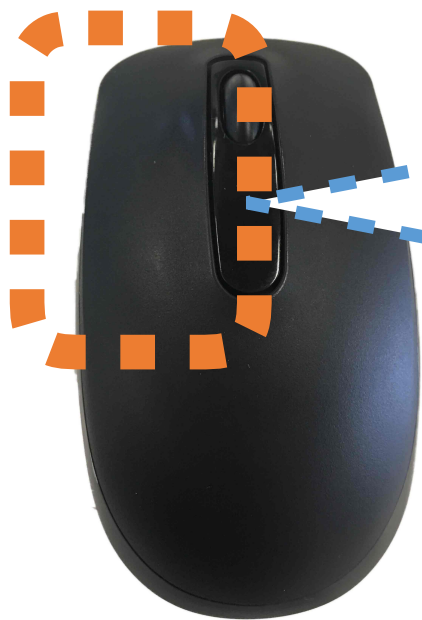


Scratchでゲームを作ろう！！

まうす



いちど押すことを
クリック、
おしたままうごかすことを
ドラッグ
というよ！

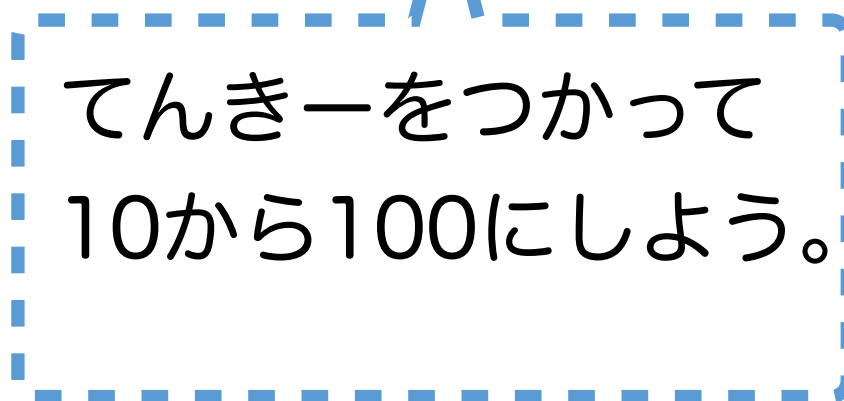
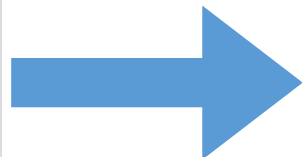
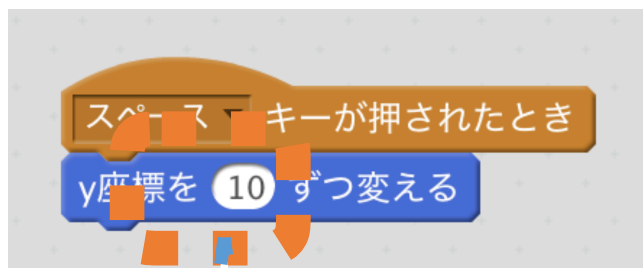
キーボード

てんきー



すぺーすきー

すうじのかえかた



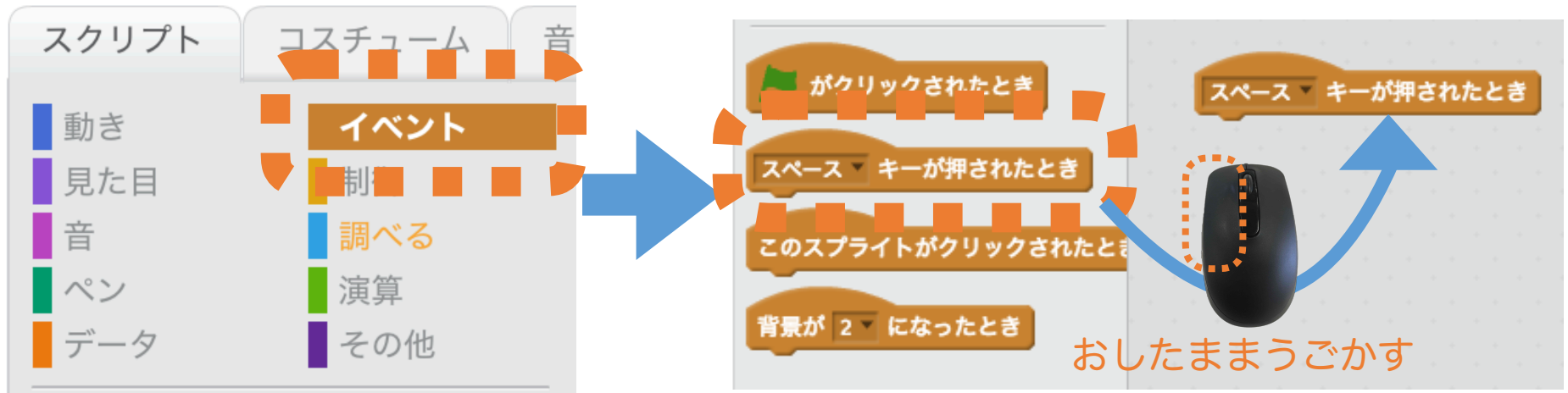
ぶろっくをつかおう



scratchでは**ぶろっく**を
をつかって、プログラム
をしていきます。

ジャンプきのうをつくり
ながらぶろっくのつかい
かたをおぼえましょう。

じゃんぷできるようにしよう

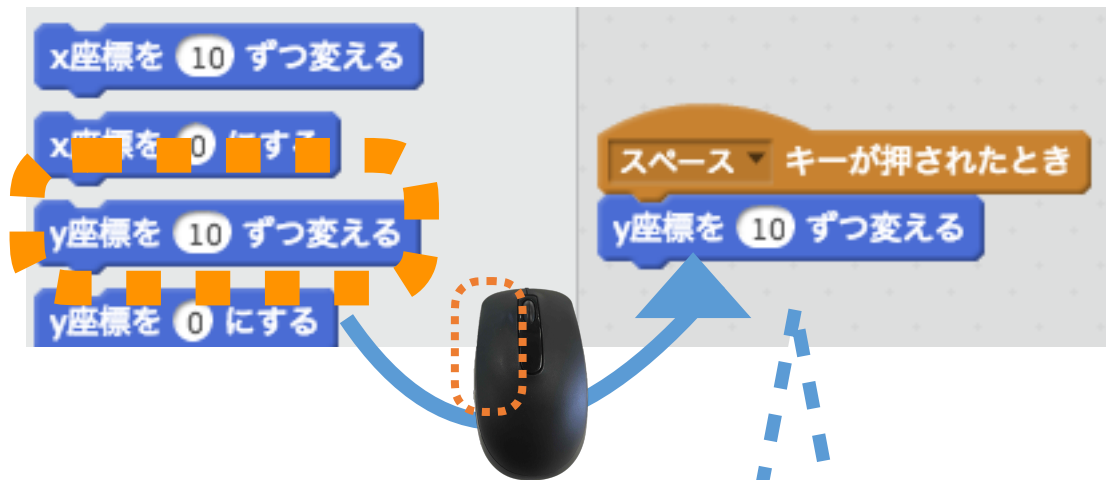


イベント

をくりっく。

ぶろっくを
どらっぐする。

ぶろっくをつかおう



おしたまま

動き の

ぶろっくをくりっく。

y座標を 10 ずつ変える

ぶろっくをどらっぐする。

うごかしてみよう！

Scratch editor interface showing a project titled "jump-game2018-0804" by "kazunori0326_t (共有中)". The stage displays a cat sprite on a track with a hurdle. The script area contains the following blocks:

- 動き (Motion):
 - 10 歩動かす
 - 15 度回す
 - 15 度回す
 - 90 度に向ける
 - マウスのポインター へ向ける
 - x座標を -185、y座標を -104 に
 - マウスのポインター へ行く
 - 1 秒でx座標を -185 に、y座標を
 - x座標を 10 ずつ変える
 - x座標を 0 にする
 - y座標を 10 ずつ変える
- イベント (Event):
 - スペース キーが押されたとき
 - y座標を 10 ずつ変える

The keyboard image highlights the spacebar with a callout box saying "ジャンプ!".



うごかしてみよう！

すこしだけネコがうえに
うごいたね。

でも、これじゃあハードルをとびこえるのは
むずかしそう・・・。どうしよう？

くりかえし



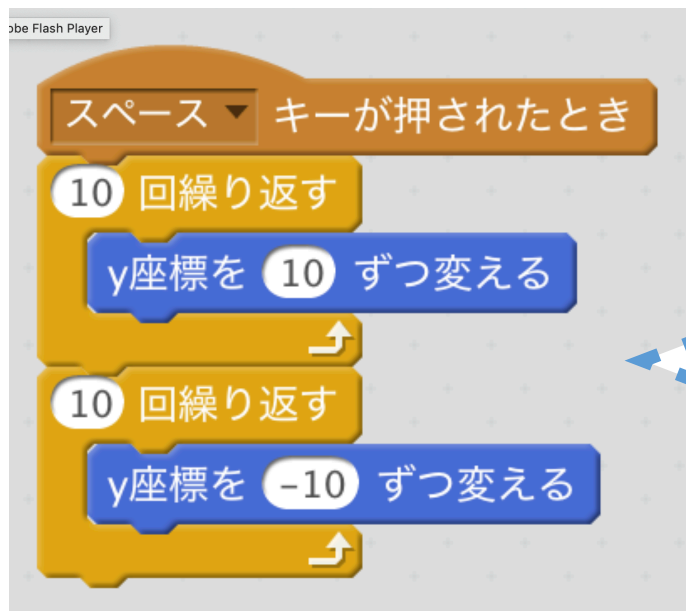
そんなときは
ブロック。

制御 をくりっくして、

おしたまま

えとおなじよう
にならべよう。

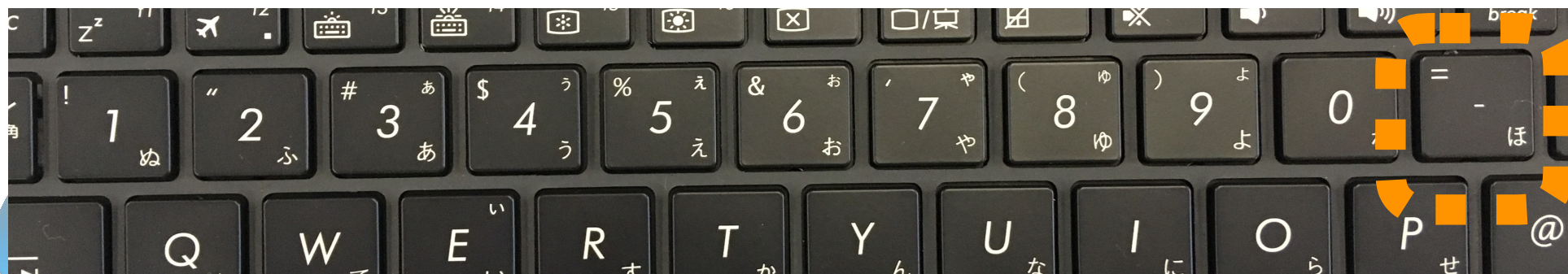
ジャンプきのう、かんせい！



これで、ジャンプできる
ようになったね。
しあげに、ひだりのえと
おなじようにしよう。

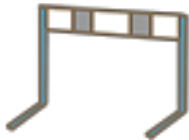
ジャンプして、もどってく
るようになるよ！

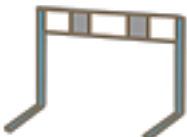
すうじのかえかた



はーどるをうごかそう！



つぎは、ハードル  を
うごかそう。

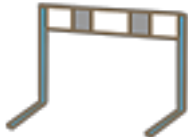
 をくりっくしてね。



1どだけおす。

ハードルをうごかそう！



ハードル  をうごかす
プログラムをしよう。

ハードルのプログラム



「イベント」の
ぶろっくをくりっく。

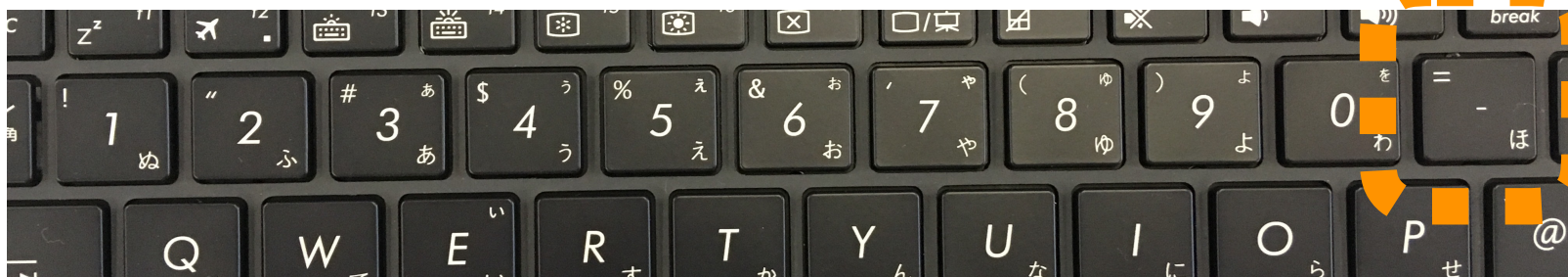
ぶろっくを
どらっぐする。

おしたまま

ハードルをうごかそう！



ネコのとおりとおなじように
「繰り返す」ぶろっくと
「X座標を () ずつ変える」
ぶろっくをつなげよう。
すうじはちがうのできをつけて！



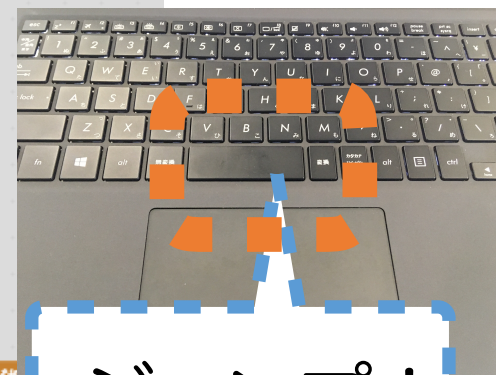
うごかしてみよう！

The image shows the Scratch IDE interface. The main stage displays a cat sprite on a track with a hurdle. The script area contains the following code blocks:

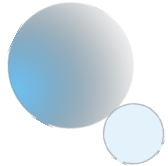
- 10 歩動かす
- 15 度回す
- 15 度回す
- 90 度に向ける
- マウスのポインター へ向ける
- x座標を -185、y座標を -104 に
- マウスのポインター へ行く
- 1 秒でx座標を -185 に、y座標を
- x座標を 10 ずつ変える
- x座標を 0 にする
- y座標を 10 ずつ変える

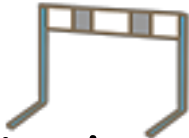
Annotations include orange arrows pointing to the mouse pointer block and the space key on a keyboard. A dashed blue box highlights the mouse and keyboard area.

みどりですたーと



ジャンプ！



これで、ちかづいてくるはーどる  を
じゃんぷでよけるゲームができました。

でも、1どしかあそべないのはつまらないね。
なんどもあそべるようにゲームにして
みよう！

ずっとあそべるようにしよう！



おしたまま

「制御」をくりっく

これまでにつくったぶ
ろっくを「ずっと」
ぶろっくでつつもう！

ずっとあそべるようにしよう！

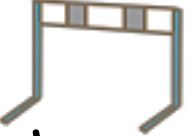


「動き」をくりっく

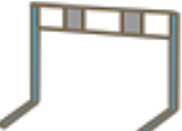
「繰り返す」ぶろっくと
「ずっと」ぶろっくのあい
だに、**x座標を 0 にする** をいれ
て、かずを180にしよう。

ずっとあそべるようにしよう！




こうすると、はーどる 
がはしまでうごいたあと、
もとのばしょにもどるよう
になって、くりかえしあそべ
るようになるよ！

あたたたことがわかるようにしよう！

くりかえし  がうごくようになって、あそびやすくなったね！

でも、あたたたかどうかがわかりにくくてすこしいくつだね。

ネコが  にあたらたら、おとがでるようにして、もっとたのしいゲームにしよう！

あたったらおとがでるようにしよう！

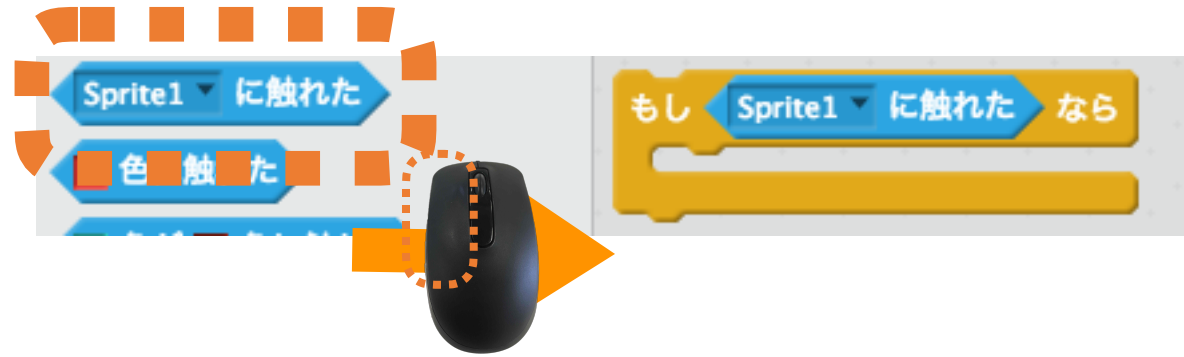


おしたまま

「制御」をくりっく

もし なら をどらっく。

あたったらおとがでるようにしよう！



おしたまま

「調べる」をくりっく

Sprite1 に触れた を もし なら のなかにどらっく。

あたったらおとがでるようにしよう！



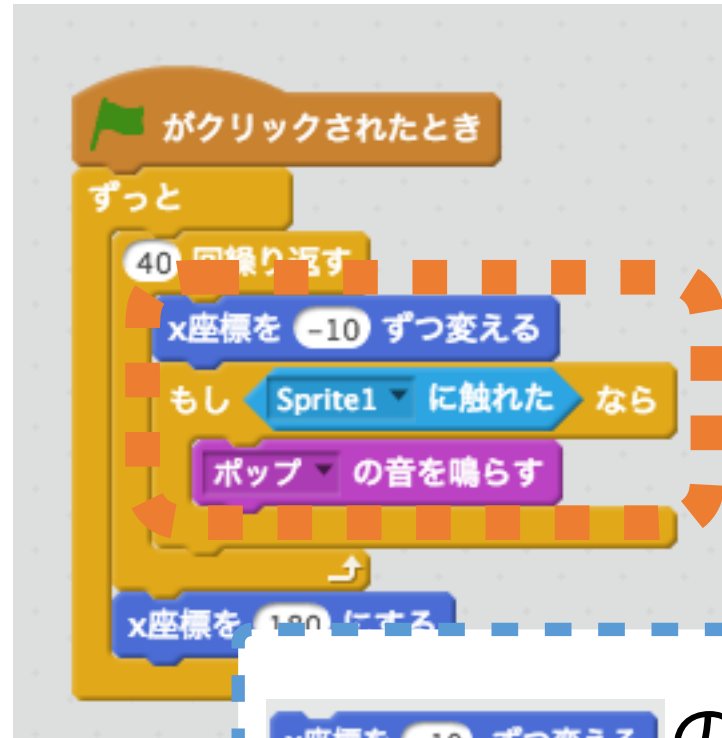
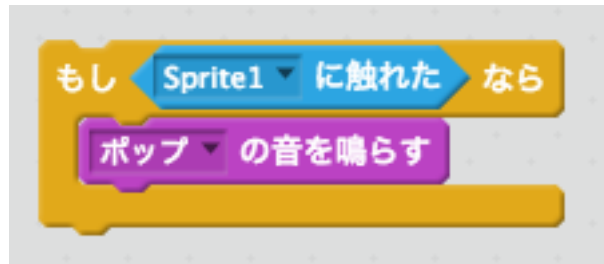
「音」をくりっく

おしたまま

を

のなかにどらっく。

あたったらおとがでるようにしよう！



このカタマリを

x座標を -10 ずつ変える のしたにつなげよう。

かんせい！

これで、スクラッチでゲームをつくらう！は
しゅうりょうです。

スクラッチでは、きょうつくったようなゲームの
ほかにも、おんがくやものがたりをつくること
もできます。

ぜひいろいろなものづくりにちょうせんしてみ
てください。

デジタル
↑
る

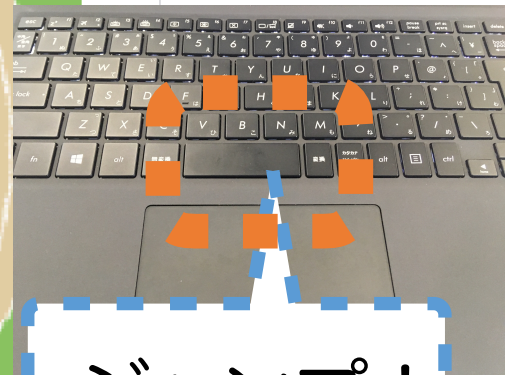
ジャンプできるようにしよう！

The image shows the Scratch editor interface for a project titled "jump-game2018-0804" by user "kazunori0326_t". The main stage displays a green field with a brown oval track and a cat sprite (Sprite1) positioned at a hurdle. The script area on the right contains the following code blocks:

- When space key is pressed:**
 - Repeat 10 times: y-coordinate increases by 10.
 - Repeat 10 times: y-coordinate decreases by 10.
- When clicked:**
 - Wait 0.1 seconds.
 - Switch to next costume.

The sprite area at the bottom left shows the stage background (Stage 2) and the current sprite (Sprite1) and hurdle.





ジャンプ!

すうじのかえかた

