

②「コース選択」では、コースの種類を表示して選択できるようにします。

```

    コース選択 ▾ を受け取ったとき
    コスチュームを コース番号 にする
    表示する
    ずっと
    もし マウスが押された なら
        コース出現 ▾ を送る
        隠す
        このスクリプトを止める ▾
    もし 上向き矢印 ▾ キーが押された かつ コース番号 > 1 なら
        コース番号 ▾ を -1 ずつ変える
        コスチュームを コース番号 にする
        0.2 秒待つ
    もし 下向き矢印 ▾ キーが押された かつ コース番号 < 3 なら
        コース番号 ▾ を 1 ずつ変える
        コスチュームを コース番号 にする
        0.2 秒待つ
    ↻
  
```

“コース選択”メッセージが送られてきたとき

・ずっと、繰り返します。

<もし、マウスがクリックされたとき>

- ・“コース出現”メッセージを送ります。
- ・かくします。
- ・このスクリプトを止めます。

<もし、↑キーが押された かつ

“コース番号”変数が1より大きいとき>

- ・“コース番号”変数を1減らします。
- ・コスチュームを“コース番号”変数に入っている数字の番号にします。
- ・0.1秒待ちます。

<もし、↑キーが押された かつ

“コース番号”変数が1より大きいとき>

- ・“コース番号”変数を1減らします。
- ・コスチュームを“コース番号”変数に入っている数字の番号にします。
- ・0.1秒待ちます。

 **確認してみよう！**

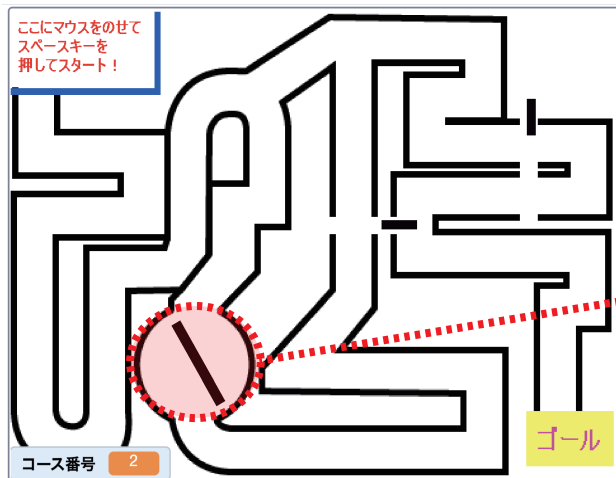
本項で作成したプログラムを実行して、動きを確認しよう。確認できたら□に☑をつけよう。

- ・スタートボタンを押して、ゲームを実行します。
- ゲームのタイトル画面になりましたか？
- ・ゲームタイトル画面で、マウスで画面をクリックします。
- コース選択の画面が表示されましたか？
- コース選択の画面は、最初に表示されたとき、コース1を選択していますか？
- ↓キーを押すと、下のコースを選択できるようになっていますか？（コース3まで）
- ↑キーを押すと、上のコースを選択できるようになっていますか？（コース1まで）
- ・コース選択画面でクリックします。
- 選択したコースが表示されますか？

1 「回転板」のプログラムを作ります



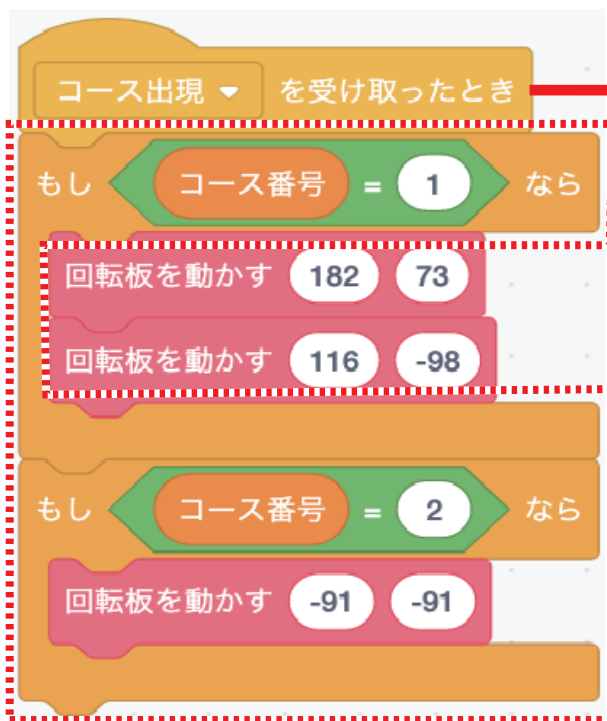
① コース2の「回転板」の説明です。



下記の座標を中心として回転して、爆弾の邪魔をします。

回転板名	x 座標	y 座標
回転板 1	-91	-91

② の部分を追加して、コース番号によって、回転板の表示を切り替えます。



“コース出現”メッセージが送られてきたとき

くもし、“コース番号”変数が1 のとき>

- ・回転板を動かすブロックを、(x座標=182)(y座標=73)で処理します。
- ・回転板を動かすブロックを、(x座標=116)(y座標=-98)で処理します。

くもし、“コース番号”変数が2 のとき>

- ・回転板を動かすブロックを、(x座標=-91)(y座標=-91)で処理します。

確認してみよう！

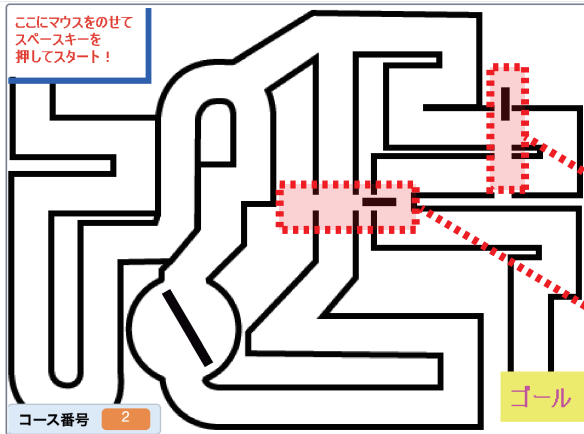
本項で作成したプログラムを実行して、動きを確認しよう。確認できたら□に☑をつけよう。

- ・コース2を表示します。
- “回転板1”は表示されましたか？

2 「よこぎり板」のプログラムを作ります



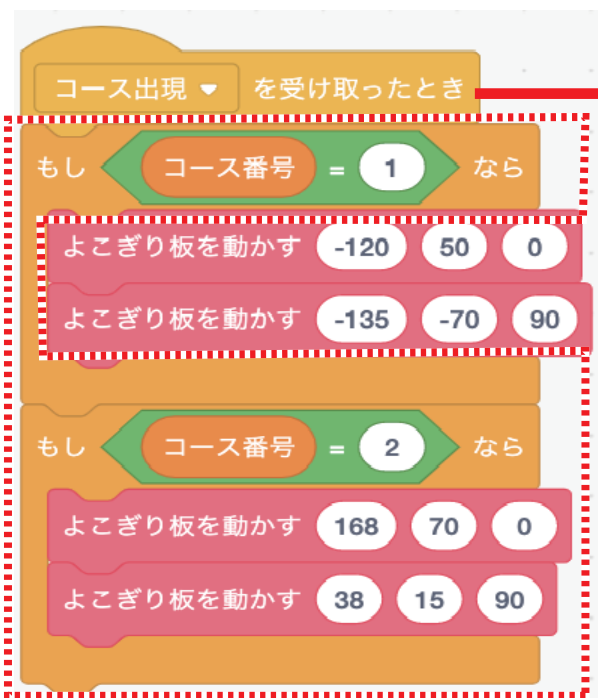
① 「よこぎり板」の説明です。



下記の座標と方向で、±40の範囲で動き、コースをよこぎります。

回転板名	x 座標	y 座標	方向
よこぎり板1	168	70	上下
よこぎり板2	38	15	左右

② の部分を追加して、コース番号によって、よこぎり板の表示を切り替えます。



“コース出現”メッセージが送られてきたとき

<もし、“コース番号”変数が1 のとき>

- ・よこぎり板を動かすブロックを、
(x座標 = -120)(y座標 = 50)(角度 = 0)で処理します。
- ・よこぎり板を動かすブロックを、
(x座標 = -135)(y座標 = -70)(角度 = 90)で処理します。

<もし、“コース番号”変数が2 のとき>

- ・よこぎり板を動かすブロックを、
(x座標 = 168)(y座標 = 70)(角度 = 0)で処理します。
- ・よこぎり板を動かすブロックを、
(x座標 = 38)(y座標 = 15)(角度 = 90)で処理します。

確認してみよう！

本項で作成したプログラムを実行して、動きを確認しよう。確認できたら□に☑をつけよう。

- ・コース2を表示します。
- “よこぎり板1”は表示されましたか？
- “よこぎり板2”は表示されましたか？

チャレンジ!

早く終わった生徒は、改造にチャレンジしよう!

★ 改造アイデアを自分で考えてみよう!

例)

- ・チェックポイントを作って、通過しないとゴールできないようにする。
- ・制限時間を設ける。
- ・爆弾にHPを追加して、何回か失敗しても大丈夫にする。
- ・コース表示前に、難易度を選べるようにする。(爆弾の大きさを変えるなど)
- ・コース中にお邪魔アイテムを設置して置いて、触ると画面を一部隠す。

ベーシックコース



爆弾イライラ棒

別冊

中学生

小学生

考える力を伸ばす

プログラミング教室