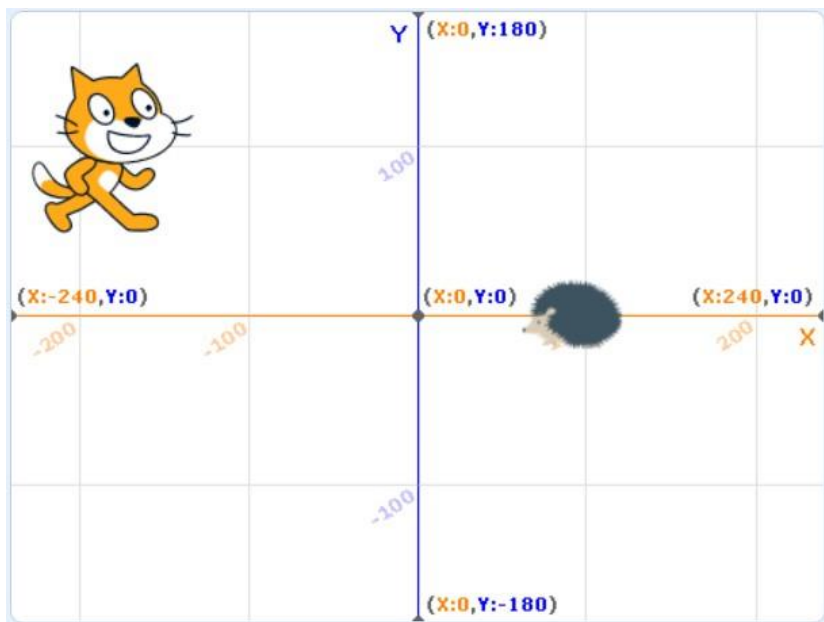


# ハリネズミダッシュ!



キッズプログラミング  
GO!

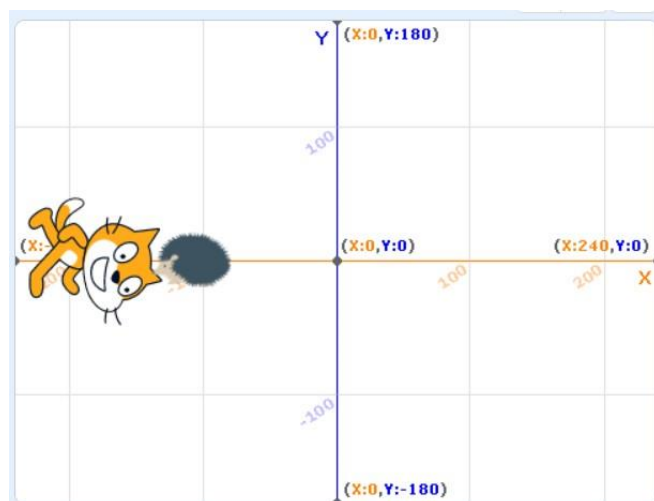
00

# ゲームの せつめい

## ★ 『ハリネズミを よけよう』



ルール  
「ねこ」が  
↑キーで うえに うごく  
↓キーで したに うごく



ルール  
「はりねずみ」が みぎ から  
ひだり に じどうで うごく  
「ねこ」が 「はりねずみ」に  
あたると ゲームオーバー

## ゲームの せつめい

★ 「スプライト」と「はいけい」を ようい  
しよう

The image shows the Scratch stage and sprite editor. The stage is a coordinate grid with the origin (0,0) at the center. The X-axis ranges from -240 to 240, and the Y-axis ranges from -180 to 180. A cat sprite is positioned at (0,0), and a hedgehog sprite is positioned at (-85, -15). The sprite editor shows the selected 'Hedgehog' sprite with its x-coordinate set to -85 and y-coordinate set to -15. The stage name is 'はいけい' and the stage number is 2.

Y (X:0,Y:180)

(X:-240,Y:0)

(X:0,Y:0)

(X:240,Y:0)

X

-200

100

200

-100

(X:0,Y:-180)

スプライト

Hedgehog

↔ x -85

↕ y -15

ひょうじする

おおきさ 100

むき 90

はいけい

2

スプライト1

Hedgehog

# ゲームの せつめい

## ★ フローチャート (プログラムの ながれ)



はたを おして ゲームスタート



「↑」「↓」キーを おして うごかす



「ハリネズミ」に ぶつかる



くるくる まわる (ゲームオーバー)

# プログラムを つくろう

## ★ 「スプライト1(ねこ)」に プログラミング しよう



```

[ ] がおされたとき
  ひょうじする
  おおきさを 100 %にする
  xざひょうを -180 、 yざひょうを 100 にする
  90 どにむける

ずっと
  もし うわむきやじるし キーがおされた なら
    yざひょうを 10 ずつかえる
  もし したむきやじるし キーがおされた なら
    yざひょうを -10 ずつかえる

```

### 1 はじめの せってい(しよき せってい)

「ねこ」の ばしょを きめる

・とうじょうする ばしょは

x -180 y 100 にする

・90ど(みぎ) にむける

↑キーをおすと うえに うごく

(y ざひょうを10ずつ かえる)

↓キーをおすと したに うごく

(y ざひょうを -10ずつ かえる)

```

[ ] メッセージ1 をうけとったとき
  スプライトのほかのスク립トをとめる

ずっと
  15 どまわす

```

### 2 ゲームオーバー の しより

・「ねこ」の このプログラムいがないの  
プログラム(スク립ト)をとめる

・ずっと

「ねこ」が 「15ど」ずつ

くるくるまわる



### プログラムを テスト

はた(スタートボタン)を クリックして

ねこが うごくか たしかめよう

# プログラムを つくろう

## ★ 「Hedgehog(ハリネズミ)」にプログラミングしよう



```

[当がされたとき]
  ひょうじする
  おおきさを 50 %にする
  xざひょうを 200 、yざひょうを 0 にする
  -90 どにむける
  かいてんほうほうを さゆうのみ にする

ずっと
  10 ほろごかず
  もし はし にふれた なら
    どこかのばしょへいく
    xざひょうを 200 にする
  もし スプライト1 にふれた なら
    メッセージ1 をおくる
    このスクリプトをとめる

```

1

- はじめの せってい(しよき せってい)
- ・おおきさは 50 %
  - ・とうじょうする ばしょは x 200 y 0 にする
  - ・-90ど(ひだり) にむける
  - ・かいてん ほうほうは さゆうのみ

2

- じどうで うごく プログラム
- ・ずっと 10ほろごつ ひだりにうごく
  - ・もしステージの「はし」に ふれたら  
どこかの ばしょへいく  
xざひょうを 200に する

3

- ゲームオーバーの しより
- もし「ねこ(スプライト1)」にふれたら  
メッセージ1 をおくる  
このスクリプト(プログラム)を  
とめる

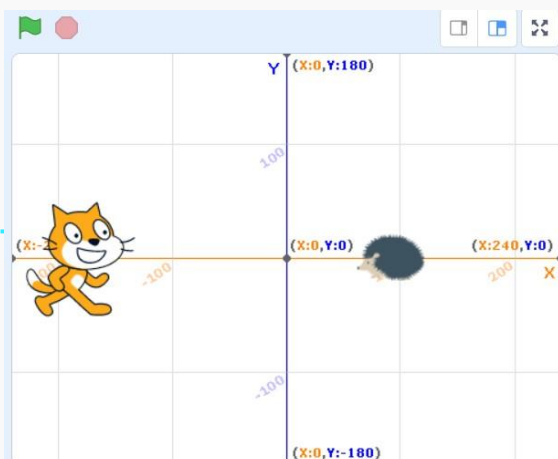


プログラムを テスト

はた(スタートボタン)を クリックして  
ハリネズミの うごきを たしかめよう

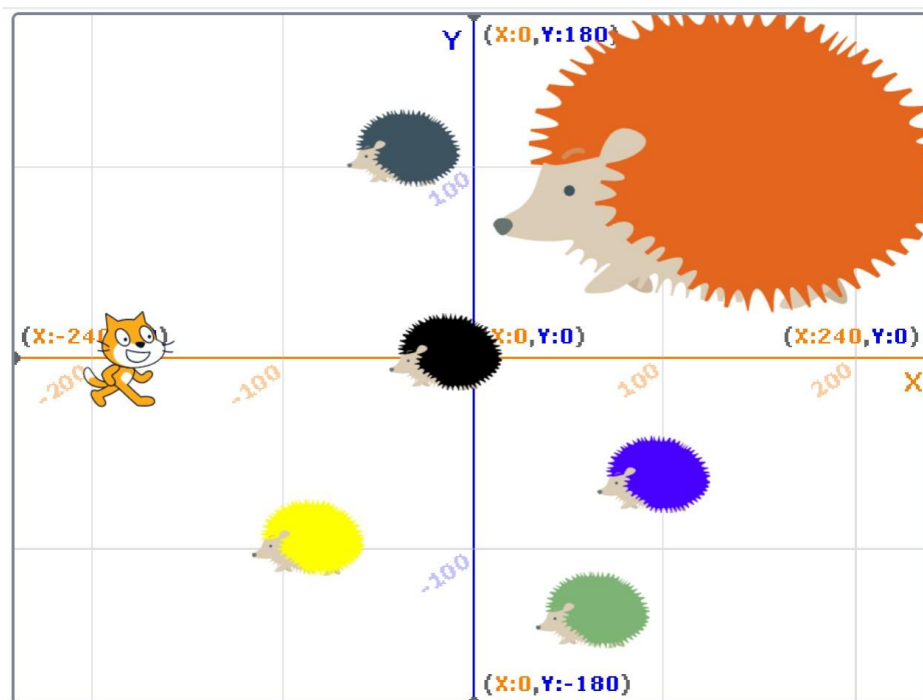
ちゃんと うごいたら・・・

**かんせい!**



# プログラムを じぶんで かんがえよう

## ★ ゲームを もっと むずかしく しよう



ハリネズミ  
ぐんだん!

### チャレンジ!

- ・ 「ハリネズミ」の うえで マウス を みぎクリック  
「ふくせい」 を おして みよう
- ・ 「ハリネズミ」の うごき を はやく しよう
- ・ 「ハリネズミ」の うごき を おそく しよう
- ・ 「ねこ」を ちいさく しよう



メモ

版数	発行日	改訂履歴
1.0	2020/10/16	初版