

課題 D



Lesson11~12

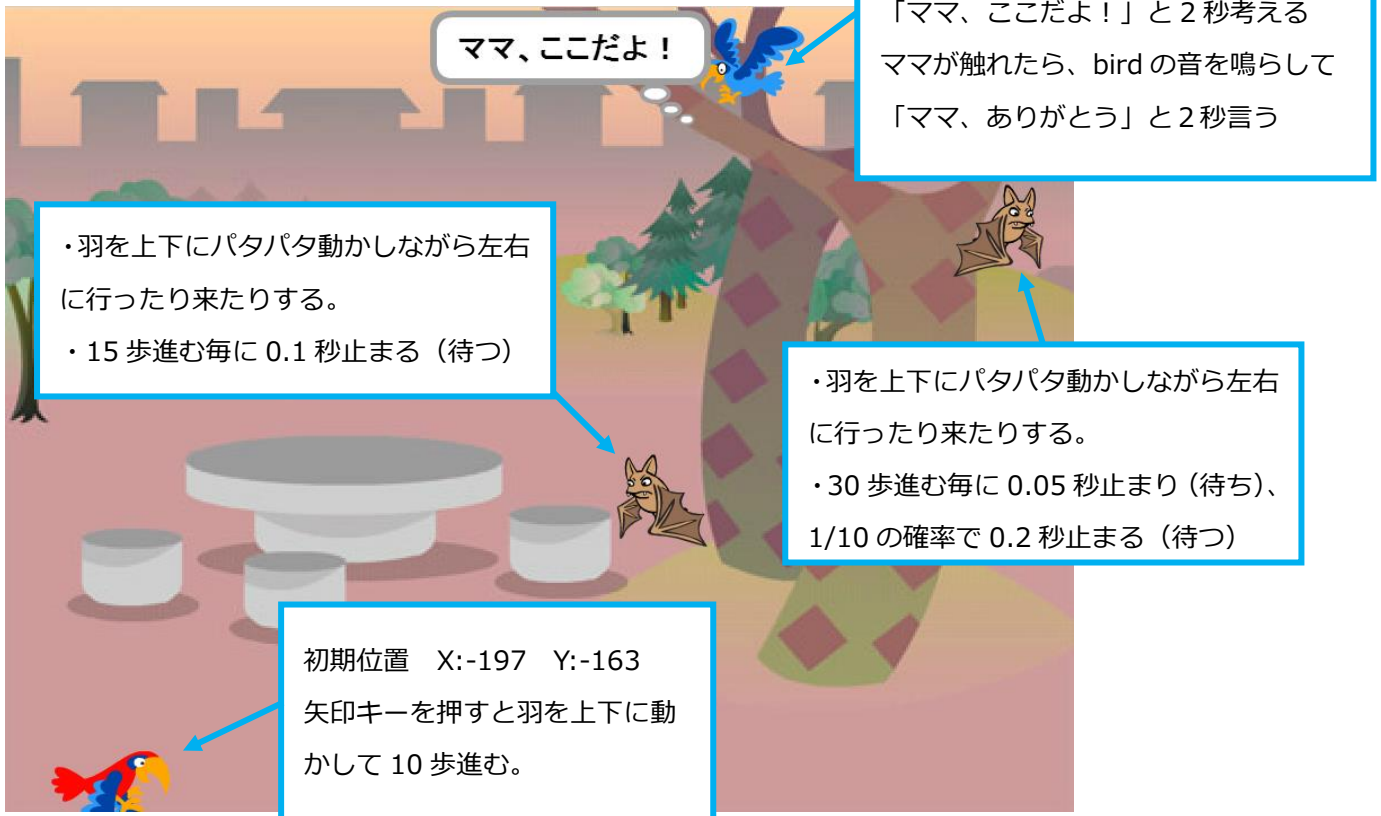
実施日

月

日

ママ鳥が子どもの鳥を迎えに行く障害物ゲームを作りましょう。ママ鳥はコウモリ2羽の邪魔をよけて行かなければ子どもの鳥のところまでたどりつけません。(ママ鳥がコウモリに触れるとスタート地点に戻されてしまいます)

- 背景 : woods and bench
- スプライト : parrot, parrot2, bat1



問題1. 背景を woods and bench にしましょう。

問題2. Scratch Cat のスプライトを削除した後、parrot,parrot2,bat1 を2個追加しましょう。

問題3. 追加したスプライトの名前を「ママ」「こども」「Bat上」「Bat下」に変更しましょう。

問題4. 「ママ」のスク립トを作成しましょう。

「↑」「↓」「←」「→」キーを押すと、「上」「下」「左」「右」方向に羽をパタパタ動かしながら10歩進む

問題5. 「こども」のスク립トを作成しましょう。

- ・緑の旗をクリックすると「ママ、ここだよ！」と2秒考える
- ・「ママ」に触れたら、birdの音を鳴らして「ママ、ありがとう」と2秒言う

問題 6. 「Bat 下」のスク립トを作成しましょう。

15 歩→0.1 秒待つ→15 歩→0.1 秒待つ…というように 15 歩ごとに 0.1 秒待つペースで羽を上下にパタパタさせながら左右行ったり来たりする

問題 7. 「Bat 上」のスク립トを作成しましょう。

30 歩→0.05 秒待つ→30 歩→0.05 秒待つ…というように 30 歩ごとに 0.05 秒待つペースで羽を上下にパタパタさせながら左右行ったり来たりする。

30 歩進む毎に 1/10 の確率で 0.2 秒待つ。



問題 8. 「ママ」が「Bat 上」「Bat 下」に触れたら、スタート地点に戻るスク립トを加えましょう。

問題 9. 各スク립トの初期設定を追加しましょう。

問題 10. ゲームを完成させましょう。

初めてスク립トを見た人がどんな処理をしているのか分かりやすいようにスク립トの修正をしましょう。

問題 11. 作品タイトルを「課題 D」にして保存をしましょう。

チャレンジ問題



課題 A～D までお疲れ様でした！

最後のチャレンジです!!

今まで習ったことを使って、あなたの思う新潟の特色を表現したプログラムを作ってみましょう。

ゲームでも、アニメーションでもどちらでも OK です。

作品タイトルを「チャレンジ課題」にして保存をしましょう。