

おうよう か だい
応用課題7

ミッション

「B023_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。「B023_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。「B023_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、「B023_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「30」、変数「釣った数」が「0」になる。
- 音量が「50」%になる。
- ずっと、繰り返し、音「drum funky」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「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、繰り返し、「1」秒待ち、変数「のこり時間」が「-1」ずつ変わる。

③②の後、メッセージ「エンド」が送られる。

●ハリの動作

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、かつ、y座標が「130」より小さいなら、y座標が「10」ずつ変わる。
- 下向き矢印キーが押され、かつ、y座標が「-150」より大きいなら、y座標が「-10」ずつ変わる。

・スペースキーが押されたなら、以下のa~cの順に動作する。

- 薄い灰色（ハリの色）が黄色（サナカの色）に触れたなら、メッセージ「ヒット」が送られ、変数「釣った数」が「1」ずつ変わる。
- 音「zoop」が鳴った後、y座標が「160」より大きくなるまで、繰り返し、y座標が「20」ずつ変わる。

- 「10」回だけ、繰り返し、y座標が「-20」ずつ変わる。

⑤メッセージ「エンド」を受け取ったとき、以下が動作する。

- スプライトの他のスクリプト（コード）が止まった後、「おしまいだよ」と「2」秒言い、「○○ひき釣れたよ！」（○○には変数「釣った数」が入る）と「2」秒言う。その後、すべての動作が止まる。

●サカナの動作



①メッセージ「泳ぐ」を受け取ったとき、x座標が「240」、y座標が「-150」から「130」までのランダムな値になり、ステージに表示される。

②①の後、ずっと、繰り返し、以下の a、b の順に動作する。

a.x座標が「-10」ずつ変わる。

b.「x座標」が「-240」より小さいなら、x座標が「240」、y座標が「-150」から「130」までのランダムな値になる。

③メッセージ「ヒット」を受け取ったとき、以下の a~d の順に動作する。

a.スプライトの他のスクリプト（コード）が止まり、「わー」と言う。

b.ステージの端に触れるまで、繰り返し、y座標が「20」ずつ変わる。

c.音「plunge」が鳴り、セリフが消える。

d.ステージから消え、メッセージ「泳ぐ」が送られる。

●ポイント

- 条件分岐のブロックを使って、ハリがキー操作で移動する座標に制限をかけましょう。
- スペースキーが押されたとき、サカナがヒットしたかどうかを判定する動作とハリを引き上げる動作を作成しましょう。