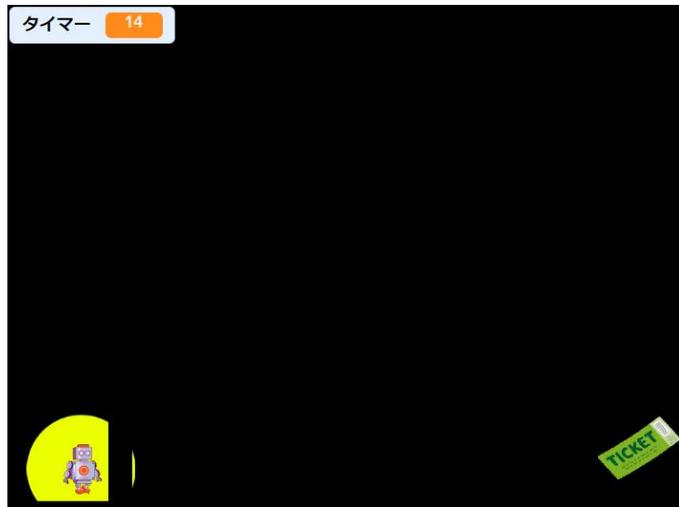


くらやみめいろ 暗闇迷路

くらやみ なか かべ あ
暗闇の中、壁に当たらずに
ゴールを目指そう！！



じゅんばん つく この順番で作ろう！

1. ロボットを矢印で上下左右に動かそう
めいろ ひょうじ
2. 迷路を表示させよう
3. 迷路を歩く準備をしよう
めいろ ある じゅんぴ
4. スタート地点に戻そう
ちてん もど
5. ゴールを作ろう
つく
6. BGMを設定しよう
せってい
7. ゲームクリアを作ろう その1
ゲームクリアを作ろう その2
つく
8. タイマーを作ろう
つく
9. ゲームオーバーを作ろう
つく
10. 暗闇迷路にしよう
くらやみめいろ

1. ロボットを矢印で上下左右に動かそう

→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！

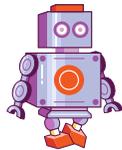
スプライト(とうじょうじんぱつ)の向き

0度 (上向き) さいしよは90度

270度
 = -90度
 (左向き)

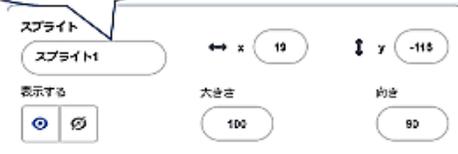


90度
 (右向き)



ステージの座標や
 向きはここで
 かくにんできるよ

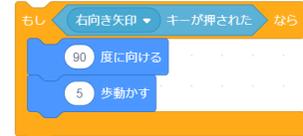
180度
 (下向き)



1. ロボットを矢印で上下左右に動かそう

◆ ロボットのコードに追加しよう

ロボットを右に動かすには「向きを90°にして動かす」
 命令を使うよ
 右矢印をおしたときに
 右に動くようにするには
 こんな命令を使おう



←を押した時に左に動くようにするにはどうしたらいいかな？
 ↑・↓のときは
 どうしたらいいかな？
 スタートしたらずっとこの命令が動くようにしておこう

Go! 動くかな？

コスチュームをチェック！
 ポーズが2つあるね
 アニメーションもつけておこう



めいろ ひょうじ

2. 迷路を表示させよう

サンプルファイルに、迷路が一つ用意してあるのでスタートしたらそれを表示させよう

余裕があったら、あとで好きな迷路も作ってみよう！



2. 迷路を表示させよう

◆めいろのコードに追加しよう



コスチューム
をチェック！

*めいろの2は時間があ
まったら作ってみよう

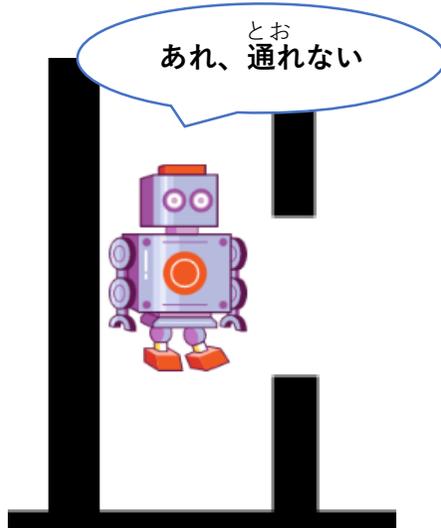
- ① がクリックされたらコスチュームを「めいろ1」にして表示しよう



Go! 迷路が表示されてロボットが動いているかな？

3. 迷路を歩く準備をしよう

ロボットが迷路を動き回るようにスタート
の場所と大きさを調整しよう



ロボットが大きすぎて迷路が通れないよね

3. 迷路を歩く準備をしよう

◆ ロボットのコードに追加しよう

① 迷路を歩けるようにロボットのサイズを調整しよう



*まずは迷路を通れる
ように小さくするよ

② ロボットのスタート位置を調整しよう

ステージの左下からスタートするようにしよう

大きさと向きも指定しておこう

回転方向を左右だけにしよう

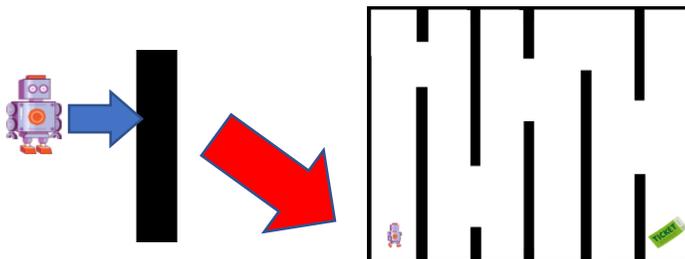


Go! 迷路をすりぬけられるかな?

4. スタート地点ちてん もどに戻そう

ロボットがめいろの壁かべ あに当たったら
スタート地点ちてん もどに戻るようにしましょう！

スタートへ！



4. スタート地点ちてん もどに戻そう

◆ロボットのコードに追加しよう

①壁の色は黒にしてあるから、もし黒色くろいろにさわったら
スタートの場所ばしょ うごに動かすようにしましょう



②スタートしたらずっとはんのう反応するようにしておこう
効果音こうかおんもつけるとおもしろいね



Go! 壁かべにあたると
もど
戻るかな？

5. ゴールを作ろう

好きなゴールを作ろう！

サンプルファイルでは
チケットをゴールにしてみたけど、
自由に選んでね！



5. ゴールを作ろう

① ゴールのスプライトを作ろう



② スプライト名を「ゴール」にしよう



◆ ゴールのコードに追加しよう
③ 大きさと場所を調整しよう

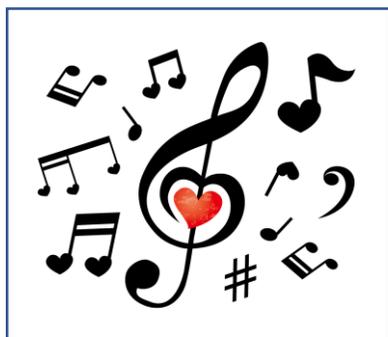


6. BGMを設定しよう

せってい

はじ おんがく
ゲームを始めると音楽になるように
しよう！

BGMがあるとゲームっぽいよね！

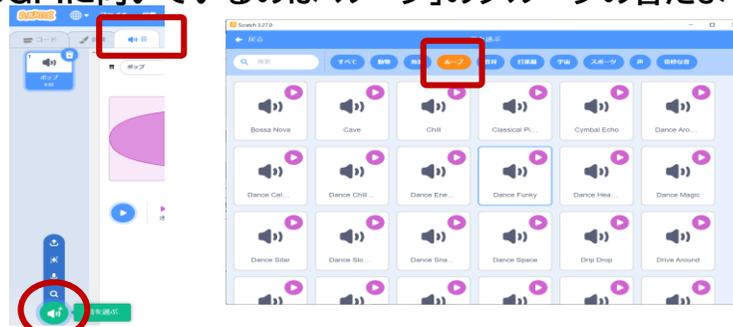


6. BGMを設定しよう

せってい

◆ステージのコードに追加しよう

- ①ステージも音タブからBGMにする音を選ぼう
BGMに向いているのは「ループ」のグループの音だよ



- ②ずっとBGMをならそう

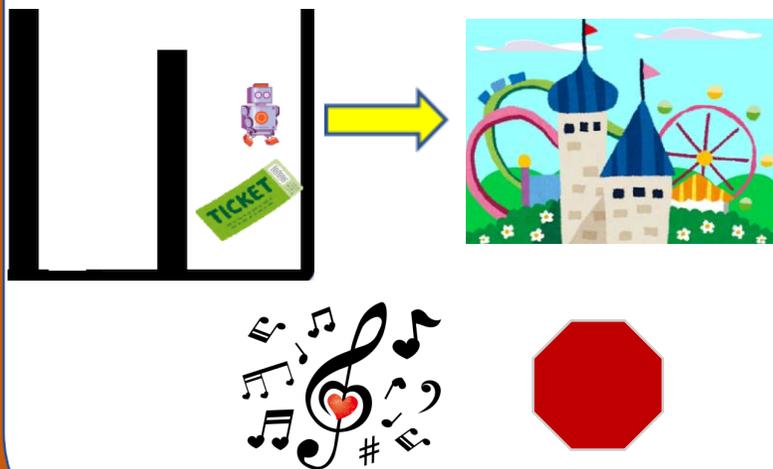


Go! ゲームっぽくなったかな？

7. ゲームクリアを作ろう その2

ゲームクリアになったら効果音を出してゲームを止めるようにしよう！

いらぬスプライトも隠すようにしよう

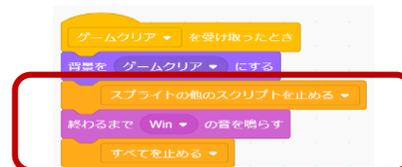


7. ゲームクリアを作ろう その2

◆ステージのコードに追加しよう

④ゲームクリアのメッセージを受け取ったら、タイマーなど他の動きを止めて効果音をならそう

最後にゲームを終了しよう



◆ ゴールのコードに追加しよう

◆ めいろのコードに追加しよう

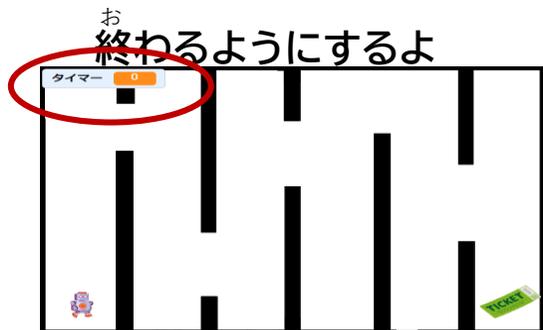
⑤ゲームクリアの画面になったらかくそう



Go! ゲームクリアでちゃんと終了するかな?

8. タイマーを作ろう

20秒のタイマーを設定しよう！
タイマーが0になったら時間切れ！



タイマーで秒数をカウントするのに「変数」を使う
おう



「変数」とは、変化していく数をおぼえておく引き出しみたいなものだよ

残りの秒数を変数におぼえておくようにしよう



8. タイマーを作ろう

①変数を準備しよう
変数の名前は自由につけよう

「すべてのスプライト用」にするとこのゲーム全体で共通で使える変数になる

変数を作るとステージに現れるね



◆ステージのコードに追加しよう

タイマーはこう考えればいいかな？

- 制限時間を最初の数にする(ここでは20にしたよ)
- 1秒たったら1マイナスにする
- タイマーが0になるまで繰り返す

②タイマーのコードを設定しよう！

ほかにも方法があるよ

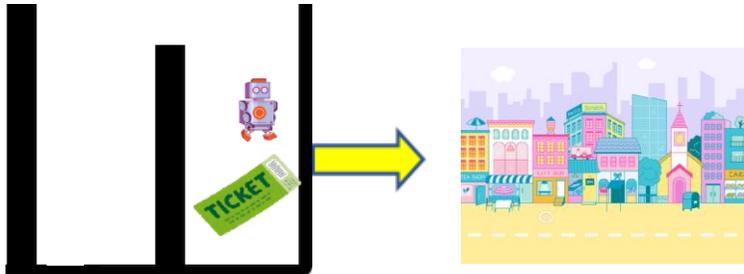


Go! タイマーは動いているかな？

9. ゲームオーバーを作ろう

せいげんじかんない
制限時間内にゴールできなかったら
ゲームオーバーになるようにしよう！

サンプルでは、ゲームオーバー画面はカラフルシティにしているけど、ここも好きな画面に変更してOK！



9. ゲームオーバーを作ろう

◆ ステージのコードに追加しよう

① タイマーが0になったら「ゲームオーバー」のメッセージを送ろう

② ゲームクリアのときと同じようにゲームオーバーのメッセージを受け取ったら、他の動きを止めて効果音をならそう



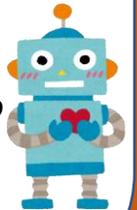
◆ ゴールのコードに追加しよう

◆ めいろのコードに追加しよう

③ ゲームオーバーの画面になったらかくそう

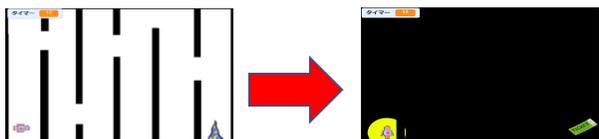


Go! ゲームオーバーになるかな？



10. 暗闇迷路にしよう

くらやみ めいろ
むずか
めいろを暗闇にして難しくしよう!



くらやみ めいろ
暗闇迷路はこうやって作るよ

1. 白い背景を迷路の壁と同じ黒色にする
2. あたりを照らすライト(黄色い●)を作って

ロボットについてくるようにしよう

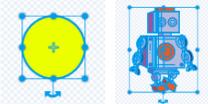
3. ライトはいちばん下(迷路の下に)表示

されるようにしよう これですべてライトによって迷路



の切れ目がわかるようになるね!

ライトは準備してあるけど、もしおお
か 変えたかったら変更してOK
自分で変えた時の注意: ライトの中心とロボ



ットの中心をそろえておこう
*中心はコスチューム画面で「+」で表示されるよ

10. 暗闇迷路にしよう

◆ライトのコードに追加しよう

- ① 旗でスタートしたらまず最背面に配置して表示しよう



- ② ゲームの間はずっとロボットの

ところに行くようにしよう



Go! ライトはロボットについてくるかな?

◆ステージのコードを変えよう

- ③ 旗でスタートしたら背景を「さいしょのはいけい」でなく「くらやみはいけい」にしよう



◆ライトのコードに追加しよう



Go! 暗闇迷路で制限時間内にクリアできるかな?

むずかしかったら制限時間を多くしてもいいね!