

エアホッケー

プレイヤーを^{ほうこう}↑ ↓ → ←^{うご}の方向^{あいて}
キーで動かして、パックを相手の
ゴールに入れよう！
先に10点を取った方の勝ち！
ゲームはスペースキーを押して^お
スタートさせよう



この順番で作ろう！ じゅんばん つく

1. ゲーム開始^{かいし}を設定^{せってい}しよう
2. プレイヤーの動き^うを作ろう^{つく}
3. 対戦相手^{たいせんあいて}を設定^{せってい}しよう
4. ゴール^{せっち}を設置^{せっち}しよう
5. パック^{せってい}を設定^{せってい}しよう
6. BGM^{せってい}を設定^{せってい}しよう
7. 勝敗^{しょうはい}をつけよう
8. パックの速さ^{はや}を変えよう^か

1. ゲーム開始を設定しよう

最初は「スタート」画面を出しておこう
スペースキーを押したらゲーム開始にしよう
ゲームが始まったら
背景を「プレイ中」に切り替えて
「スタート」メッセージを送ろう



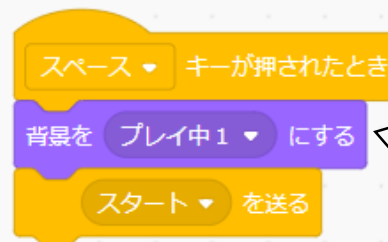
1. ゲーム開始を設定しよう

◆ステージのコードに追加しよう

① 緑旗が押されたらスタート画面にしよう



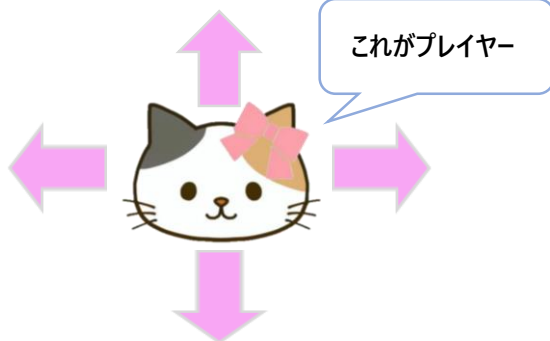
② スペースキーを押したら「プレイ中」の背景に切り替えて「スタート」のメッセージを送ろう



好きな「プレイ中1~3」の画像を選ぼう！

2.プレイヤーの動きを作ろう

→を押したら右へ、←を押したら左へ
↑を押したら上へ、↓を押したら下へ
動くようにしよう！



プレイヤーは
真ん中の線から
左には
いかないようにしよう

2.プレイヤーの動きを作ろう

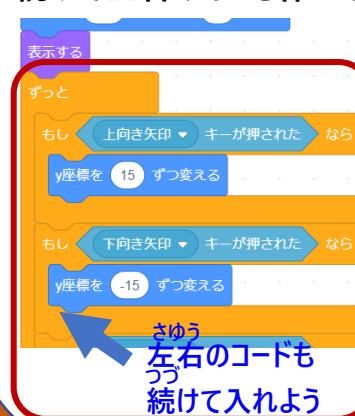
◆プレイヤーのコードに追加しよう

① 旗のときはかくしておこう



② 「スタート」を受け取ったら、スタート時の場所を決めて表示しよう

③ 上下の矢印キーを押すと上下に動くようにしよう
続けて左右のキーも作ってみよう



④ プレイヤーは真ん中より
左に行かないようにしよう
X座標で判断しよう



3.対戦相手の動きを作ろう

対戦相手(PC)は自動でパックに近づいて、真ん中の線から右には行かないようにしましょう



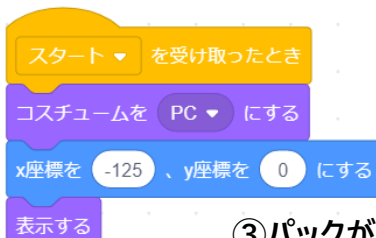
3.対戦相手の動きを作ろう

◆PCのコードに追加しよう

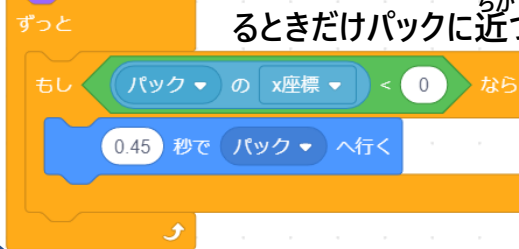
① 旗の時はかくしておこう



② 「スタート」を受け取ったら、スタート時の場所を決めて表示しよう



③ パックが真ん中の線から左側にいるときだけパックに近づくようにしましょう



4. ゴールを^{せっち}設置しよう

パックがふれると^{とくてん}得点が入る
ゴールを^{せっち}設置しよう



^{じぶん}自分のゴールと^{あいて}相手のゴールがあるよね

4. ゴールを^{せっち}設置しよう

◆相手のゴールのコードに^{あいて}追加しよう^{ついか}

- ① ^{とき}旗の時はかくしておこう
- ② 「スタート」を^う受け取ったら、スタート^じ時の^{ばしょ}場所を^き決めて^{ひょうじ}表示しよう



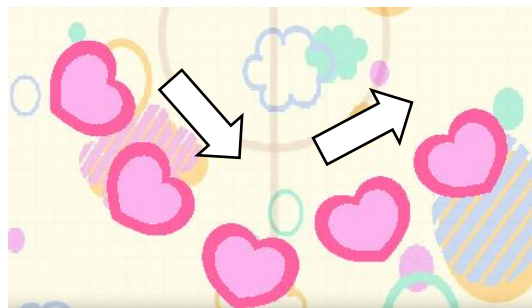
◆自分のゴールのコードに^{じぶん}追加しよう^{ついか}

- ③ ^{じぶん}自分のゴールのコードも^{おな}同じように^{つく}作ろう
- * X座標を^{ざひょう}-230から230にしようね

^{うご}Go! 動かかな?
^{ひょうじ}スペースキーでちゃんと表示されるかな?
^{うご}プレイヤーは矢印で動かかな? PCは動かないよね

5.パックを設定しよう その1

パックがいろんな方向に動くようにしよう
壁にふれたらはね返るようにしよう



バラバラの角度に動かすためには「乱数」を使おう
【乱数って?】何がでてくるかわからない数

「演算」から ↓ をあいたところにもってきて
1 から 10 までの乱数 をクリックしてみよう
クリックのたびに1から10の間でいろんな数字が
出るね

5.パックを設定しよう その1

◆パックのコードに追加しよう

- ① 旗のときはかくそう
- ② 「スタート」を受け取ったらまず中心に置こう
- ③ そのあと乱数を使っていろんな方向に向けて表示しよう



Go! 動くかな?
スペースキーを押した後の
パックの向きを確認しよう
スタートするたびに違う向き
になるはず!



5.パックを設定しよう その2

パックがプレイヤーに触れたらパックの向き
を変えて動くようにしよう
壁に触れたらはね返るようにしよう



5.パックを設定しよう その2

◆パックのコードに追加しよう

表示する

-180 から 180 までの乱数 度に向ける

1 秒待つ ④ 1秒待つ

ずっと

10 歩動かす

もし端に着いたら、跳ね返る

⑤ ずっと10歩動かして、端に着いたら、跳ね返るようにしよう

もし プレイヤー に触れた なら

プレイヤー へ向ける

⑥ プレイヤーに触れたらパックの向きを変えよう

180 度回す

★PCが触れた場合のコードも考えて追加してみよう

5.パックを設定しよう その3

パックがゴールに触れたら得点が入るようにしよう



得点をおぼえておく「変数」を準備しておこう
「変数」は、変化していく数をおぼえておく引き出しみたいなもの
得点を変数「プレイヤー」「PC」におぼえておくようにしよう



ステージに「プレイヤー」「PC」が表示されるね
場所を調整しておこう



5.パックを設定しよう その3

- ◆パックのコードに追加しよう
- ⑦相手のゴールに触れたら得点を入れよう
 - ⑧中央にもどして最初の状態にしよう



★自分のゴールに触れた場合のコードも考えて追加してみよう

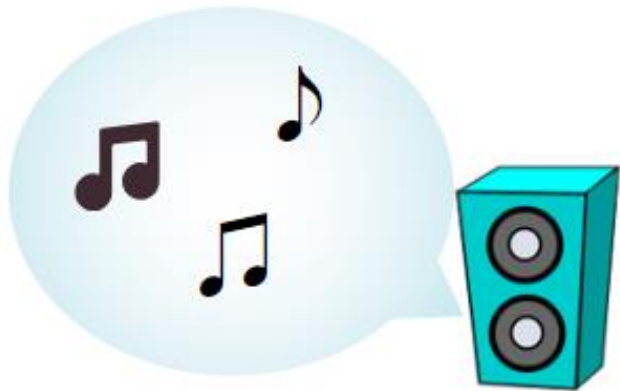
- ⑨旗の時に得点を0にしておこう



6.BGMを^{せってい}設定しよう

BGMをつけるとゲームっぽくなるよね

ゲーム中^{ちゅう}に流^{なが}すBGMを^{せってい}設定しよう



6.BGMを^{せってい}設定しよう

◆^{じゅんび}準備：^{えら}BGMを選ぼう

◆^{ステージ}のコードに^{ついか}追加しよう

①^{はいけい}背景が^{ちゅう}プレイ中になったとき、^{おんりょう}音量を^{ちょうせつ}調節
してずっとBGMを鳴らそう



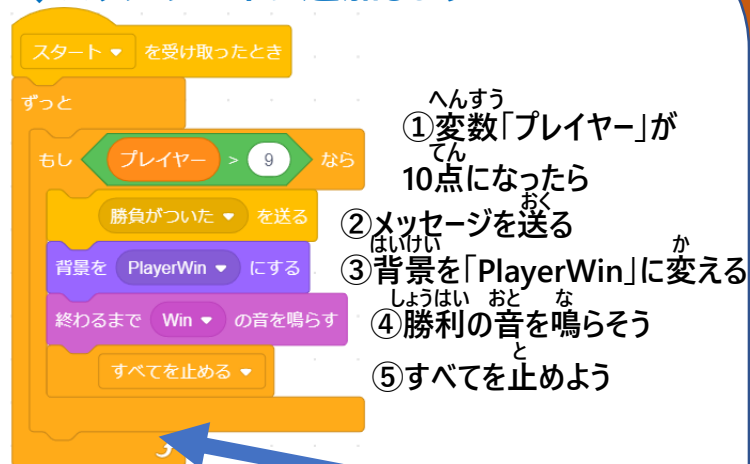
しょうはい 7.勝敗をつけよう

どちらかが10点になったらゲームを
終わろう
それぞれの勝利画面を出して勝利
のBGMをならそう！



しょうはい 7.勝敗をつけよう

◆パックのコードに追加しよう



★変数「PC」が10点になった時のコードも
考えて追加してみよう

◆ステージのコードに追加しよう

①メッセージを受け取ったら、BGMなどほかのスク
プトを止める



8.パックの速さを変えよう1

パックのスピードが変わるようにしよう

- ◆ 最初スタートした時：速度10
- ◆ パックにさわっていない時：0.5秒ごとに0.1ずつ速度が落ちていく
- ◆ プレイヤーに当たった時：速度20
- ◆ ゴールした後中央に戻った時：速度3

パックのスピードをおぼえておく「変数」を準備しておこう



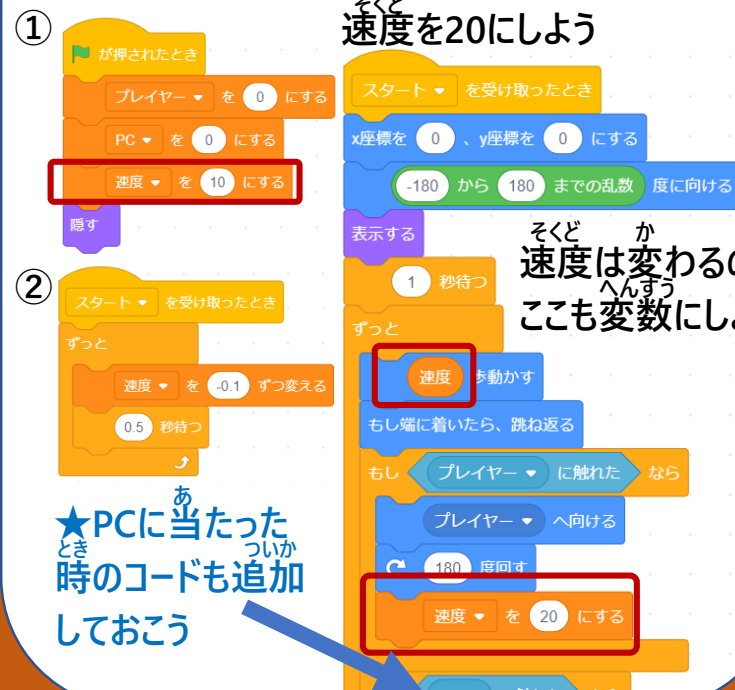
速度 20

ステージに「速度」が表示されるね
あとでかくせばいいので今は表示しておこう

8.パックの速さを変えよう1

◆パックのコードに追加しよう

- ① 旗の時は速度を10にしよう
- ② スタートしたらずっと速度が少しずつ落ちていくようにしよう
- ③ プレイヤーにあたったら速度を20にしよう



速度は変わるので
ここも変数にしよう

8.パックの^{はや}速さを^か変えよう2

パックのスピードが^か変わるようにしよう

- ◆ ^{さいしょ}最初^{とき}スタートした時^{そくど}：速度10
- ◆ ^{とき}パックにさわっていない時^{びょう}：0.5秒ごとに0.1
^{そくど}ずつ速度が落ちていく
- ◆ ^あプレイヤーに当たった時^{そくど}：速度20
- ◆ ^{あとちゅうおうもど}ゴールした後中央に戻った時^{そくど}：速度3



8.パックの^{はや}速さを^か変えよう2

◆ ^{つか}パックのコードに^{そくど}追加しよう

④ ^おゴールにあたったら速度を3に落とそう

