

おうよう か だい
応用課題2

ミッション

「B018_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。「B018_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。「B018_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、「B018_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。

- 背景が「はじめ」になる。
- 音量が「30」%になる。
- ずっと、繰り返し、音「techno2」が鳴り続ける（音が鳴り終わる前に次の音は鳴らさない）。

②メッセージ「ゴール」を受け取ったとき、背景が「ゴール」になり、音「cheer」が鳴り終わった後、すべての動作が止まる。

③メッセージ「ノーゴール」を受け取ったとき、背景が「ノーゴール」になり、音「ya」が鳴り終わった後、すべての動作が止まる。

●キッカーの動作

①旗がクリックされたとき、「ゴールを決めるぞ！」と「2」秒言い、メッセージ「スタート」が送られる。

②①の後、「上向きか下向きの矢印キーで向きを決めてね」と言い、上向き矢印キー、または、下向き矢印キーが押されるまで待つ。

③②の後、上向き矢印キーが押されたなら、変数「ける向き」が「1」になる。そうでないなら、変数「ける向き」が「2」になる。

④③の後、「スペースキーを押してシュートしてね」と「2」秒言い、スペースキーが押されるまで待つ。

⑤④の後、「ボール」に触れるまで、繰り返し、以下が動作する。

- 「5」歩動く。
- 次のコスチュームになる。

⑥⑤の後、メッセージ「シュート」が送られ、音「zoop」が鳴る。



● ボールの動作

①メッセージ「シート」を受け取ったとき、変数「ける向き」が「1」なら、「60」度に向き、そうでないなら、「90」度に向く。

②①の後、x座標が「135」より大きくなるまで、繰り返し、以下が動作する。

・「10」歩動く。

・キーパーに触れたなら、メッセージ「ノーゴール」が送られ、このスクリプト（コード）が止まる。

③②の後、メッセージ「ゴール」が送られる。



● キーパーの動作

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、bの順に動作する。

a. 「50」回繰り返し、y座標が「1」ずつ変わり、大きさが「-0.5」ずつ変わる。

b. 「50」回繰り返し、y座標が「-1」ずつ変わり、大きさが「0.5」ずつ変わる。

②メッセージ「ゴール」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。

③メッセージ「ノーゴール」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

・キーパーの大きさとy座標を変えて、ゴールの前で動いているようにしましょう。

・押す矢印キーに対応した値を、条件分岐を使って、変数「ける向き」に設定しましょう。