

スペシャルプログラム

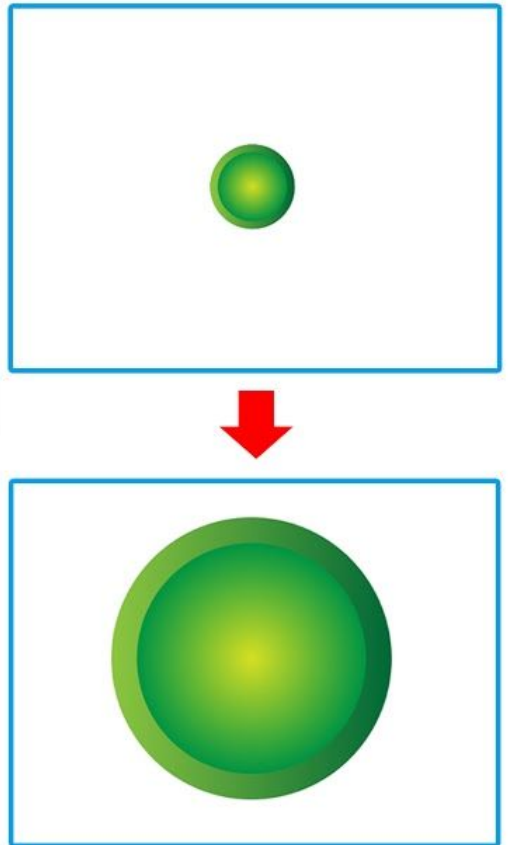
タイトル：連打^{れんだ}ゲーム

ミッション：とにかく「連打」をするゲームを作ろう！

※今までのテキストを見ながら進めてもOKだよ！

①作品例^{れい}

ボタンを連打（クリック）
するたびに大きくなっていくよ！
押すたびに音も鳴るよ！



②ルール

1、

x座標を 、y座標を にする

を使ってスプライトの場所^{ばしょ}を決めよう！
(マウスを使って移動^{いどう}させるのはNG)

2、下のブロックを必ずどこかで使おう！

このスプライトが押されたとき

or

難

スペース ▼ キーが押された

どちらか1つだけでOKだよ！

(「スペースキーが押された」を使うとむずかしくなるよ！)

3、連打するたびに

「音」と「言葉」も追加しよう！

スペシャルプログラム

ものがたり
タイトル：物語ゲーム

ミッション：オリジナルの物語を作ろう！

※今までのテキストを見ながら進めてもOKだよ！

①作品例

たんさく
これは海中探索の物語だよ！
海の生物とお話をしながら、
海底までもぐっていくよ！



②ルール

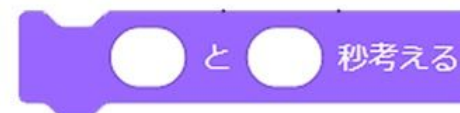
1、

x座標を 、y座標を にする

を使ってスプライトの場所を決めよう！
(マウスを使って移動させるのはNG)

2、下の4つのブロックを5個以上使おう！

使うブロックはどれでもOKだよ♪



3、背景に「BGM」とスプライトに

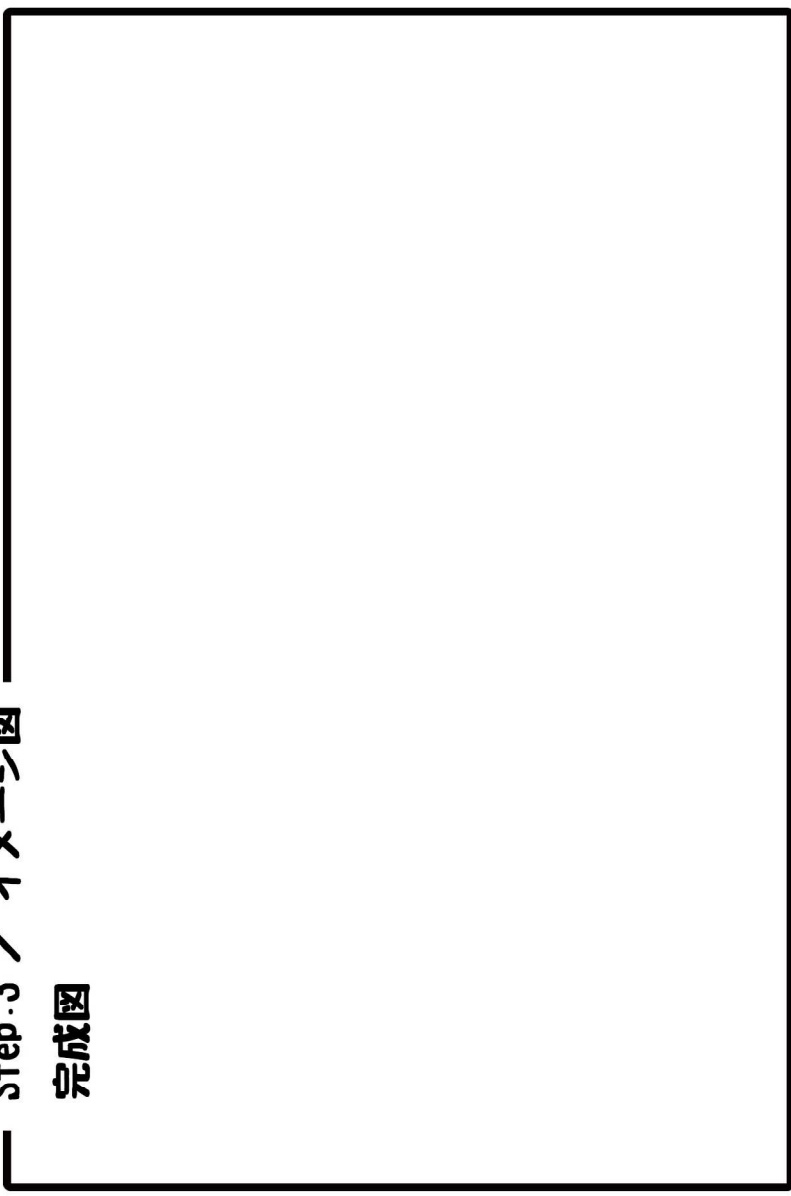
「動き」を加えよう！

Step:1 / タイトルの選択

- 連打ゲーム
- 物語ゲーム

Step:3 / イメージ図

完成図



Step:2 / 設計

プログラムの順番を考えてみよう!

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____
- 6 _____
- 7 _____
- 8 _____
- 9 _____
- X E —

スプライトを考えてみよう!

