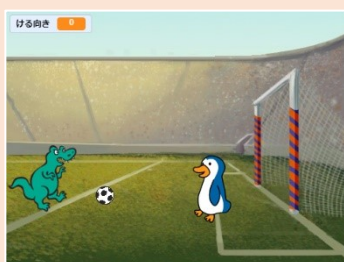


応用課題2

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。

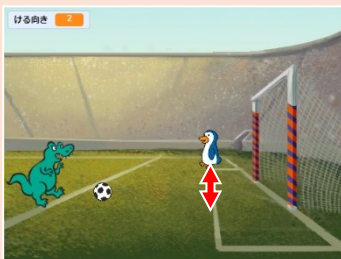


●ステージの動作

- 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ける向きを決めてね」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「シュート」を受け取ったとき、変数「ける向き」が「1」なら、「60」度向き、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。