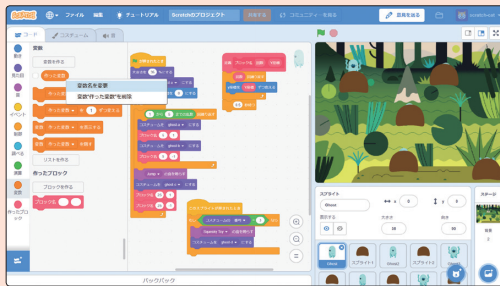


もっと知りたい 6-1：変数を使って得点を付け、ゲームに制限時間を設定する







変数を使って得点を付け、ゲームに制限時間を設定しましょう。
 まず、●変数カテゴリにある **作った変数** を右クリック（タブレットの場合は長押し）して、変数名を「得点」という名前の **得点** に変更してください。

制限時間のスクリプト

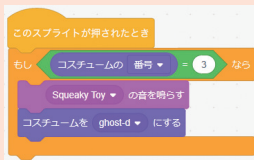


得点付けのスクリプト（すべての Ghost スクリプトに必要な）

 が、 のコスチュームになって大きく上下動するときにクリックすると、得点が1点ずつ増えるようにしたいので、 をクリックしたときに「Squeaky Toy」の音を鳴らしてコスチュームを  にするスクリプト

6時間目





もっと知りたい



に **得点** を **1** ずつ変える を追加して、




にして

ください。このスクリプトは、 にも追加しましょう。



上図の





は1つのスプライトにだけ追加してください。今回は  に

追加しましたが、ステージのスクリプトとして追加してもいいかもしれません。

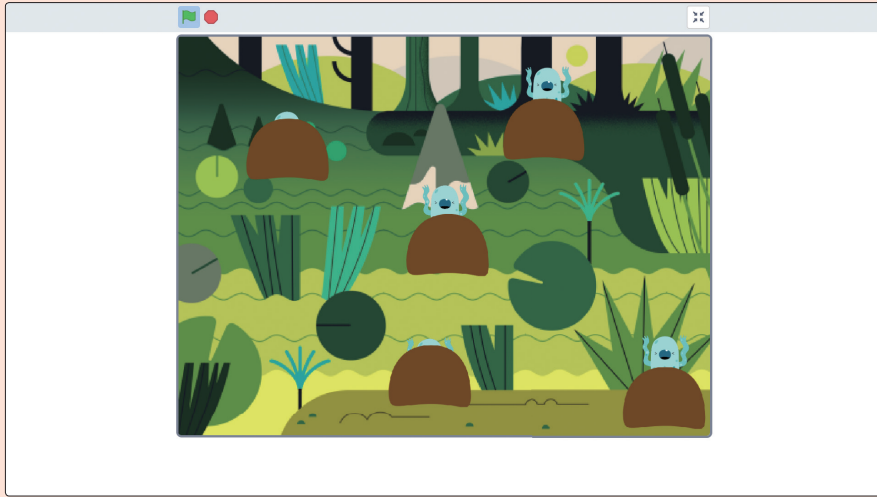
 に追加されている **変数 得点** を隠す は、ステージ上に表示される得点変数の

ステージモニター  を非表示にして、 で得点を0にリセットします。

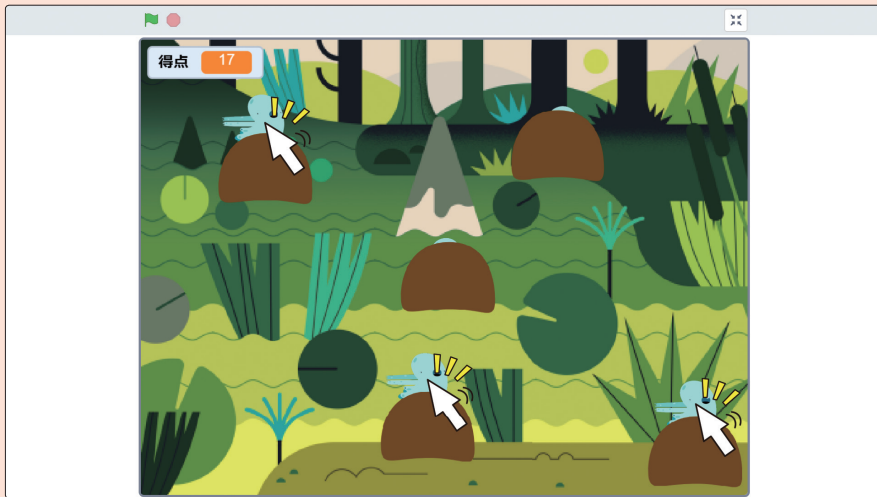
 はゲームの制限時間です。ゲーム時間を60秒にしたければ  に変更してください。制限時間後に、 を実行するとステージ上に

得点変数のステージモニター  が表示され、 ですべてのスクリプトがストップします。

モグラたたきゲームスタート！



30秒後にゲームが終了し、得点のステージモニターが表示されました。



6
時
間
目

も
っ
と
知
り
た
い