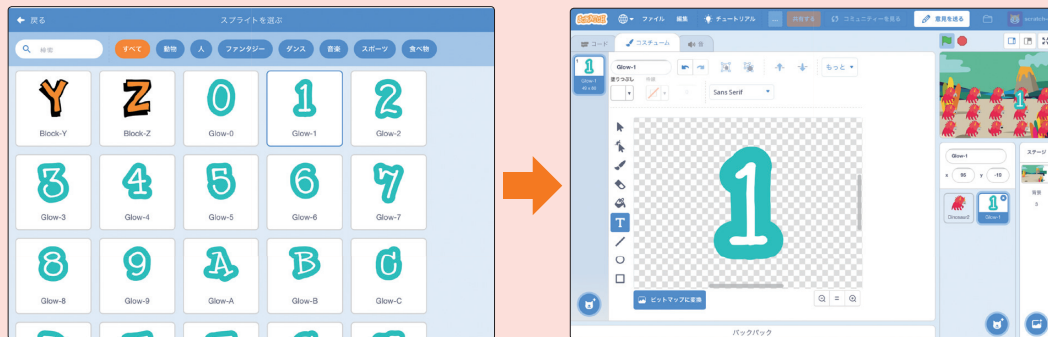






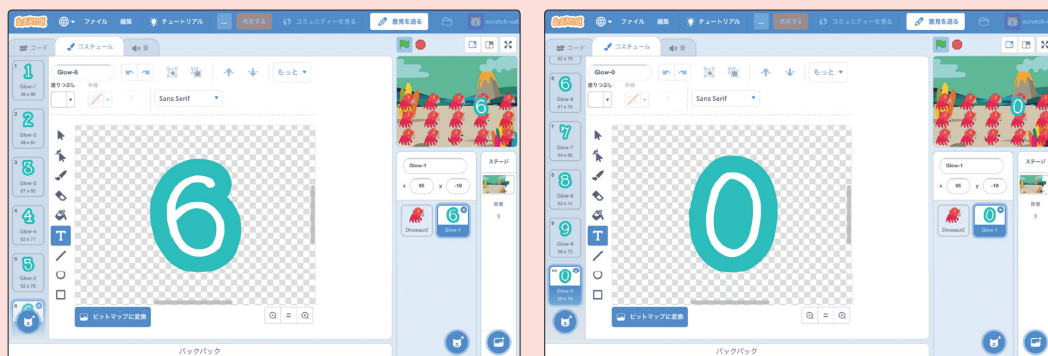
もっと知りたい 7-1：制限時間のカウントダウン表示を追加する

ここでは5ステップで、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。

【ステップ1】









画面右下にある  マークをタップした後、 の虫メガネマークをタップして「Glow-1」というスプライトを選択してください。画面左上の  コスチューム をタップすると、「1」というコスチュームがあるのがわかるはずです。ここに、「2」、「3」……「9」、「0」のコスチュームを追加します。コスチュームを追加する場合、画面左下にある  マークをタップしてください。





7
時間
目




も
っ
と
知
り
た
い

1番目のコスチュームは 、2番目のコスチュームは 、3番目のコスチュームは…… 、8番目のコスチュームは 、9番目のコスチュームは 、10番目のコスチュームは  を追加して、コスチューム番号とコスチュームの見た目が同じになるようにしましょう。ステップ2以降に影響するので、間違えないように注意してください。

【ステップ2】



画面右下にある  マークをタップして、 の筆マークをタップしてくだ

さい。テキストツール  をタップして「ゲームオーバー」という文字を入力した後、選択ツール  をタップして文字の大きさや位置を調整しましょう。「ゲームオーバー」というコスチュームを追加したら、画面左下にある  マークをタップして、「ゲームクリア」というコスチュームも作成します。

【ステップ3】



上図において、ステップ2から追加されたのは **ゲームクリア** を受け取ったとき、**スタート** を送る、**ゲームクリア** を送る のブロックです。


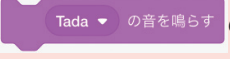
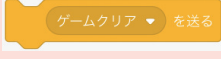
さて、15匹の **Dinosaur2** クローンを作成し、本物の **Dinosaur2** を **隠す** で隠すスクリプトの後に、**スタート** を送る を追加してください。次のステップ4で、このメッセージを



1 **Glow-1** が **スタート** を受け取ったとき で受信すると、時間制限のカウントダウンが開始されるようにプログラミングします。**スタート** を送る は、**メッセージ1** を送る の **メッセージ1**


部分をタップして、**新しいメッセージ** から **新しいメッセージ** をタップすれば、自分の好きなメッセージ名を付けられます。今回は **スタート** というメッセージ名を付けましょう。



7時間目

もっと知りたい

次に、のなかにある  の下に  を送る

を追加してください。このスクリプトによって、見た目の違う  クローンをタップすると  が送信されるようになります。

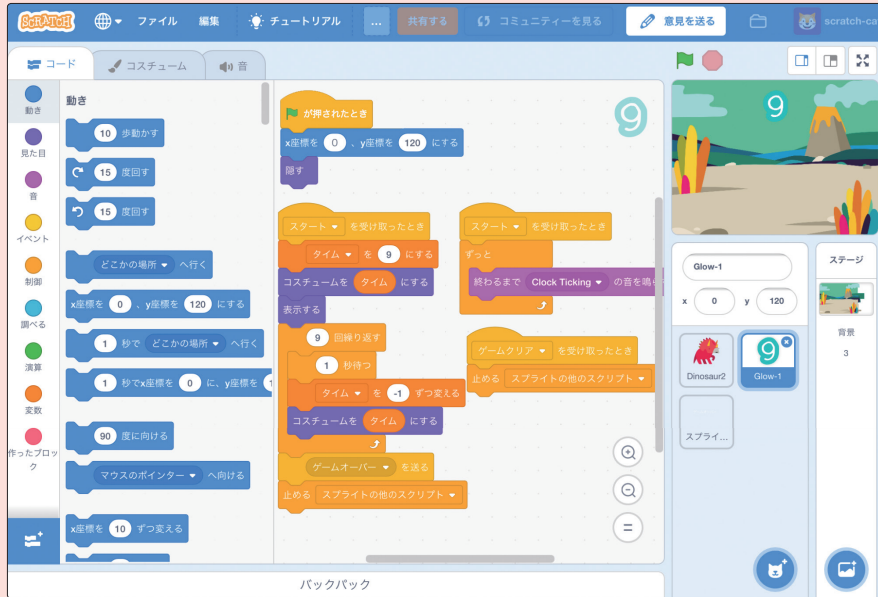
自ら送ったメッセージを、自身で受信することも可能です。  が送った

 を自分で受信して  を実行する

 を追加しましょう。  を実行すると他のスクリプトが停止するので、 のユラユラ動きがストップします。  を受け取った場合の  も追加してください。  に

ついては後で説明します。この  を受信したときも、 のユラユラ動きがストップします。

【ステップ4】



1のスク립トを作りましょう。

座標の位置を X 座標 = 0、Y 座標 = 120 にして姿を隠す を追加してください。

から送信された を で受け取るハットブロック

の下に、秒針の音を鳴らす を繰り返す


を追加してください。


上記スク립トと並行して の下に、 を実行して

自分自身の姿を表示する を追加しましょう。この を実行す

7
時間目



もっと知りたい



ると、コスチュームがコスチューム番号9になるので、 のコスチュームがステージ上に表示されます。


次に、 の下に








を追加してください。このブロックにより、1

秒経過すると  により  の値が1小さくなるので、1秒前の

 の値が「9」だった場合には「8」となり、コスチューム番号8の  がステー



ジ上に表示されます。これを9回繰り返すと、 の値は1秒経過するたびに、9、8、

7……3、2、1、0と1ずつ減っていき、 のコスチュームも  によ

り   …    へと変わり、ステージ上にカウントダウン表示され

るようになります。

また、9秒経過しても見た目の違う恐竜が見つからなかった場合は、

 を送信して  を止めるため、

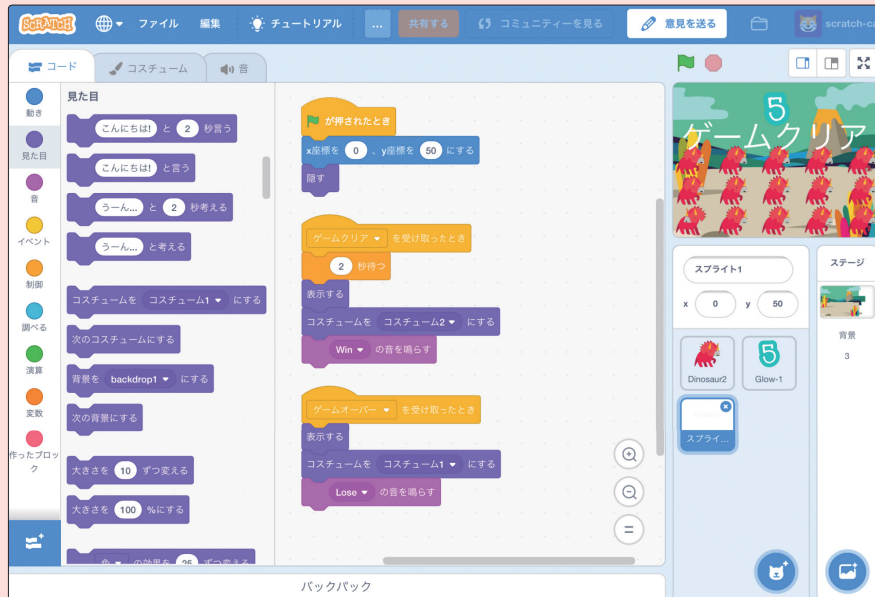
 に加えて  も追加してください。

 を受信した場合も、 を停止するために

 を追加しましょう。



【ステップ5】



これは、ステップ2で作った「ゲームオーバー」と「ゲームクリア」というコスチュームを持っているスプライトのスクリプトです。ここに、X座標=0、Y座標

=50にして姿を隠す



を追加しましょう。さらに、違う見た目の

恐竜がタップされ、

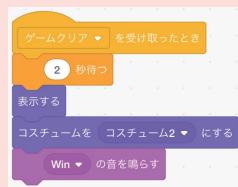


から



が送信されたとき、「ゲームクリア」

というコスチュームをステージ上に表示させて「Win」という音を鳴らすために、



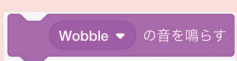
を追加してください。



ブロックを追加する理由は、




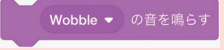


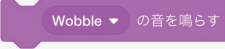
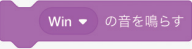
のスク립トによって見た目の違う恐竜をタップしたら






の

7
時間目

もっと知りたい

音を鳴るようにしているため、 ブロックを追加しないと  と  の音が同時に鳴ってしまうからです。 ブロックを追加すれば、 の音が鳴ってから、 の音が鳴るようになります。

また、9秒経過しても見た目の違う恐竜が見つからず、 から  が送信されたとき、「ゲームオーバー」というコスチュームをステージ上に表示さ

せて  という音を鳴らしたいので、



を追加しま

しょう。これで、見た目の違う恐竜を7秒以内にタップできないと、「ゲームオーバー」と表示されるようになりました。



見た目の違う恐竜をタップしたら、「ゲームクリア」と表示されました。



7
時間目

もっと知りたい