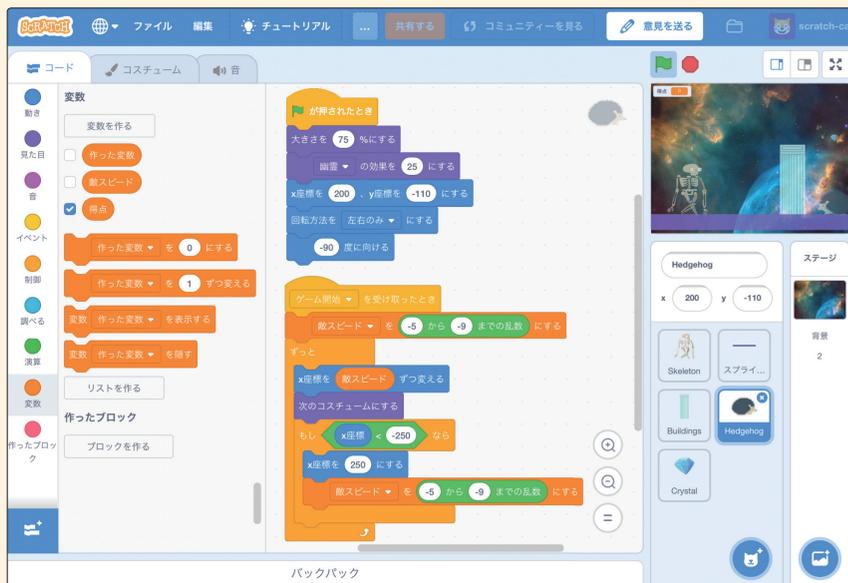


もっと知りたい10-1：変数と乱数を使ってハリネズミのスピードを変える



変数と乱数を使ってハリネズミのスピードを変えましょう。

まず、●変数の **変数を作る** をタップして、**敵スピード** という変数を作成してください。変数名は、「敵スピード」以外の名前でも OK です。

x座標を -6 ずつ変える により「-6」で一定だった  のスピードを、この **敵スピード** という変数と **-5 から -9 までの乱数** を使用して、「-5」～「-9」まで変化するようにします。**-5 から -9 までの乱数** と **敵スピード を 0 にする** を連結した **敵スピード を -5 から -9 までの乱数 にする** ブロックを実行すると、「-5」～「-9」までのいずれかの値が **敵スピード** に代入されます。この **敵スピード** を **x座標を -6 ずつ変える** に連結して **x座標を 敵スピード ずつ変える** にすれば、 のスピードが「-5」～「-9」まで変化するようになります。

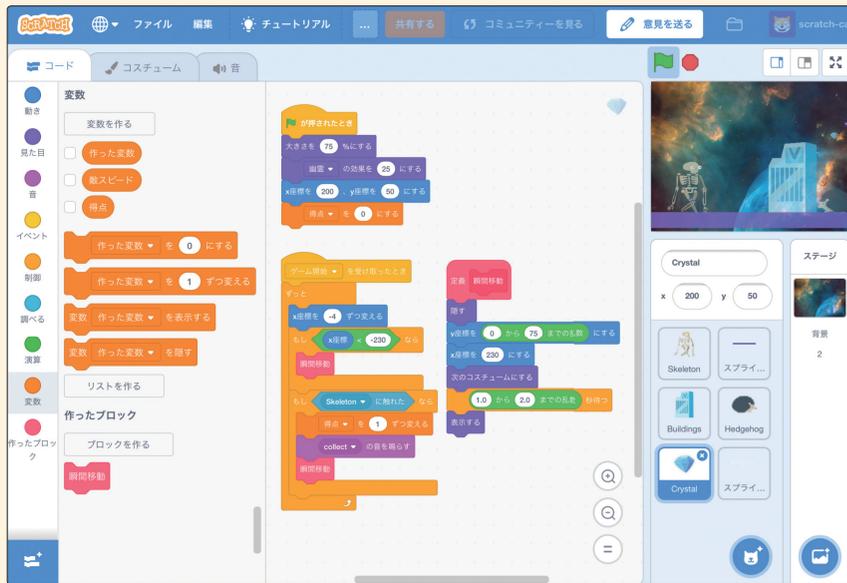
もっと知りたい

10時間目

ゲーム開始 ▼ を受け取ったとき と x座標を 250 にする の下に 敵スピード ▼ を -5 から -9 までの乱数 にする

を連結して、x座標を -6 ずつ変える を x座標を 敵スピード ずつ変える に変更しましょう。

もっと知りたい 10-2：乱数を使って宝石が再表示されるタイミングを変える



乱数を使えば、宝石が再表示されるタイミングを変更できます。

まずは、**作ったブロック** カテゴリの **ブロックを作る** をタップして、「瞬間移動」という名前のカスタムブロックを作ってください。カスタムブロックの名前は、「瞬間移動」以外でも OK です。

スクリプトで、**x座標 < -230** および **Skeleton に触れた** の条件が成立したときに実行される、X座標 = 230に瞬間移動してコスチュームを変えるスクリプト

x座標を 230 にする は同じです。そのため、これをカスタムブロック **瞬間移動** として定義

し、再表示されるタイミングを変更するスクリプトを追加しましょう。

もっと知りたい

10時間目

瞬間移動 ブロックを実行したとき、Crystal の姿を 隠す で隠して X 座標 = 230 に瞬間

移動してコスチュームが変わる x座標を 230 にする 次のコスチュームにする を、定義 瞬間移動 の下にブロックを連結

してください。また、瞬間移動したときの Crystal の Y 座標を、「0」から「75」のい

ずれかに設定したいので、y座標を 0 から 75 までの乱数 にする も追加しましょう。

その後、1.0 から 2.0 までの乱数 秒待つ で1.0～2.0秒間待ってから、表示する で姿を現す

ブロックを追加します。1.0 から 2.0 までの乱数 のように引数部分に小数が入ると、返っ

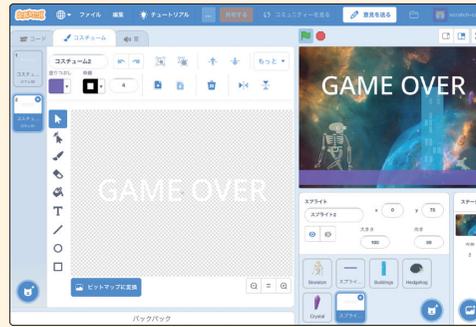
てくる値も小数となります。つまり、「1」か「2」ではなく、



のように1.0～2.0までの値を返すようになるわけです。



「コスチューム1」



「コスチューム2」

旗をタップすると、変数 得点 を隠す で 得点 のステージモニターが非表示となり、コスチュームを コスチューム1 にする で「コスチューム1」を表示し、X座標=0、Y座標=75にしましょう。また、ゲーム開始 を受け取ったときに、隠す で「コスチューム1」を非表示にします。その後、ゲームオーバー を受け取ったときに、コスチュームを コスチューム2 にする で「コスチューム2」を表示し、変数 得点 を隠す で 得点 のステージモニターを表示し、すべてを止める ですべてのスクリプトを停止してください。



「ゲームスタート時」



「ゲーム終了時」