

クローン 1

ミッション 2

「G001_mission2_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_mission2_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_mission2_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_mission2_完成.sb3」として保存しましょう。



●ステージの動作

- ①メッセージ「スタート」を受け取ったとき、変数「魔法使いの HP」が「0」、または、変数「魔法の HP」が「0」になるまで待つ。
- ②①の後、変数「魔法使いの HP」が「0」なら、メッセージ「魔法の勝ち」が送られて待つ。そうでないなら、メッセージ「魔法使いの勝ち」が送られて待つ。
- ③②の後、すべての動作が止まる。



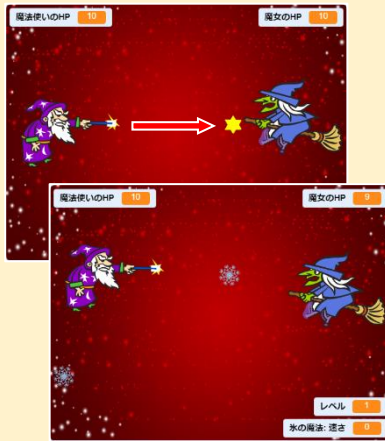
●魔法使いの動作

- 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。
 - ・ 上向き矢印キーが押されたなら、y座標が「10」ずつ変わる。
 - ・ 下向き矢印キーが押されたなら、y座標が「-10」ずつ変わる。
- 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、以下のa～cの順に動作する。
 - a.スペースキーが押されるまで待つ。
 - b.光の魔法のクローンが作られる。
 - c.「0.6」秒待つ。



●光の魔法の動作

- ①光の魔法のクローンが作られたとき、x座標が魔法使いのx座標に「50」を足した値、y座標が魔法使いのy座標に「10」を足した値になる。
- ②①の後、ステージに表示される。
- ③②の後、音「fairydust」が鳴る。



- ④③の後、x座標が「230」より大きくなるまで、繰り返し、以下が動作する。
- ・x座標が「10」ずつ変わる。
 - ・魔女に触れたなら、メッセージ「魔女ダメージ」が送られた後、このクローンが削除される。
 - ・氷の魔法に触れたなら、音「消える」が鳴った後、このクローンが削除される。
- ⑤④の後、このクローンが削除される。

●魔女の動作

- 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、以下のa～cの順に動作する。
- a. 変数「魔女の HP」が「6」より大きいなら、変数「レベル」が「1」になる。そうでないなら、以下が動作する。
- ・変数「魔女の HP」が「3」より大きいなら、変数「レベル」が「2」になる。そうでないなら、変数「レベル」が「3」になる。
- b. 変数「レベル」の回数だけ、繰り返し、氷の魔法のクローンが作られる。
- c. 「0.5」秒から「2」秒までのランダムな秒数で、x座標が「165」、y座標が「-150」から「150」までのランダムな値に変わる。

●氷の魔法の動作

- ①氷の魔法のクローンが作られたとき、変数「速さ」が変数「レベル」に「5」をかけた値になる。
- ②①の後、魔女へ行く。
- ③②の後、「-90」に「-30」から「30」までのランダムな値を足した角度に向く。
- ④③の後、ステージに表示される。
- ⑤④の後、音「rattle」が鳴る。
- ⑥⑤の後ステージの端に触れるまで、繰り返し、以下が動作する。
- ・変数「速さ」歩動く。
 - ・魔法使いに触れたなら、メッセージ「魔法使いダメージ」が送られた後、このクローンが削除される。
- ⑦⑥の後、このクローンが削除される。

●ポイント

- ・クローン内で「このスプライトのみ」を設定した変数を使用して、クローンごとに変数に別の値が入るようにしましょう。

※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。