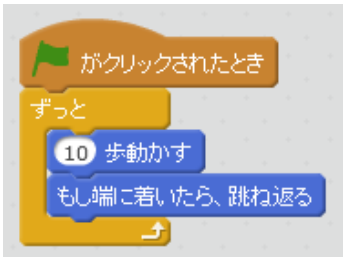
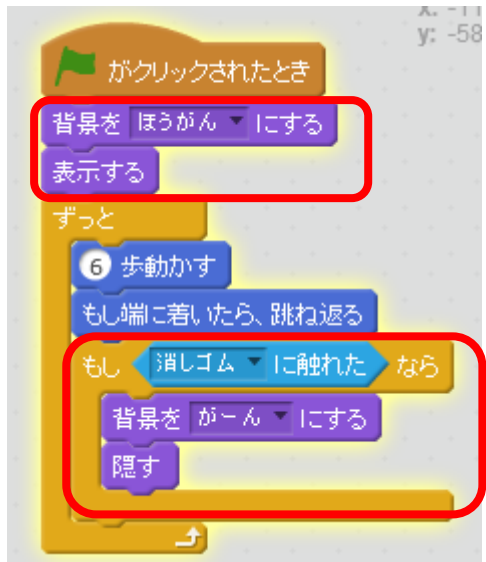
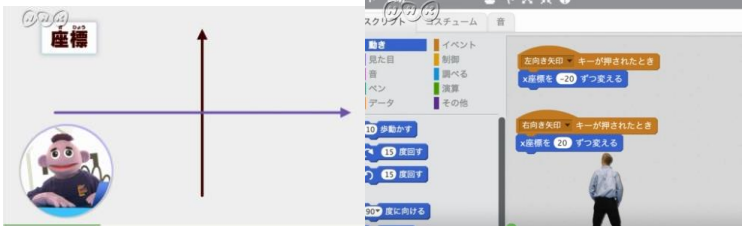
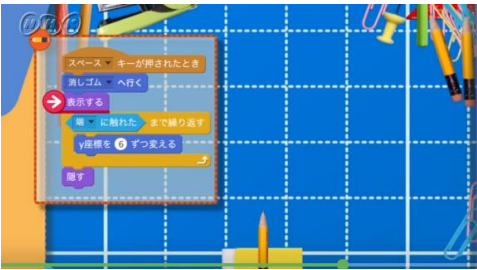
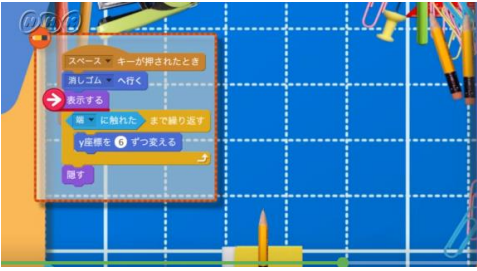
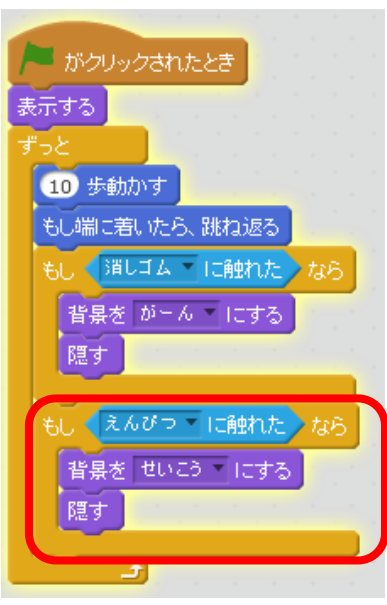
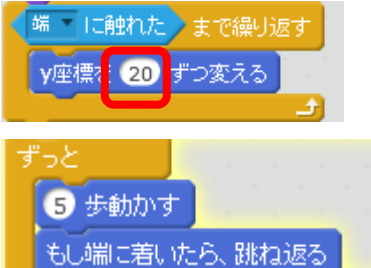


WHY プログラミングを活用したクラブ活動ー2

文房具でシューティングゲームを作ろう

1	三角定規をずーと動かそう	
2	三角定規が消しゴムにぶつかったら「がーん」となって消えてしまおう ↓ ★消えてしまうので、スタートで「表示」させないとね…	
3	NHK の番組(前半)をみる 最初～3:08 「消しゴムが動かないとすぐやられてしまうよ」 ↓ 「消しゴムを動かそう！」(座標の説明)	
http://www.nhk.or.jp/gijutsu/programming/?das_id=D0005250003_00000#in=0&out=188		
4	消しゴムに左右に動かす命令を追加	
5	NHK の番組をみる 3分09秒～3分50秒 「三角定規をよけつづけなくては…」	
http://www.nhk.or.jp/gijutsu/programming/?das_id=D0005250003_00000#in=189&out=230		

6	NHK の番組をみる 5 分 30 秒～7分00秒 「えんぴつがとびでるプログラム」	
	http://www.nhk.or.jp/gijutsu/programming/?das_id=D0005250003_00000#in=330&out=422	
6	えんぴつのプログラムをつくってみよう (NHK の動画をまねしましょう) ★最初は、鉛筆は見えなく しなくてはね	
7	三角定規が鉛筆にぶつかったら 「クリア」となって終了にしよう ★スタート地点を決めよう (ランダム・指定位置など)	
いろいろ工夫してみよう		
①	三角定規のスタート位置を設定	
	鉛筆砲(三角定規)の速度を 変えてみよう	
	文房具を増やして見よう	