

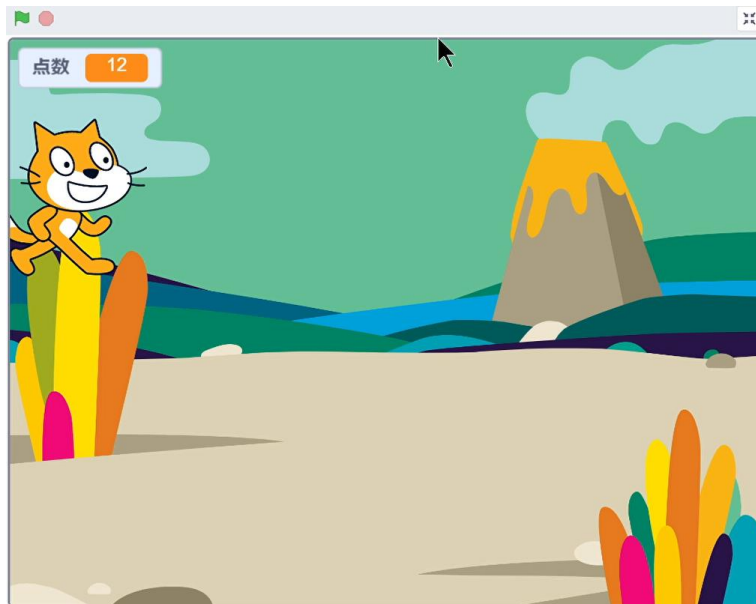
# シューティングゲームを作る

# 題材 シューティングゲーム

皆さんにはシューティングゲームを作ってもらいます。

まずはどうやって動かすか考えてみましょう。

それぞれの役割を考えてください。



主人公

弾

ドラゴン

# プロジェクトを作ろう

ゲームを新しく作るにはホームページの上の作るを押す



The screenshot shows the Scratch website homepage. The navigation bar at the top is blue and contains the Scratch logo, a red circle around the '作る' (Create) button, and other options like '見る' (View), 'アイデア' (Ideas), and 'Scratchについて' (About Scratch). A search bar and user profile 'Yuu\_you\_U' are also visible.

**最新の情報**

フォローしているScratcherからの更新情報がここに表示されます  
フォローしたいかもしれないScratcherを確認してみましょう

**Scratchニュース** [すべてを見る](#)

- Introducing Scratch Lab!**  
You're invited to test out experimental blocks developed by the Scratch Team! Learn more here...
- New Scratch Design Studio!**  
Maybe you see it, maybe you don't. Blend in with us in this new Scratch Design Studio!
- Black Lives Matter**  
Across the United States and around the world, adults and kids are raising their voices against racism and police violence. The Scratch Team stands with these protestors.

**注目のプロジェクト**

- PLANETS**  
A 360° scrolling platformer  
Gimpy\_-
- Rabbit Creator**  
XxDogs4everX
- "The hill we climb..."**  
crazy-ish
- Chiptune jumper (...)**  
yuseford
- CERDITO 3D GIRATORIO**  
glenmorpher

# 主人公を動かせるようにしよう

## 主人公の機能

- ・スタート地点につく
- ・ボタンで上下に動かす
- ・弾を出す



```

when green flag clicked
  set score to 0
  set x to -200, y to 0
  loop forever
    if up arrow key pressed
      change y by 10
    if down arrow key pressed
      change y by -10

```

The image shows a Scratch script for moving a character. It starts with a 'when green flag clicked' event block, followed by 'set score to 0' and 'set x to -200, y to 0'. A 'loop forever' block contains two 'if key pressed' blocks: one for the up arrow key that changes the y-coordinate by 10, and one for the down arrow key that changes the y-coordinate by -10.

# 主人公を動かせるようにしよう

## 主人公の機能

- スタート地点につく
- ボタンで上下に動かす
- 弾を出す



```
Scratch Script:
When green flag clicked
  Set score to 0
  Set x coordinate to -200, y coordinate to 0
  Loop forever
    If up arrow key pressed
      Change y coordinate by 10
    If down arrow key pressed
      Change y coordinate by -10
    If space key pressed
      Send 'たま'
      Wait 0.3 seconds
```

# 弾を打てるようにしよう

## 弾を作ろう

Scratch IDE screenshot for a project titled "Dinosaur Shooting". The main stage shows a yellow ball. A red box highlights the ball, and a red arrow points from the text "サイズを50にする" (Set size to 50) to the size input field in the sprite properties panel, which is currently set to 50. Another red arrow points from the text "ここから「Ball」を選ぶ" (Select "Ball" from here) to the "Ball" sprite in the sprite palette.

ここから「Ball」を選ぶ

# 弾を打てるようにしよう

## 弾の機能

- ・元の位置からはいなくなる
- ・コピーする
- ・スタート地点につく
- ・飛んでいく
- ・消える



# 弾を打てるようにしよう

## 弾の機能

- ・元の位置からはいなくなる
- ・コピーする
- ・スタート地点につく
- ・飛んでいく
- ・消える



```
クローンされたとき
  スプライト1 へ行く
  表示する
  ずっと
    もし 端 に触れた なら
      このクローンを削除する
    x座標を 10 ずつ変える
```



# ドラゴンを動かそう

## ドラゴンを作ろう

向きを  $-90^\circ$  にして  
ひっくり返す

サイズを20にする

ここから「Dragon」を選ぶ

ここから「Dragon」を選ぶ

# ドラゴンを動かそう

## ドラゴンの機能

- ・元の位置からはいなくなる
- ・2秒ごとにコピーが出てくる
- ・スタート地点につく
- ・飛んでいく
- ・消える



# ドラゴンを動かそう

## ドラゴンの機能

- ・元の位置からはいなくなる
- ・2秒ごとにコピーが出てくる

- ・スタート地点につく
- ・飛んでいく
- ・消える



```
クローンされたとき
x座標を 200 、y座標を -140 から 140 までの乱数 にする
表示する
ずっと
もし 端 に触れた または スプライト1 に触れた なら
  すべてを止める
でなければ
もし Ball に触れた なら
  点数 を 1 ずつ変える
  このクローンを削除する
でなければ
  コスチュームを dragon-a にする
  x座標を -10 ずつ変える
  0.1 秒待つ
  コスチュームを dragon-b にする
  x座標を -10 ずつ変える
  0.1 秒待つ
```

## 正解へのリンク



<https://scratch.mit.edu/projects/484038985/editor>

---