




もっと知りたい 3-1：値ブロック（マウスのY座標）を使用する



3時間目
もっと知りたい

値ブロック（マウスのY座標）を使う方法を考えましょう。

まずは、**調べる**カテゴリーの「マウスのy座標」と**動き**カテゴリーの「y座標を にする」を連結し、「y座標を マウスのy座標 にする」ブロックを作ります。このブロックを実行すると、タブレットの場合はタップのY座標に、パソコンの場合はマウスのY座標に、が瞬間移動します。

今までは画面をタップするとY座標 -70から はサッカーボールに向かって移動し始めましたが、上図のスキプトの位置に「y座標を マウスのy座標 にする」を連結すると、ステージ上をタップしたときのY座標の位置に が瞬間移動してからサッカーボールに向かって移動するようになります。

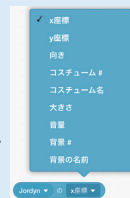
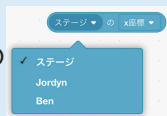
もっと知りたい3-2：値ブロック（他のスプライトの向き）を使用する



今度は、値ブロック（他のスプライトの向き）を利用してみましょう。

「キック」を受け取ったときからキックメッセージを受け取った後、今まで「Soccer Ball」は「75度」に向けるに向きを変えてゴールポスト方向に移動しました。しかしここでは、「Jordyn」の向き = 「Soccer Ball」の向きにしたいと思います。

調べるカテゴリーの「Jordyn」を選択し、



を選択し「Jordyn」の向き」という値ブロックにします。「Jordyn」の向き」により、「Jordyn」の向きがわかります。



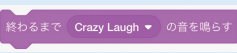

その「Jordyn」の向き」を「90度」に連結して「Jordyn」の向き」度に向けるにして、上図のスク립トの位置に連結すれば、キックメッセージを受け取ったときの「Jordyn」の向きは「Soccer Ball」の向きと同じになります。実際にゲームをやってみると、ボールの軌道が変わったのがわかるでしょう。

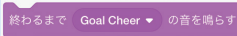
もっと知りたい 3-3：演算ブロックを使用する




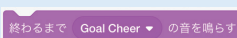
3時間目
もっと知りたい



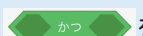
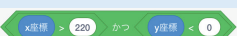
演算ブロックを使ってみましょう。

「もっと知りたい3-3」のスクリプトでサッカーゲームをすると、ときにサッカーボールがステージの下端や上端に触れることがあります。サッカーボールのスクリプトでは、 が  に触れたときだけ、ゴール失敗の  を実行しているの、 がステージの下端や上端に移動したときもゴール成功の

 が実行されてしまいます。

そこで、上図のスクリプトのように、●演算カテゴリーのブロックを使用して、 が X 座標 > 220以上、かつ Y 座標 < 0に移動したときだけ

 を実行するようにします。

 と  と  を連結すれば、 ブロックを作ることができます。