

ハリネズミダッシュ！

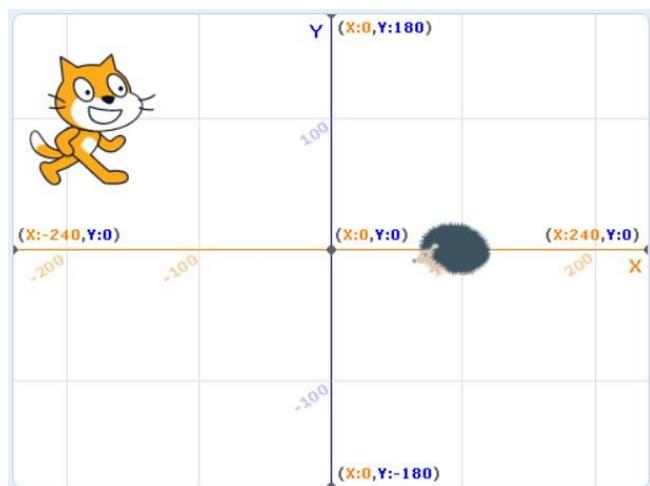


キッズプログラミング
GO!

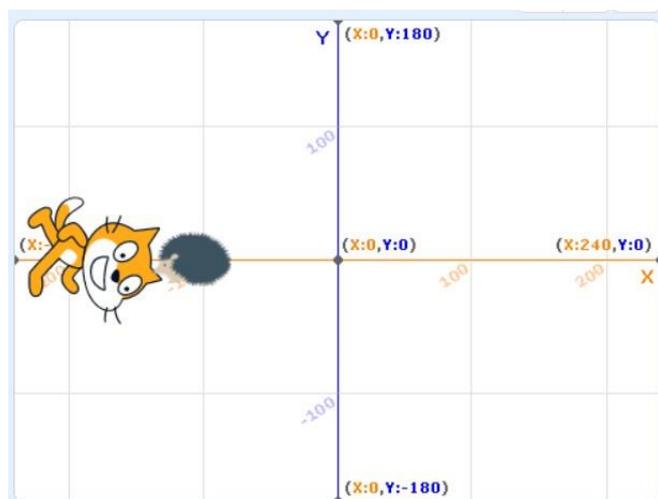
00

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
「ハリネズミ」が みぎ から
ひだり に じどうで うごく
「ねこ」が 「ハリネズミ」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 environment. 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 blue cat sprite is positioned at (0,0), and a black hedgehog sprite is positioned at (-85, -15). The control panel below the stage shows the selected sprite is 'Hedgehog' with its position set to x: -85 and y: -15. The size is 100 and the rotation is 90 degrees. The stage name is 'はいけい' and the stage number is 2. The sprite palette shows 'スプライト1' (the cat) and 'Hedgehog' (the selected sprite).

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



```

[when green flag clicked]
  hide
  set size to 100%
  set x to -180, y to 100
  turn 90 degrees
  loop
    if key pressed [up arrow]
      change y by 10
    if key pressed [down arrow]
      change y by -10

```

1 はじめの せってい(しよき せってい)

「ねこ」の ばしよを きめる

・とうじょうする ばしよは

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)

```

[when message received]
  stop all scripts
  loop
    wait 15 seconds

```

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(スクリプト)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



```

[がおされたとき]
  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

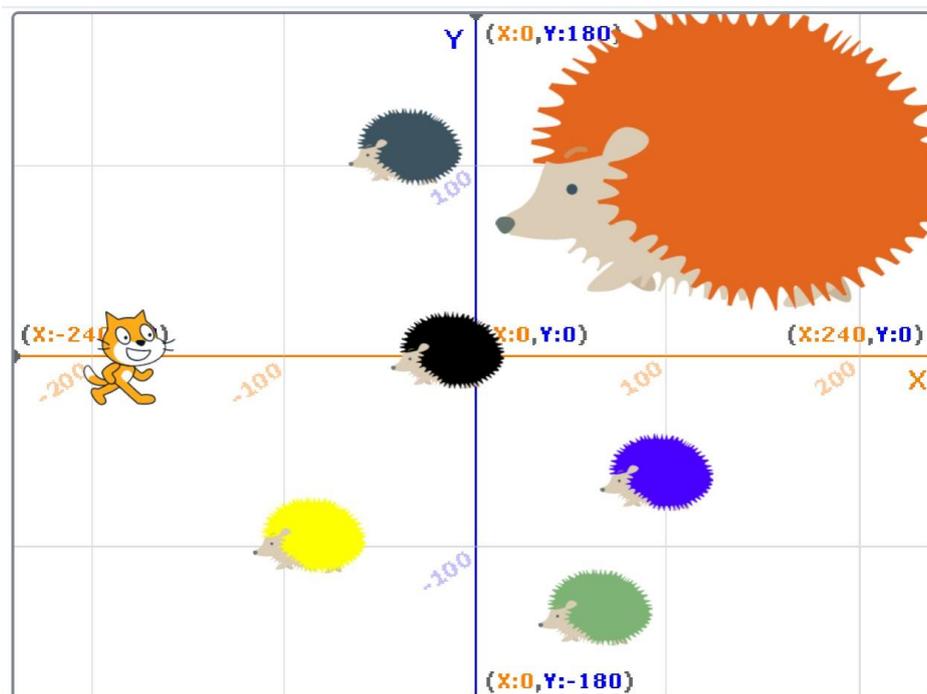
ちゃんと うごいたら・・・

かんせい!



プログラムを じぶんで かんがえよう

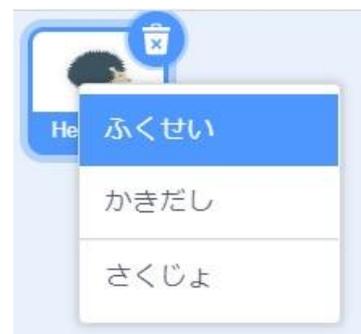
★ ゲームを もっと むずかしく しよう



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