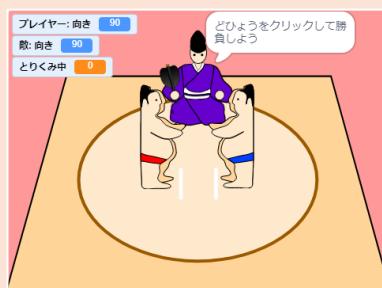


おうよう か だい  
応用課題8

ミッション

「B024\_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。「B024\_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。「B024\_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、「B024\_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「背景1」になる。
- 音量が「50」%になる。
- ずっと、繰り返し、音「garden」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ステージがクリックされたとき、変数「とりくみ中」が「1」なら、以下の a、b が動作する。

- メッセージ「トントン」が送られ、音「sidestick snare」が鳴る。
- 次の背景に変わった後、「0.1」秒待って、次の背景に変わる。

●行司の動作

①旗がクリックされたとき、以下が動作する。

- 変数「とりくみ中」が「0」になる。
- x座標が「0」、y座標が「80」になる。
- 大きさが「70」%になる。
- 「999」層下がる。

②①の後、以下の a～c の順に動作する。

- 「どひょうをクリックして勝負しよう」と「2」秒言った後、「はつけよい」と「2」秒言う。
- メッセージ「はつけよい」が送られる。
- 変数「とりくみ中」が「1」になる。



## ●プレイヤーの動作

①メッセージ「はっけよい」を受け取ったとき、「向き」が「70」より小さくなるまで待つ。



②①の後、変数「とりくみ中」が「1」なら、以下のa～cの順に動作する。

a.変数「とりくみ中」が「0」になる。

b.「向き」が「5」より小さくなるまで、繰り返し、反時計回り（左回り）に「5」度回る。

c.メッセージ「敵の勝ち」が送られる。



③メッセージ「トントン」を受け取ったとき、時計回り（右回り）にランダムに「-5」度から「5」度まで回った後、「5」歩動かす。

④③の後、敵に触れたなら、以下のa、bの順に動作する。

a.反時計回り（左回り）にランダムに「1」度から「5」度回る。

b.敵に触れなくなるまで、繰り返し、「-2」歩動く。

## ●敵の動作

①メッセージ「はっけよい」を受け取ったとき、向きが「110」より大きくなるまで待つ。



②①の後、変数「とりくみ中」が「1」なら、以下のa～cの順に動作する。

a.変数「とりくみ中」が「0」になる。

b.向きが「175」より大きくなるまで、繰り返し、時計回り（右回り）に「5」度回る。

c.メッセージ「プレイヤーの勝ち」が送られる。

③メッセージ「トントン」を受け取ったとき、時計回り（右回り）にランダムに「-5」度から「5」度回った後、「-5」歩動かす。

④③の後、プレイヤーに触れたなら、以下のa、bの順に動作する。

a.時計回り（右回り）にランダムに「1」度から「5」度回る。

b.プレイヤーに触れなくなるまで、繰り返し、「2」歩動く。

## ●ポイント

- ・とりくみ中かどうかを判定するために、フラグ変数を使ってコードを作成しましょう。