

クローン 1

ミッション 1

「G001_mission1_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。「G001_mission1_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。「G001_mission1_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、「G001_mission1_完成.sb3」として保存しましょう。



●コウモリの動作

- 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。
 - ・茶色（地面の色）に触れていないなら（「触れたではない」なら）、次のコスチュームになり、「0.3」秒待つ。
- ②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。
 - ・スペースキーが押されたなら、以下のa、bの順に動作する。
 - a.変数「上昇」が「20」になる。
 - b.「10」回だけ、繰り返し、以下の1、2の順に動作する。
 - 1.y座標が変数「上昇」の値ずつ変わる。
 - 2.変数「上昇」が「-2」ずつ変わる。
- ③メッセージ「ゲームオーバー」を受け取ったとき、スプライトの他のスクリプト（コード）の動作が止まる。
- ④③の後、「〇〇回おいはらったよ」と「2」秒言う（〇〇には変数「おいはらった数」の値が入る）。
- ⑤④の後、「でも、すみかをとられちゃった」と「2」秒言う。
- ⑥⑤の後、すべての動作が止まる。



● チョウの動作

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。

- ・ランダムに「0.5」秒から「1」秒待つ。
- ・チョウのクローンが作られる。

②チョウのクローンが作られたとき、x座標が「240」、y座標が「-120」から「150」までのランダムな値になる。

③②の後、ステージに表示される。

④③の後、木に触れるまで、繰り返し、以下が動作する。

- ・x座標が「-3」ずつ変わる。
- ・コウモリに触れたなら、以下のa～cの順に動作する。
 - a.音「boing」が鳴る。
 - b.変数「おいはらった数」が「1」ずつ変わる。
 - c.このクローンが削除される。

⑤④の後、メッセージ「ゲームオーバー」が送られる。

⑥チョウのクローンが作られたとき、コスチュームが「1」から「3」までのランダムな値になる。

⑦⑥の後、ずっと、繰り返し、以下のa、bの順に動作する。

- a.コスチュームがコスチュームの番号に「3」を足した値になり、「0.2」秒待つ。
- b.コスチュームがコスチュームの番号から「3」を引いた値になり、「0.2」秒待つ。

●ポイント

- ・自分自身 のクローンを作る ブロックを使って、繰り返しチョウのクローンを作りましょう。また、クローンされたとき ブロックにコードをつなげて、チョウのクローンの動きを作りましょう。
- ・チョウのコスチュームの並びを観察しましょう。

※ブロックの説明はテキスト「Scratchで楽しむレッツ!プログラミング」のP.80～P.84、P.121～P.124、P.166、P.234、P.235にあります。