もっと知りたい 8-1：ゲームオーバーと得点を表示する

今回は、5ステップでゲームオーバーと得点を表示する方法を考えましょう。

【ステップ1】

まずは、変数カテゴリーの 変数を作る をタップして、残りエイリアン数 と 得点 変数を作成します。

のスクリプトに変数のブロックを追加します。すなわち、

の下に

を組み合わせて、
をタップした後、得点の値が「0」、残りエイリアン数の値が「100」にリセットされるブロックを入れるのです。

で

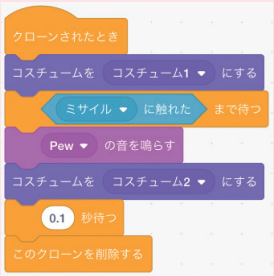
クローンを100匹作っているので、残りエイリアン数

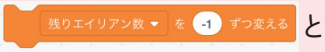
の値は「100」にリセットします。

が

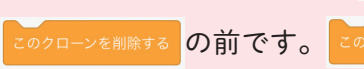
に触れたら（当たったら）、

残りエイリアン数を「1」減らして、得点を「1」増やしたいので、



に、 

と

を追加しましょう。追加する場所は 

の前です。

は下に凹みがないキャップブロックなので、このブロックの下に他のブロックを組み合わせることはできません。

また、

が

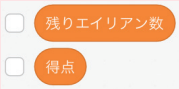
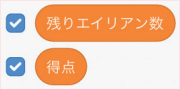
に触れず侵略して消えた場合は（下方向に移動し、端に触れて消えた場合）、残りエイリアン数の値だけを「1」減らしたいので、

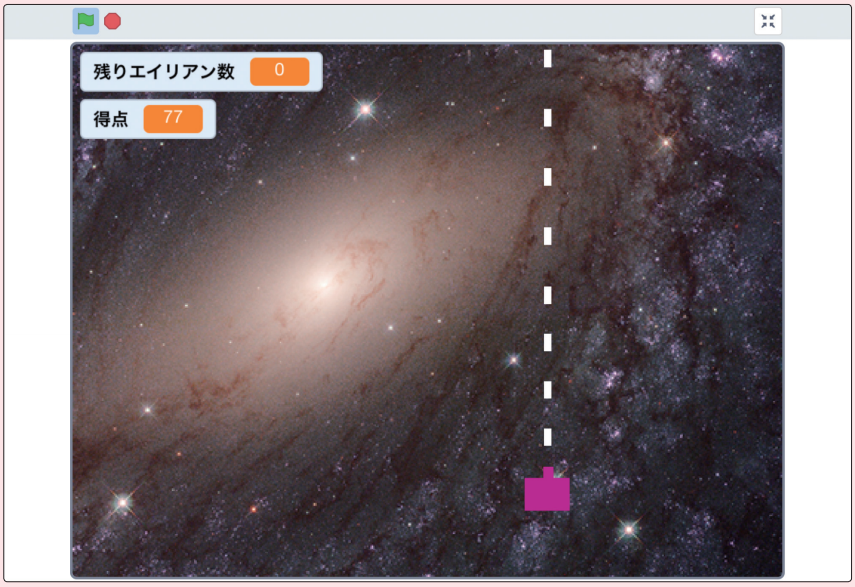
の

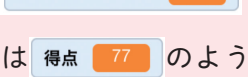
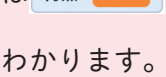
の前に

だけ

を追加してください。

その上で、ブロックパレットの  のチェックボックスを  にして、 をタップしましょう。



上図は、 がいなくなるまでプレイした画面です。ステージモニター  を見ればわかるように値が「0」になっています。一方、得点は  のように「77」になっていて、77匹の を で倒したことがわかります。

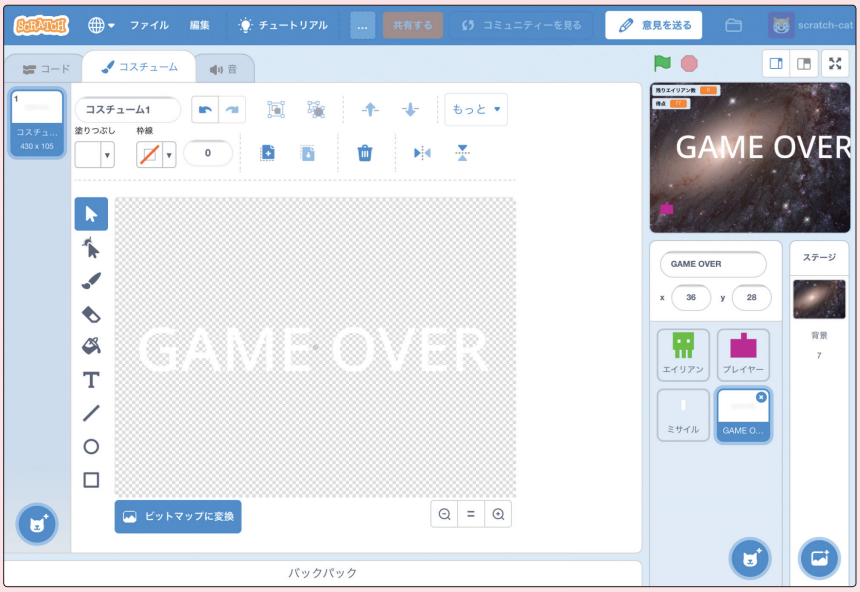
【ステップ2】

ステージ下の

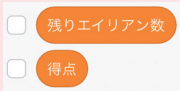
をタップの上で、ペイントエディターで「Game Over」と

いうコスチュームを描いて、新しいスプライト

を作ります。描き方は、「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」の【ステップ2】でも説明しています。



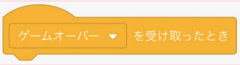
まずは、ブロックパレットの のチェックボックスを外して、

 にしましょう。 は の姿を隠し の

ステージモニターを非表示にしてＸ座標＝0、Ｙ座標＝0にするスクリプト、

はステージモニター を非表示にするスクリプトです。

チェックボックスを外しているのに の後に を追加して

いる理由は、 によって  に

を実行し、ステージモニター 得点 77 を表示するためです。さもないと、隠す を使うときは 表示する も必要になるのと同様、変数 変数 を表示する を実行したらステージモニター 得点 77 が表示されたままになってしまいます。そのため、が押されたとき の後に 変数 得点 を隠す を実行することで、ステージモニター 得点 77 を非表示にしているのです。

GAME O… の2つのスクリプトにより、をタップすると、GAME O… の姿とステージモニター 得点 77 をステージから隠し、ゲームオーバー を受け取ったとき に GAME O… とステージモニター 得点 77 がステージ上に表示されます。

【ステップ3】

次は、エイリアン のスクリプトを作りましょう。

8時間目 もっと知りたい

のスクリプトに、

を追加してください。

が

に触れて消えるか、下方向に移動して消えて100匹の

が0匹になったら（

）、

メッセージを送ります。

【ステップ4】

今度は、

のスクリプトを作ります。

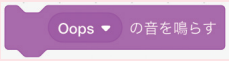
100匹の

が0匹になったら（

）、【ステップ3】で

メッセージを送るスクリプトを作りましたが、

が

に触れてしまった場合もゲームオーバーにしたいので、 

の下に

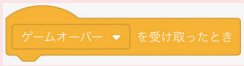
を組

み合わせてください。

【ステップ5】

最後は、

のスクリプトです。

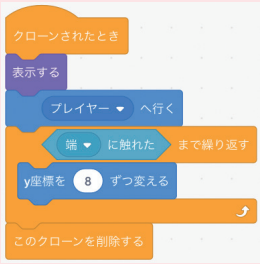


は

が発射されないようにしたいので、

で

のその他のスクリプト

と 

を停

止します。

また、

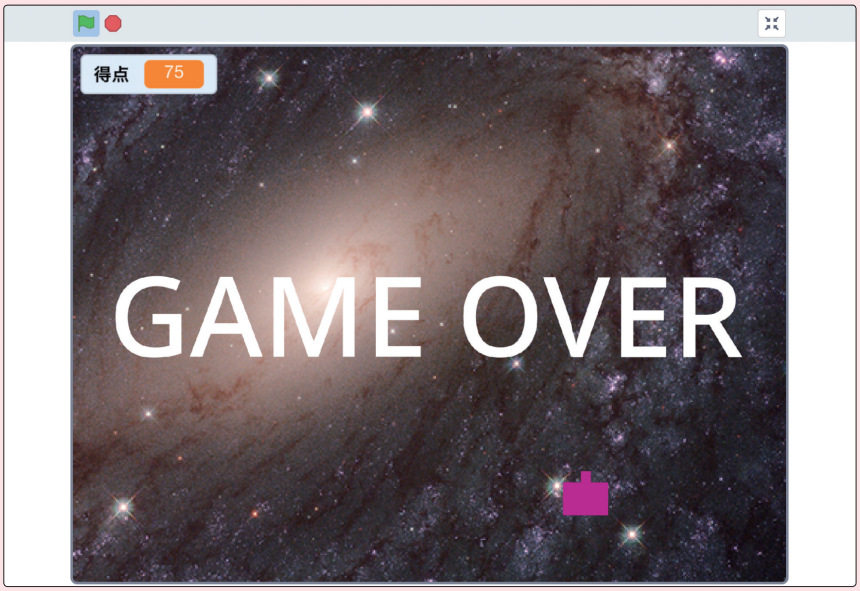
にすでに作られてステージ上にある

クローンを

で削除します。

以上で完成です。

エイリアンに触れるとゲームオーバー、その時点の得点が表示されます。



エイリアンが0匹になるとゲームオーバー、得点も表示されます。