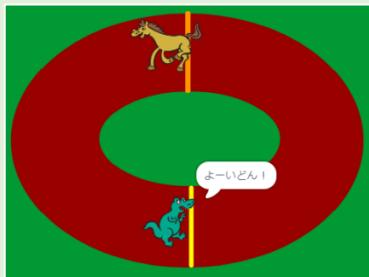


おうよう か だい
応用課題5

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

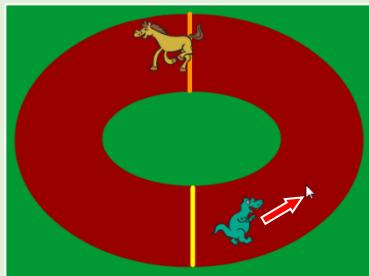
①旗がクリックされたとき、以下が動作する。

・X座標が「-25」、Y座標が「-105」になる。

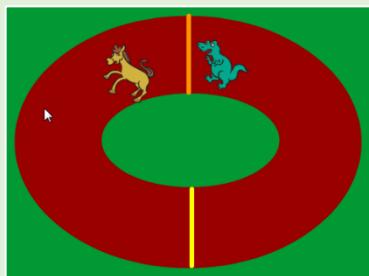
・右（「90」度）を向き、見た目が左右しか向かなくなる。

・大きさが「50」%になる。

②①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。

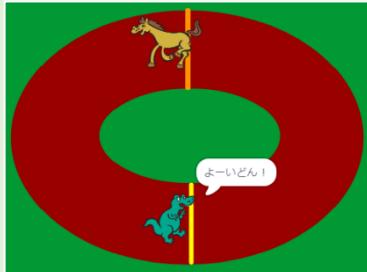


③②の後、走者2に触れるまで、繰り返し、マウスポインターに向いた後、「3」歩動く。



④③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。



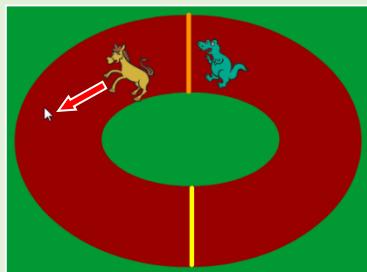
●走者2（うま）の動作

①旗がクリックされたとき、以下が動作する。

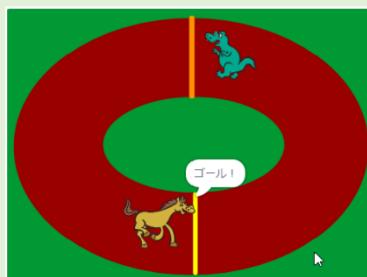
・X座標が「-40」、Y座標が「120」になる。

・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。



③②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。