

おうよう か だい
応用課題1

ミッション

「G007_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、「G007_mission_完成.sb3」として保存しましょう。「G007_mission_おてほんムービー.mp4」を観て動きを確認してください。

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。



●ステージの動作

- ①メッセージ「ゲームスタート」を受け取ったとき、「60」回だけ、繰り返し、以下のa、bの順に動作する。
- 「1」秒待つ。
 - 変数「制限時間」が「-1」ずつ変わる。
- ②①の後、メッセージ「タイムアップ」が送られる。



●店員の動作

- ①メッセージ「ゲームスタート」を受け取ったとき、ステージから消える。
- ②①の後、変数「制限時間」が「0」になるまで、繰り返し、以下のa～fの順に動作する。
- リスト「注文」のすべての値が削除される。
 - リスト「作ったもの」のすべての値が削除される。
 - メッセージ「注文」が送られて待つ。
 - 変数「調理中」が「1」になる。
 - 変数「調理中」が「0」になるまで待つ。
 - メッセージ「判定」が送られて待つ。



● お客様の動作

①メッセージ「注文」を受け取ったとき、以下が動作する。

・コスチュームが「1」から「4」までのランダムな値に対応するコスチュームになる。

・ステージに表示される。

・音「呼び出し」が鳴る。

②①の後、「4」回、繰り返し、以下のa、bの順に動作する。

a.変数「具材番号」が「1」から「4」までのランダムな値になる。

b.リスト「注文」に変数「具材番号」の値が含まれないなら、リスト「注文」に変数「具材番号」の値が追加される。

③②の後、「〇〇を入れてください」と言う(〇〇にはリストの変数「注文」の値が入る)。



● 具材の動作

①「具材」のスプライトがクリックされたとき、変数「調理中」が「1」なら、以下のa～cの順に動作する。

a.変数「具材番号」がコスチュームの番号になる。

b.変数「具材番号」が「5」なら、変数「調理中」が「0」になる。そうでないなら、リスト「作ったもの」に変数「具材番号」の値が追加される。

c.「料理」のスプライトのクローンが作られる。



● 料理の動作

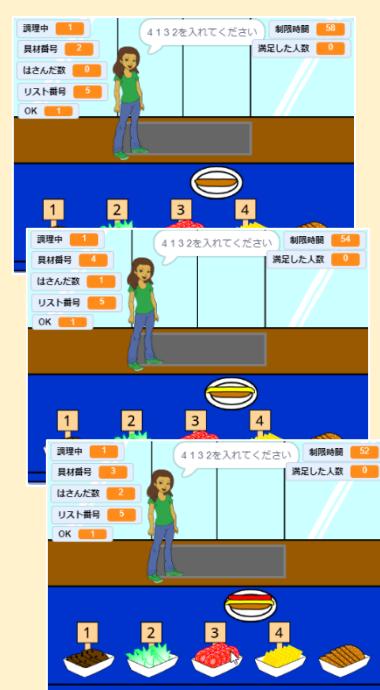
①「料理」のクローンが作られたとき、変数「はさんだ数」が「1」ずつ変わる。

②y座標が「5」に変数「はさんだ数」を掛けた値ずつ変わる。

③②の後、コスチュームが変数「具材番号」に対応するコスチュームになる。

④③の後、一番手前に配置される。

⑤④の後、ステージに表示される。



ミッションプリント

した か どう さ あ

しゅうせい つい か へんこう 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。

●お客様の動作

①メッセージ「判定」を受け取ったとき、変数「OK」が「1」になる。

②①の後、リスト「作ったもの」の長さ(値の個数)とリスト「注文」

の長さ(値の個数)が同じなら、以下のa、bの順に動作する。そうでないなら、変数「OK」が「0」になる。

a.変数「リスト番号」が「1」になる。

b.リスト「注文」の長さ(値の個数)の回数、繰り返し、以下の1、2の順に動作する。

1.リスト「作ったもの」にリスト「注文」の変数「リスト番号」の

番手にある値が含まれないなら、変数「OK」が「0」になる。

2.変数「リスト番号」が「1」ずつ変わる。

③②の後、変数「OK」が「1」なら、④が動作する。そうでないなら⑤

が動作する。

④以下のa～cの順に動作する。

a.音「成功」が鳴る。

b.変数「満足した人数」が「1」ずつ変わる。

c.「最高だ！」と「2」秒言う。

⑤以下のa、bの順に動作する。

a.音「失敗」が鳴る。

b.「中身が間違っているよ」と「2」秒言う。



●ポイント

- リスト「注文」には、同じ値とならないランダムな具材番号を追加しましょう。
- 注文 ブロックを使ってリスト「注文」の値を一度にすべて表示させましょう。
- 具材をクリックしたタイミングで、対応する具材番号をリスト「作ったもの」に追加しましょう。
- 注文した料理と作った料理が合っているか確認するために、具材の数が同じかどうか、料理に使った具材番号がリストにすべて含まれているか調べましょう。