

応用課題1

ミッション

「E015_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。完成後、「E015_mission_完成.sb3」
として保存しましょう。「E015_mission_おてほんムービー.mp4」を観て動きを確認してください。



●ステージの動作

①旗がクリックされたとき、背景が「urban1」になる。



●ねこの動作

①旗がクリックされたとき、以下が動作する。

- ・X座標が「-150」、Y座標が「-90」になる。
- ・大きさが「90」%になる。
- ・コスチュームが「コスチューム 1」になる。
- ・ステージに表示される。

②①の後、「ちこくだー!」と「1」秒言い、メッセージ「スタート」が送られる。

③②の後、ステージの端に触れるまで、繰り返し、「5」歩動く。



④③の後、以下が動作する。

- ・背景が「school2」になる。
- ・x座標が「-200」、y座標が「-90」になる。
- ・コスチュームが「コスチューム 1」になる。
- ・「いそげー!」と言う。

⑤④の後、40回だけ、繰り返し、「5」歩動く。

⑥⑤の後、20回だけ、繰り返し、以下のa~bの順に動作する。

a.y座標が「5」ずつ変わる。

b.大きさが「-2」ずつ変わる





⑦⑥の後、⑨のコードを止める。

⑧⑦の後、「まにあったー」と「1」秒言い、ステージから消える。

⑨メッセージ「スタート」を受け取ったとき、ずっと、繰り返し、次のコスチュームに、「0.1」秒ごとに変わる。

●ポイント

- ・旗がクリックされる度に、かならず同じ座標や背景になるようにしましょう。
- ・ねこが学校に着いた後、ずっと動作しているコードを止めるのを忘れないようにしましょう。
- ・動作させるコードの順に注意しましょう。

アレンジ

完成したファイル「E015_mission_完成.sb3」に自由にスプライトやコードを追加してアレンジを加えてみましょう。