

おうよう か だい
応用課題5

ミッション

「S015_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、「S015_mission_完成.sb3」として保存しましょう。「S015_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。

した か どう さ あ
つく
下に書かれた動作に合うようにコードを作つてみよう。

●プレイヤーの動作



①メッセージ「スタート」を受け取ったとき、「3」回だけ、繰り返し、以下のa~dの順に動作する。

a.メッセージ「準備」が送られて待つ。

b.「○○の順にたおせ！」と「2」秒言う(○○には変数「正解の順」の値が入る)。

c.メッセージ「出題」が送られて待つ。

d.変数「正解の順」が変数「たおした順」と同じなら、「成功だ！」と「2」秒言い、すべての動作が止まる。

②①の後、「失敗だ！」と「2」秒言い、すべての動作が止まる。

③メッセージ「準備」を受け取ったとき、変数「たおした順」の値が空欄(何も入っていない)になる。

④③の後、変数「番号1」が「1」から「3」までのランダムな値になる。

⑤④の後、変数「番号2」が「1」から「3」までのランダムな値になる。

⑥⑤の後、変数「番号2」が変数「番号1」と同じではなくなる(「同じではない」)まで、繰り返し、変数「番号2」が「1」から「3」までのランダムな値になる。

⑦⑥の後、変数「番号3」が「1」から「3」までのランダムな値になる。

⑧⑦の後、変数「番号3」が変数「番号1」と同じではなく(「同じではない」)、かつ、変数「番号3」が変数「番号2」と同じではなくなる(「同じではない」)まで、繰り返し、変数「番号3」が「1」から「3」までのランダムな値になる。

⑨⑧の後、変数「正解の順」が文字列「○△□」になる。(○には変数

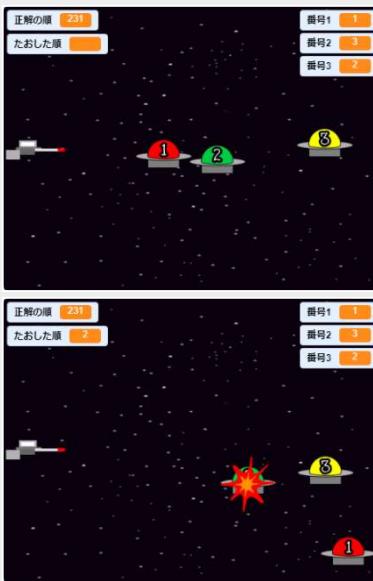
「番号1」の値、△には変数「番号2」の値、□には変数「番号3」の値が入る)。

とき どう さ
●敵1の動作



- ①メッセージ「出題」を受け取ったとき、コスチュームが「UFO」になり、ステージに表示される。
- ②①の後、ビームに触れるまで待つ。
- ③②の後、変数「たおした順」が、変数「たおした順」に「1」をつなげた文字列になる。
- ④③の後、メッセージ「ビーム消える」が送られる。
- ⑤④の後、音「ばくはつ」が鳴る。
- ⑥⑤の後、コスチュームが「ばくはつ」になり、「0.5」秒待つ。
- ⑦⑥の後、ステージから消える。

とき どう さ
●敵2の動作



- ①メッセージ「出題」を受け取ったとき、コスチュームが「UFO」になり、ステージに表示される。
- ②①の後、ビームに触れるまで待つ。
- ③②の後、変数「たおした順」が、変数「たおした順」に「2」をつなげた文字列になる。
- ④③の後、メッセージ「ビーム消える」が送られる。
- ⑤④の後、音「ばくはつ」が鳴る。
- ⑥⑤の後、コスチュームが「ばくはつ」になり、「0.5」秒待つ。
- ⑦⑥の後、ステージから消える。

とき どう さ
●敵3の動作



- ①メッセージ「出題」を受け取ったとき、コスチュームが「UFO」になり、ステージに表示される。
- ②①の後、ビームに触れるまで待つ。
- ③②の後、変数「たおした順」が、変数「たおした順」に「3」をつなげた文字列になる。
- ④③の後、メッセージ「ビーム消える」が送られる。
- ⑤④の後、音「ばくはつ」が鳴る。
- ⑥⑤の後、コスチュームが「ばくはつ」になり、「0.5」秒待つ。
- ⑦⑥の後、ステージから消える。

ミッションプリント

した か どう さ あ

しゅうせい つい か へんごう さくじよ
下に書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。



●プレイヤーの動作の修正(追加・変更・削除)

どう さ しゅうせい つい か へんごう さくじよ
う と く かえ い か
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

じゅん どう さ
の a、b の順に動作する。

うえ む や じるし お ざひょう ちい
a.上向き矢印キーが押された、かつ、y座標が「80」より小さいなら、y座標が「10」ずつ変わる。

した む や じるし お ざひょう おお
b.下向き矢印キーが押された、かつ、y座標が「-150」より大きいなら、y座標が「-10」ずつ変わる。



●ビームの動作の修正(追加・変更・削除)

どう さ しゅうせい つい か へんごう さくじよ
はっしゃ う と
①メッセージ「発射」を受け取ったとき、プレイヤーへ行く。

あと ひょう じ
②①の後、ステージに表示される。

あと あと な
③②の後、音「laser2」が鳴る。

あと はし ふ く かえ ざひょう
④③の後、ステージの端に触れるまで、繰り返し、x座標が「15」ずつ変わること。

あと き
⑤④の後、ステージから消える。

●ポイント

- ・x座標、y座標を範囲とした条件を用いて、上下矢印キーで移動するときの移動の範囲を設定しましょう。
- ・たおす敵の順番を表す変数「正解の順」は、変数「番号1」、変数「番号2」、変数「番号3」の数を文字列としてつなげて作りましょう。
- ・内容がほとんど同じコードは、それぞれ複製して作りましょう。