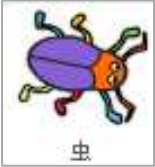
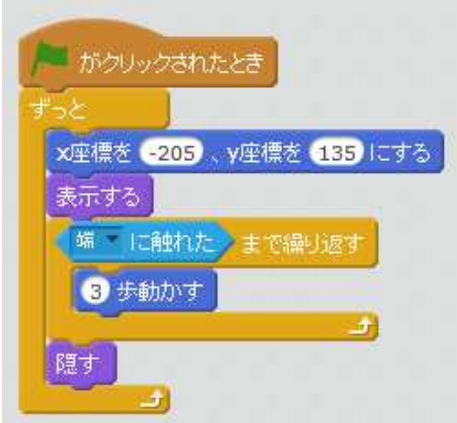







夏季研修講座 シューティングゲーム 手順書

文房具でシューティングゲームを作ろう

 <p>虫</p>	<p>虫を左から右に動かそう</p> <ul style="list-style-type: none"> 左端(-205,135)からスタートさせる 左から右端まで動かす スタートで表示/右端で姿を消す 	 <pre> がクリックされたとき ずっと x座標を -205、y座標を 135 にする 表示する 端 1 に触れた まで繰り返す 3 歩動かす 隠す </pre>
 <p>発射台</p>	<p>発射台を矢印キーで左右に動かす</p> <ul style="list-style-type: none"> 左矢印...左に移動(X軸マイナス) 右矢印...右に移動(X軸プラス) 	 <pre> 左向き矢印 キーが押されたとき x座標を -20 ずつ変える 右向き矢印 キーが押されたとき x座標を 20 ずつ変える </pre>
 <p>玉</p>	<p>スペースキーが押されたら発射する</p> <ul style="list-style-type: none"> 玉が発射台にくっついて表示させる 下から上端にまで動かす(Y軸プラス) 上端に着いたら玉を消す <p>プログラムスタートで一旦消す</p>	 <pre> スペース キーが押されたとき 発射台 へ行く 表示する 端 1 に触れた まで繰り返す y座標を 10 ずつ変える 隠す がクリックされたとき 隠す </pre>
 <p>かみなり1</p>	<p>かみなりを上から落として動かす</p> <ul style="list-style-type: none"> プログラムスタートで一旦消す 上端(-10,90)からスタートさせる 上から下端まで動かす(Y軸マイナス) 下端についたら、かみなりを消す 	 <pre> がクリックされたとき 隠す ずっと 表示する x座標を 10、y座標を 90 にする 端 1 に触れた まで繰り返す y座標を -5 ずつ変える 隠す </pre>
 <p>かみなり1</p>	<p>かみなりがランダムな場所から落とす</p> <ul style="list-style-type: none"> X座標を-230~+230までの色々な場所からスタートさせる(乱数) 	 <pre> x座標を -230 から 230 までの乱数、y座標を 90 にする </pre>



玉に虫にぶつかったらゲームクリア
 打たれた玉にぶつかったら、ゲームクリア画面になって終了させる

- もし玉に触れたら、背景を「Clear」にして、すべて止める



```

スペース キーが押されたとき
  発射台 へ行く
  表示する
  端 に触れた まで繰り返す
  y座標を 10 ずつ変える
  もし 虫 に触れた なら
    背景を Clear にする
    すべて を止める
  隠す
  
```



かみなりが発射台にぶつかったらゲームオーバー
 打たれた玉にぶつかったら、ゲームクリア画面になって終了させる

- もし玉に触れたら、背景を「GameOver」にして、すべて止める



```

がクリックされたとき
  隠す
  ずっと
  x座標を -230 から 230 までの乱数、y座標を 90 にする
  表示する
  端 に触れた まで繰り返す
  y座標を -5 ずつ変える
  もし 発射台 に触れた なら
    背景を GameOver にする
    すべて を止める
  隠す
  
```



プログラム開始で元の背景にする

- クリアやゲームオーバーで背景が変わっても、スタートで元に戻す

```

がクリックされたとき
  背景を もと にする
  
```

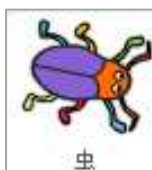


かみなりを増やそう

- かみなり1をコピーする
- 少しずれて落ちてくるように、1秒まってから動かす

```

がクリックされたとき
  隠す
  1 秒待つ
  ずっと
  
```



虫のコスチューム変更

```

端 に触れた まで繰り返す
  3 歩動かす
  次のコスチュームにする
  
```