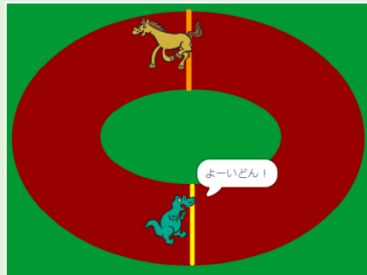


応用課題5

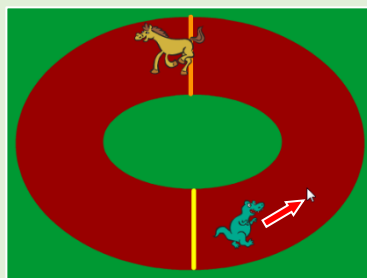
ミッション

「E019_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、「E019_mission_完成.sb3」
として保存しましょう。「E019_mission_おてほんムービー.mp4」を観て動きを確認してください。

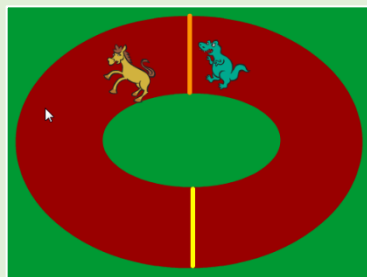


● 走者1 (きょうりゅう) の動作

- ① 旗がクリックされたとき、以下が動作する。
 - ・ X座標が「-25」、Y座標が「-105」になる。
 - ・ 右 (「90」度) を向き、見た目が左右しか向かなくなる。
 - ・ 大きさが「50」%になる。
- ② ①の後、「よーいどん!」と「2」秒言い、メッセージ「スタート」が送られる。

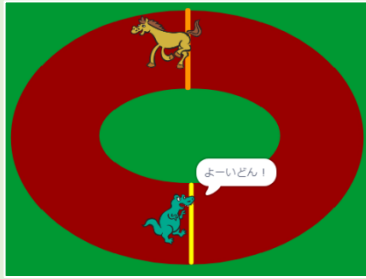


- ③ ②の後、走者2に触れるまで、繰り返し、マウスポインターに向いた後、「3」歩動く。



- ④ ③の後、スプライトの他のコードが止まり、メッセージ「走者2 へ」が送られる。

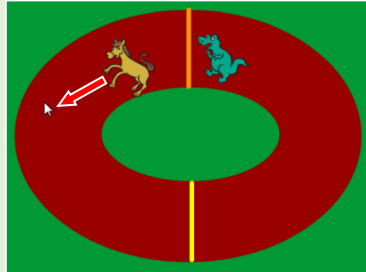
- ⑤ メッセージ「スタート」を受け取ったとき、ずっと、繰り返し、「0.1」秒ごと、次のコスチュームになる。



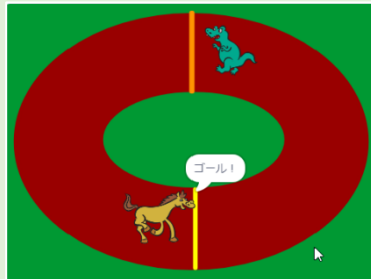
● 走者2 (うま) の動作

① 旗がクリックされたとき、以下が動作する。

- ・ X座標が「-40」、Y座標が「120」になる。
- ・ 左（「-90」度）を向き、見た目が左右しか向かなくなる。
- ・ コスチュームが「horse1-a」になり、大きさが「50」%になる。



② メッセージ「走者2 へ」を受け取ったとき、繰り返し、黄色（スタート・ゴールラインの色）に触れるまで、マウスポインターに向いた後、「3」歩動く。



③ ②の後、スプライトの他のコードが止まり、「ゴール!」と「2」秒言う。

④ メッセージ「走者2 へ」を受け取ったとき、ずっと、繰り返し、「0.1」秒ごと、次のコスチュームになる。

● ポイント

- ・ 条件になるまで繰り返すブロックを使ってみましょう。
- ・ 走者1 は走者2 に触れた後、走者2 はゴールした後に、動作しているコスチュームのコードを止めましょう。

アレンジ

完成したファイル「E019_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。