

## もっと知りたい 5-1：変数を利用して得点機能を付ける



変数を利用して、得点機能を付けてみましょう。

●変数カテゴリーには、あらかじめ **作った変数** という名前の変数が用意されています。**作った変数** をそのまま使用することもできますが、**作った変数** を長押し（パソコンの場合は右クリック）すれば、名前を変更できます。ここでは、「スコア」という名前の変数に変更します。

**が押されたとき** の後は、**スコア** を **0** にする でスコアの値をリセットします。また、

**Pufferfish** が **Fish** に触れたら得点を100ずつ増やしたいので、

**もし Pufferfish に触れた なら** のなかに **スコア** を **100** ずつ変える を連結します。

さらに、**が押されたとき** の後に **表示する** を追加しました。**表示する** を追加したのは、何ら

5時間目

もっと知りたい

かの理由で



を実行中の



が隠れているときに、ボタンを

タップしてスクリプトを停止すると、次に  をタップしても  が隠れたまま

になってしまうからです。スクリプトの途中に  と  を使用したときは、

 の後に  を追加するといいでしょう。

## もっと知りたい 5-2：ゲームオーバーのスクリプトを追加する

ゲームオーバーのスクリプトを追加しましょう。ここでは、3ステップで機能を追加します。



5  
時間  
目

も  
っ  
と  
知  
り  
た  
い

### 【ステップ1】

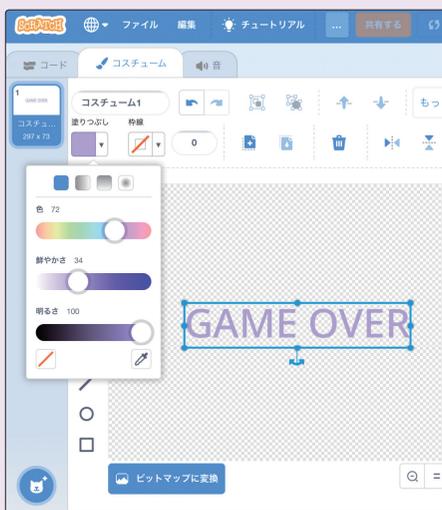
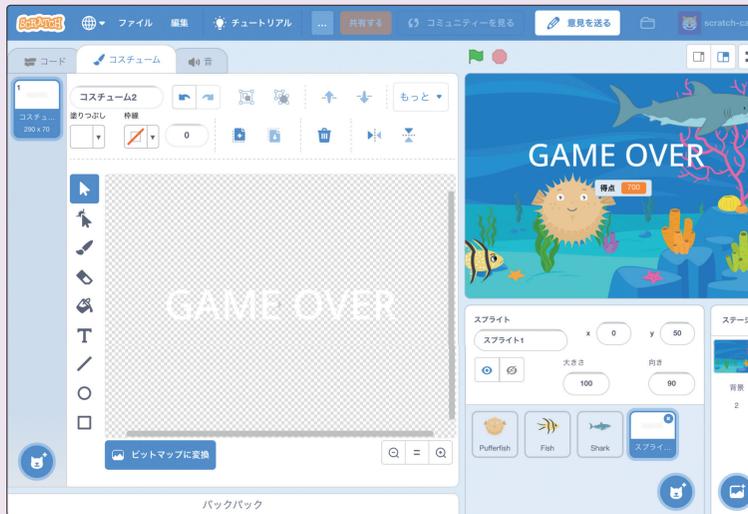
まず、 スクリプトで **止める すべて** のかわりに **メッセージ1 を送る** を追加します。

「メッセージ1」という名前は、**メッセージ1** 部分をタップすれば変更できます。今回は、名前は変更せずにそのままメッセージ1を使用します。

 が  に触れたら、**止める すべて** ブロックによってすぐにすべてのスクリプトを停止していましたが、ここでは、スクリプトを停止せずに **メッセージ1 を送る** というメッセージを送ります。

## 【ステップ2】

ステージ下の  をタップして、新しいスプライトをペイントエディターで描きます。



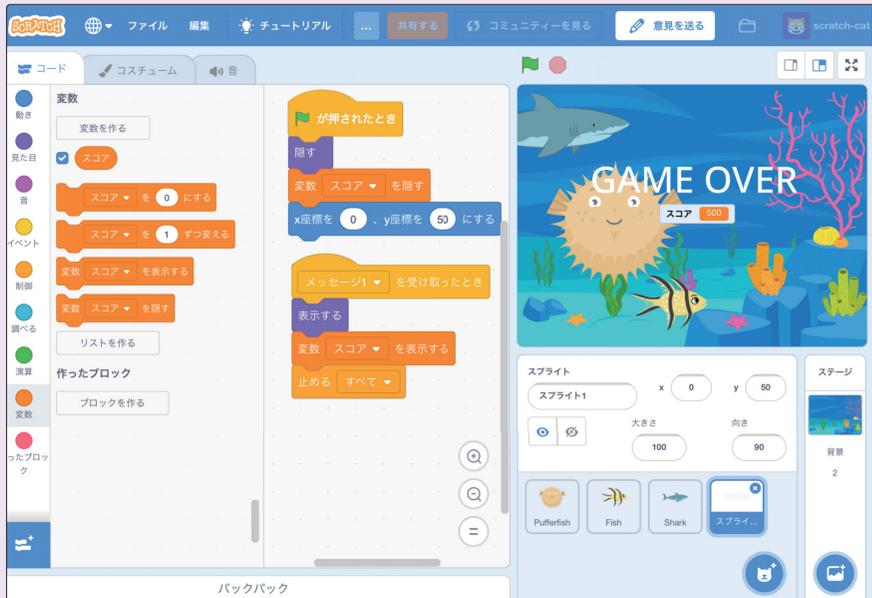
テキストツール  を選択してキャンバス上をタップすると、文字を入力できます。スクラッチ3.0からは、日本語も入力できますが、今回「Game Over」という英語を入力しましょう。

塗りつぶし  をタップして色を選択すれば、「Game Over」の文字色を変更できます。

また選択ツール  を選択して青色の四角枠の点をドラッグすれば、大きさも変更できます。

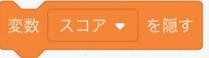
### 【ステップ3】

「Game Over」スプライトのスクリプトを作ります。



5  
時  
間  
目

も  
っ  
と  
知  
り  
た  
い

この「Game Over」スプライトは、 が  に触れてゲームオーバーになったときに表示させたいので、 の後は  で非表示にします。また、 でステージ上のステージモニター  も非表示にしましょう。

 が  に触れて、 が送った  を受け取った後、  
 ブロックにより「Game Over」がステージ上に表示され、

変数 スコア ▼ を表示する ブロックによりステージモニター スコア 500 も表示されます。

その後、 止める すべて ▼ を実行して、すべてのスクリプトを停止します。