

もっと知りたい9-1：音と変数ブロックを使って、成功判定を追加する

今回は2ステップで、成功判定を追加する方法を考えましょう。

【ステップ1】



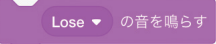
まず、アームのスク립トを、緑の旗をタップ後に「Win」の音を鳴らすを追加して「Win」

の音を鳴らし、アームが動くごとに「Teleport2」の音を鳴らすように変えま

しょう。「マウスが押された」ではないまで待つの下に「Teleport2」の音を鳴らすを追加し、

「y座標 = 120」まで繰り返す、y座標を 2 ずつ変える と 「x座標 = 180」まで繰り返す、x座標を 2 ずつ変える の下にも 「Teleport2」の音を鳴らすを追加し



ます。さらに、アームが Fish をキャッチしていたら 「Tada」の音を鳴らすで「Tada」

という音を鳴らし、何もキャッチできなければ  で「Lose」の音を

鳴らす  を追加してください。

 は、  であれば  は  をキャッチして

いる状態であることが前提なので、この前提が正しくなるように【ステップ2】で

 のスクリプトに変数  に関するブロックを追加します。


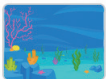
【ステップ2】





●変数カテゴリにある **作った変数** を長押し（パソコンの場合は右クリック）して、変数名を「景品ゲット」という名前の **景品ゲット** に変更してください。ゲーム開始時は **景品ゲット** の値をリセットしたいので、**が押されたとき** の下に **景品ゲット** を **0** にする を追加しましょう。

キャッチ を受け取ったときに **Fish** が **アーム** の **色に触れた** 場合は、**アーム** が **Fish** をキャッチしている状態なので、**もし** **色に触れた** なら のなかに **景品ゲット** を **1** にする を追加します。これらの変数ブロック追加により、**景品ゲット = 1** の場合も、**アーム** が **Fish** をキャッチしている状態になり、【ステップ1】の前提条件が正しくなります。

もっと知りたい9-2：スプライトや背景を変えて、ゲームの雰囲気を変える

景品のスプライト  や背景  を変更するだけで、ゲームの雰囲気が変わります。

たとえば、スプライトを  、背景を  に変更してもいいでしょう。 

のコスチュームも  と同じく、4種類あるので、スクリプトは  と変えなくても大丈夫です。





ゲームの雰囲気が変わりました。

9
時間目

もっと知りたい