

おうよう か だい  
応用課題1

## ミッション

「B017\_mission\_素材.sb3」を開き、下の動作に合うようにコードを作りましょう。「B017\_mission\_素材.sb3」ファイルには、あらかじめコードエリアに「完成しているスクリプト」が配置されています。このコードは変更しないでください。「B017\_mission\_おてほんムービー.mp4」を観て動きを確認してください。

完成後、「B017\_mission\_完成.sb3」として保存しましょう。



## ●ステージの動作

①旗がクリックされたとき、以下が動作する。

- 変数「のこり時間」が「20」、変数「得点」が「0」になる。
- 音量が「30」%になる。
- ずっと、繰り返し、音「xylo4」が鳴り続ける（音が鳴り終わる前に次の音は鳴らない）。

②メッセージ「スタート」を受け取ったとき、変数「のこり時間」が「0」になるまで、ずっと、繰り返し、以下が動作する。

- 「1」秒待った後、変数「のこり時間」が「-1」ずつ変わる。
- 変数「のこり時間」が「4」より小さいなら、音「hand clap」が鳴る。

③②の後、以下の a、b の順に動作する。

- 音「gong」が鳴った後、メッセージ「おしまい」を送って待つ。
- すべての動作が止まる。



## ●ペンギンの動作

①メッセージ「スタート」を受け取ったとき、ずっと、繰り返し、以下が動作する。

- 上向き矢印キーが押されたなら、y座標が「3」ずつ変わる。
- 下向き矢印キーが押されたなら、y座標が「-3」ずつ変わる。

②メッセージ「ゲット」を受け取ったとき、以下が動作する。

- 音「chomp」が鳴る。
- 「おいしい！」と「2」秒言う。

③メッセージ「いたい」を受け取ったとき、以下が動作する。

- 音「goose」が鳴る。
- 「いたいた」と「0.5」秒言う。

④メッセージ「おしまい」を受け取ったとき、スプライトの他のスクリプト（コード）が止まる。その後、「おしまいだよ」と「2」秒言う。

## ●サカナの動作

①メッセージ「スタート」を受け取ったとき、ずっと、繰り返し、以下の

a～d の順に動作する。



a.x座標が「200」、y座標が「-150」から「150」までのランダムな値

になる。

b.大きさが「20」から「40」%までのランダムな値になる。

c.ステージに表示される。

d.x座標が「-240」より小さくなるまで、繰り返し、以下が動作する。

・x座標が「-5」ずつ変わる。

・「ペンギン」に触れたなら、変数「得点」が「2」ずつ変わり、メッセージ「ゲット」が送られる。その後、ステージから消える。

②メッセージ「おしまい」を受け取ったとき、スプライトの他のスクリプト（コード）が止まる。

## ●力二の動作

①メッセージ「スタート」を受け取ったとき、ステージに表示される。

②①の後、ずっと、繰り返し、以下のa～cの順に動作する。



a.x座標が「200」、y座標が「-120」から「120」までのランダムな値

になる。

b.大きさが「40」から「70」%までのランダムな値になる。

c.x座標が「-240」より小さくなるまで、繰り返し、x座標が「-10」ずつ変わる。

③メッセージ「スタート」を受け取ったとき、ずっと、繰り返し、以下の

a～d の順に動作する。

a.「ペンギン」に触れるまで待つ。

b.変数「得点」が「-1」ずつ変わる。

c.メッセージ「いたたた」が送られる。

d.「ペンギン」に触れなくなるまで待つ。

④メッセージ「おしまい」を受け取ったとき、スプライトの他のスクリプト（コード）が止まる。



## ●ポイント

・変数を使って、のこり時間を少しずつ少なくし、条件によって追加の動作をさせましょう。

・キー操作ができるようにしましょう。

・ペンギンに触れたとき、触れなくなるまで動作を待つコードを作りましょう。