

もっと知りたい 1-1：ゲームに制限時間を設定する

ゲームに制限時間を設定してみましょう。



まずは、 を追加します。



 ブロックを使用して、

 で制限時間を設定するやり方もありますが、 ブロック使用し

たほうがシンプルです。このスクリプト  は他スクリプトと同時に実行さ

れ、 をタップしたら、30秒後にすべてのスクリプトを止めます。 

を実行すると、タコスだけでなく恐竜のスクリプトもすべて停止するわけです。なお今回は、タコススプライトのスクリプトエリアにこのブロックを追加していますが、恐竜や背景のスクリプトエリアに追加しても問題ありません。

1
時間目

もっと知りたい

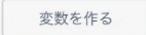
もっと知りたい 1-2：得点機能を付ける

次に、ゲームに得点機能を付けてみましょう。

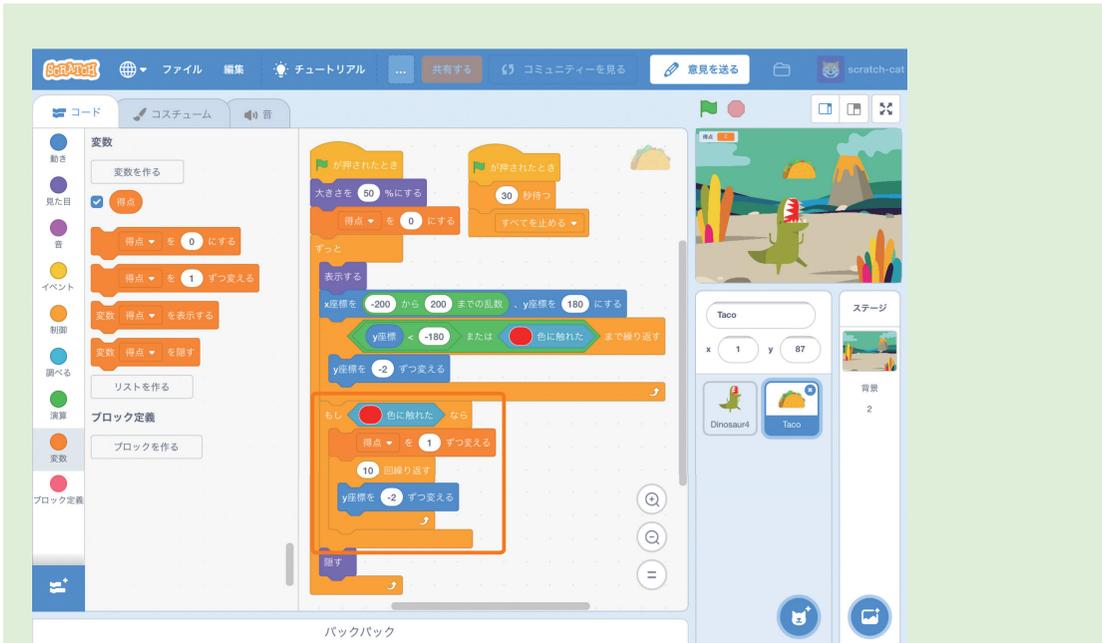
ゲームに得点を付けるには、●変数カテゴリーの変数ブロックを使用します。

スクラッチ3.0には、あらかじめ  という変数が用意されています。



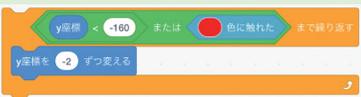
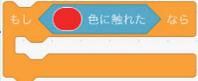
 をタップすると、下図のようなウィンドウが表示され、自分の好きな名前の変数ブロックを作ることができます。ここでは、  という名前の変数ブロックを作りましょう。



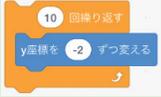


●変数とは、数値や文字を記録できる入れ物のようなものです。🚩をタップしたら、により  の値をゼロにリセットして、恐竜がタコスを食べ

たときに  より  の値を1ずつ増やせば、ゲーム開始から終了までの30秒間に恐竜がタコスを食べた回数が  に記憶されます。チェックボックスをチェック () すると、ステージ上に得点のステージモニターが表示されます。

 を実行する場所は、 スクリプトが実行された後ですが、 によりスクリプトが完了することもあるので、タコスが  の条件式を満たしていれば  を実行する

ようにします。

また、がないと、タコスが恐竜の  に触れた瞬間に消えますが、このスクリプトを追加すると、タコスが恐竜の  に触れた後、少しだけ落下してから消えるようになります。

もっと知りたい 1-3：ゲーム開始時に方向に恐竜が移動するのを防ぐ

1時間目

もっと知りたい

ゲーム開始時に、方向に恐竜が移動するのを防ぐ方法を考えます。



このままのスクリプトでは、方向旗をタップすると同時に「1秒で マウスのポインターへ行く」が実行されるので、ゲームスタートと同時に恐竜が方向旗方向に移動してしまいます。これ

を防ぐには、方向旗が押されたときの直後に「マウスが押された まで待つ」を追加して、ステージ上をタップするまで「1秒で マウスのポインターへ行く」が実行されないようにしましょう。

