

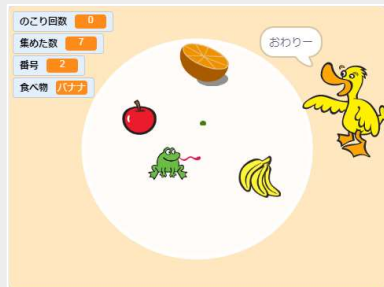
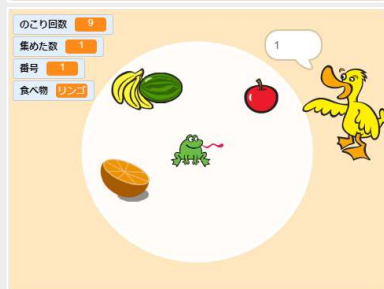
おうよう か だい
応用課題1

ミッション

「S011_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、「S011_mission_完成.sb3」
として保存しましょう。「S011_mission_おてほんムービー.mp4」を観て動きを確認してください。

※今回はブロックの説明を見ずに問題を解いてみましょう。

下に書かれた動作に合うようにコードを作ってみよう。



●アヒルの動作

①メッセージ「スタート」を受け取ったとき、変数「のこり回数」が「0」になるまで、繰り返し、以下のa~lの順に動作する。

- メッセージ「配置」が送られて待つ。
- メッセージ「問題」が送られる。
- 音「フエ」が鳴る。
- 変数「番号」が「1」から「4」までのランダムな値になる。
- 変数「番号」が「1」なら、変数「食べ物」の値が「リンゴ」になる。
- 変数「番号」が「2」なら、変数「食べ物」の値が「バナナ」になる。
- 変数「番号」が「3」なら、変数「食べ物」の値が「オレンジ」になる。
- 変数「番号」が「4」なら、変数「食べ物」の値が「スイカ」になる。
- 「〇〇を取ってね!」と「1」秒言う（〇〇には変数「食べ物」の値が入る）。
- 「2」と「1」秒言う。
- 「1」と「1」秒言う。
- 変数「のこり回数」が「1」ずつ減る。

②①の後、メッセージ「エンド」が送られる。

③②の後、「おわりー」と「2」秒言う。

④③の後、「取った数は〇〇個!」と「2」秒言う（〇〇には変数「集めた数」の値が入る）。

⑤④の後、すべての動作が止まる。

●リンゴの動作

- ①メッセージ「問題」を受け取ったとき、プレイヤーに触れる、かつ、変数「番号」が「1」になるまで待つ。
- ②①の後、メッセージ「ゲット」が送られ、ステージから消える。

●バナナの動作

- ①メッセージ「問題」を受け取ったとき、プレイヤーに触れる、かつ、変数「番号」が「2」になるまで待つ。
- ②①の後、メッセージ「ゲット」が送られ、ステージから消える。

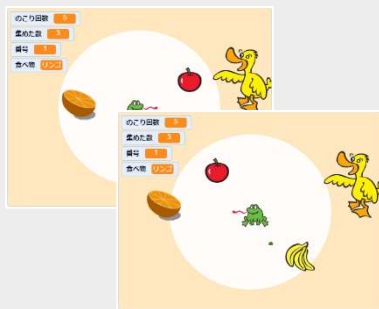
●オレンジの動作

- ①メッセージ「問題」を受け取ったとき、プレイヤーに触れる、かつ、変数「番号」が「3」になるまで待つ。
- ②①の後、メッセージ「ゲット」が送られ、ステージから消える。

●スイカの動作

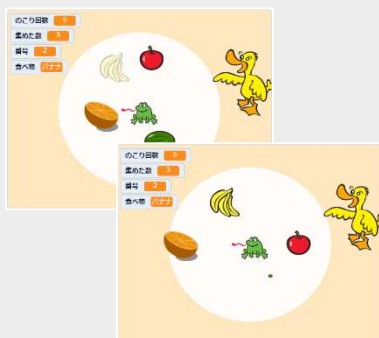
- ①メッセージ「問題」を受け取ったとき、プレイヤーに触れる、かつ、変数「番号」が「4」になるまで待つ。
- ②①の後、メッセージ「ゲット」が送られ、ステージから消える。

した か どう さ あ しゅうせい ついか へんこう さくじょ
下にかかれた動作に合うように、コードを修正（追加・変更・削除）してみよう。



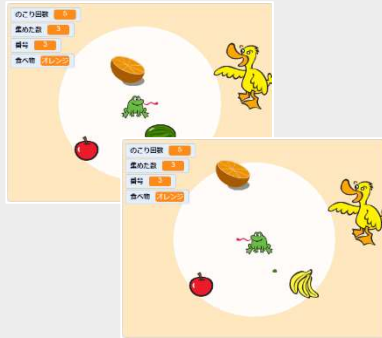
●リンゴの動作の修正（追加・変更・削除）

- ①メッセージ「問題」を受け取ったとき、変数「のくり回数」が「6」より小さいなら、以下が動作する。
 - ・「3」秒でx座標とy座標がそれぞれ「-100」から「100」までのランダムな値になる。



●バナナの動作の修正（追加・変更・削除）

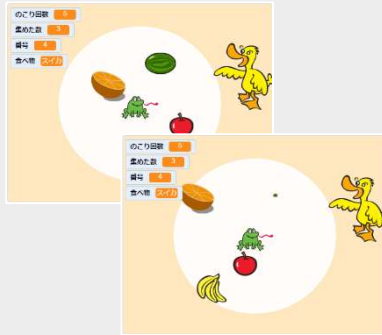
- ①メッセージ「問題」を受け取ったとき、変数「のくり回数」が「6」より小さいなら、以下のa～cの順に動作する。
 - a.幽霊の効果が「100」になる。
 - b.「1.5」秒待つ。
 - c.「50」回だけ、繰り返し、幽霊の効果が「2」ずつ減る。



●オレンジの動作の修正（追加・変更・削除）

①メッセージ「問題」を受け取ったとき、変数「のこり回数」が「6」より小さいなら、以下のa～cの順に動作する。

- プレイヤーへ向く。
- 時計回り（右回り）に「180」度回る。
- 「30」回だけ、繰り返し、「0.1」秒ごとに「2」歩動く。



●スイカの動作の修正（追加・変更・削除）

①メッセージ「問題」を受け取ったとき、変数「のこり回数」が「6」より小さいなら、以下のa、bの順に動作する。

- 大きさが「70」%になる。
- 「30」回だけ、繰り返し、「0.1」秒ごとに大きさが「2」ずつ減る。

●ポイント

- 変数「集めた数」は、「リンゴ」「バナナ」「オレンジ」「スイカ」のうち指示された番号の sprites にプレイヤーが触れているときだけ、値を増やすようにしましょう。
- 「バナナ」「オレンジ」「スイカ」のコードは、「リンゴ」の sprites で作ったコードを複製して作りましょう。