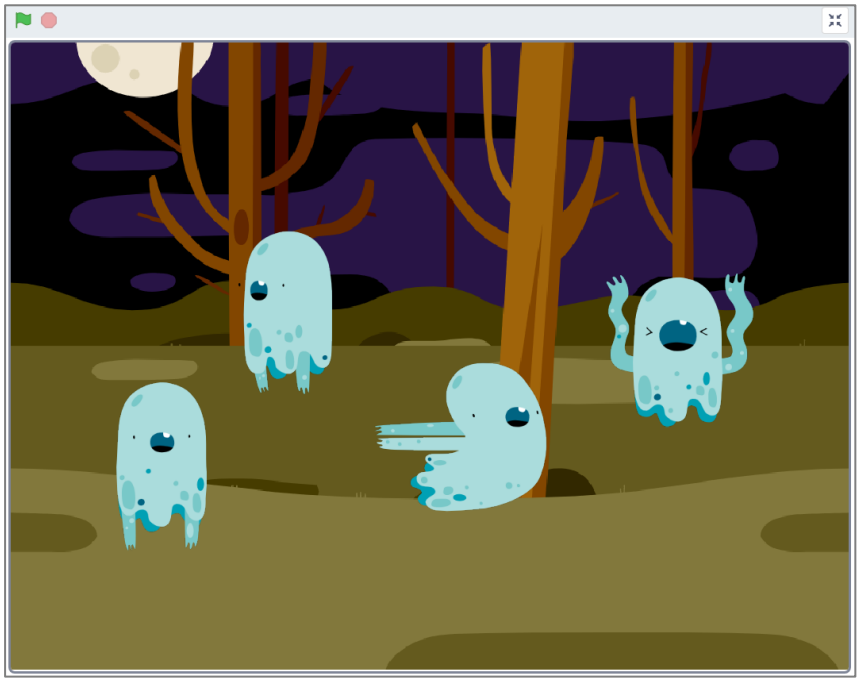
春のわくわくプログラミング講座　お家でスクラッチ編（１）

おばけタッチゲーム



<完成ゲームのアップロード先>

https://scratch.mit.edu/projects/357057950/editor/

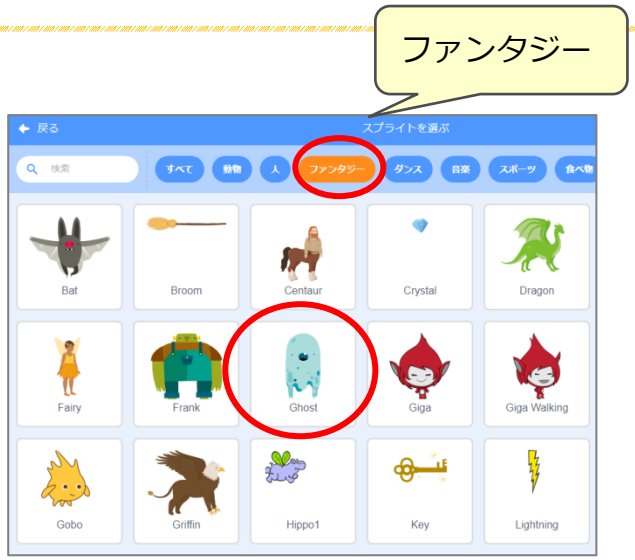
<プロジェクトについて>

- をクリックしゲームが始まり、 で終わる（赤はストップボタン）。
- あちこちに逃げ回るおばけをクリックしてつかまえるゲームです。

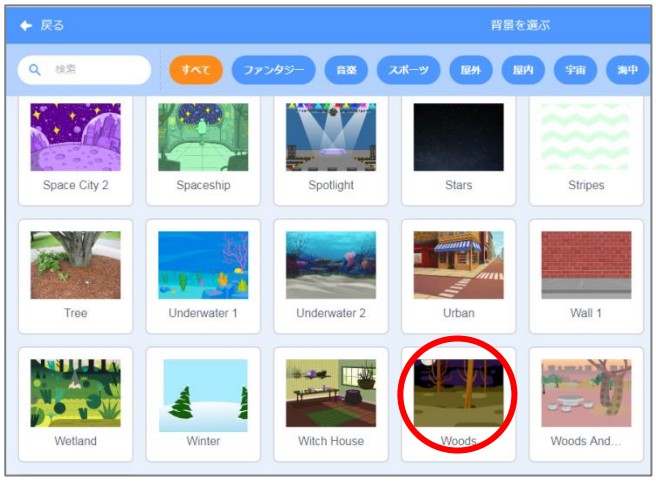
<学習のポイント>

- キャラクター（スプライト）や背景を変更しよう。
- おばけをあちこちに動かすプログラムを作ろう。
- 音ライブラリから、音を追加しよう。

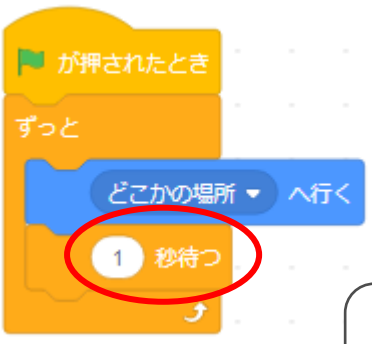
（1）スプライトを追加



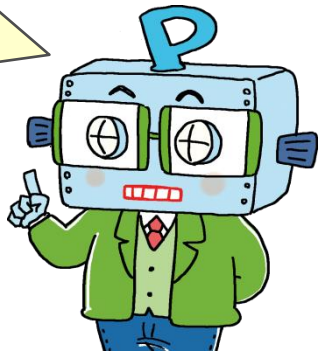
（2）背景を追加



（3）おばけがあちこちから現れる

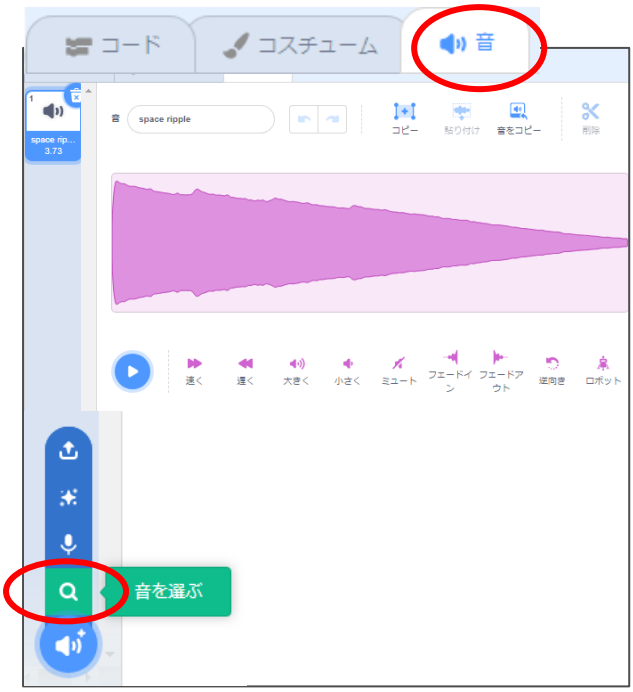


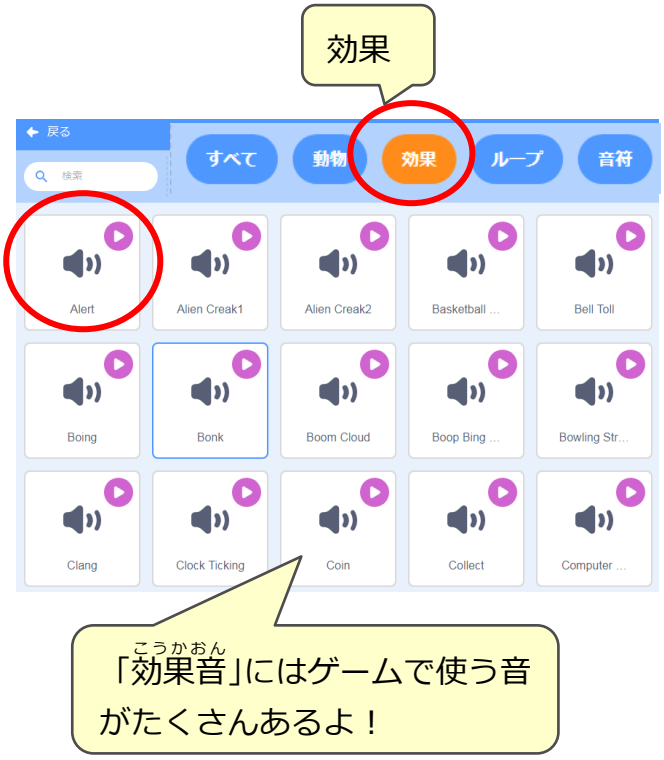
待つ時間を変えてみよう！
1より小さい値は、
「0.9」「0.8」「0.7」・・・・



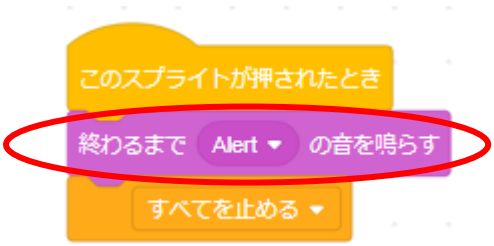
時間を変えても速さが変わらない時は
「全角」で数字が入力されています。
「半角」で入力するように！

（４）おばけをつかまえた時の音を追加





（５）おばけをつかまえてゲーム終了



似ているブロックがあるので、注意！
「終わるまで音を鳴らす」を使おう！

ナレッジ・プログラミングスクールの提供する教材等のコンテンツについての著作権等の知的財産権は
ナレッジ・プログラミングスクールに帰属します。複製、転載等の使用はできません。