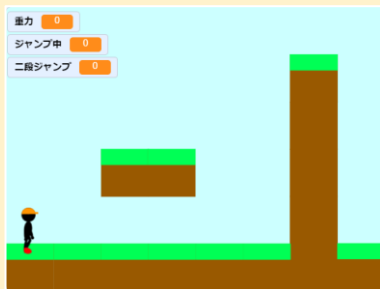


おうよう か だい
応用課題2

ミッション

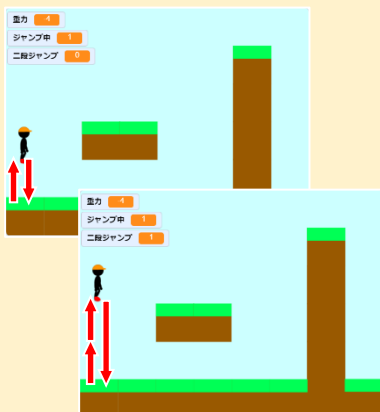
「G008_mission_素材.sb3」を開き、下の動作に合うようにコードを作りましょう。完成後、「G008_mission_完成.sb3」
として保存しましょう。「G008_mission_おてほんムービー.mp4」を観て動きを確認してください。

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ってみよう。

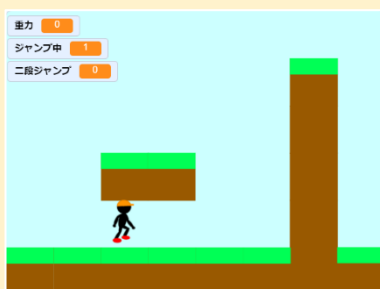


どう さ
●キャラクターの動作

- ①旗がクリックされたとき、変数「重 力」が「0」になる。
- ②①の後、ずっと、繰り返す、以下のa~cの順に動作する。
 - a.y座 標が変数「重 力」の値 ずつ変わる。
 - b.変数「重 力」が「-1」ずつ変わる。
 - c.赤色（靴の色）が、黄 緑 色（地面の色）に触れたなら、以下が動作
する。そうでないなら、変数「ジャンプ 中」が「1」になる。
 - ・変数「重 力」が「0」になる。
 - ・変数「ジャンプ 中」が「0」になる。
 - ・変数「二段ジャンプ」が「0」になる。
 - ・y座 標が、y座 標を「60」で割った 値を切り下げて「60」を掛
けた 値に、「50」を足した 値になる。



- ③スペースキーが押されたとき、変数「ジャンプ 中」が「0」なら、メ
ッセージ「ジャンプ」が送られる。そうでないなら、以下が動作する。
 - ・変数「二段ジャンプ」が「0」なら、以下のa、bの順に動作する。
 - a.変数「二段ジャンプ」が「1」になる。
 - b.メッセージ「ジャンプ」が送られる。



- ④メッセージ「ジャンプ」を受け取ったとき、音「ジャンプ」が鳴る。
- ⑤④の後、変数「重 力」が「11」になる。
- ⑥⑤の後、変数「重 力」が「1」より小さくなるまで、繰り返す、以下
が動作する。
 - ・オレンジ色（帽子の色）が、茶 色（地面の色）に触れたなら、以下
のa、bが動作する。
 - a.変数「重 力」が「0」になる。
 - b.y座 標が、y座 標を「60」で割った 値を切り下げて「60」を掛
けた 値に、「5」を足した 値になる。

●敵1の動作

①新しいブロック「回転の動作○○△△××□□」を、以下の設定で作成する。

- ・○○は数値の引数「X」として追加する。
- ・△△は数値の引数「Y」として追加する。
- ・××は数値の引数「サイズ」として追加する。
- ・□□は数値の引数「回転数」として追加する。
- ・記号以外の文字列はラベルのテキストとして追加する。

②①のブロックが動作したとき、x座標が引数「X」の値、y座標が引数「Y」の値になる。

③②の後、大きさが引数「サイズ」%になる。

④③の後、ステージに表示される。

⑤④の後、ずっと、繰り返し、時計回り（右回り）に引数「回転数」の値の度数だけ回る。

⑥背景が「2」になったとき、スプライトの他のスクリプト（コード）の動作が止まる。

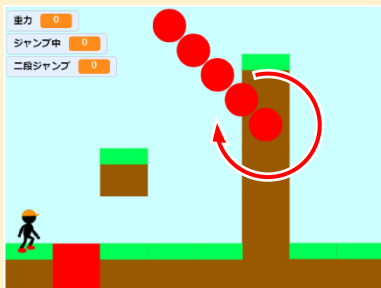
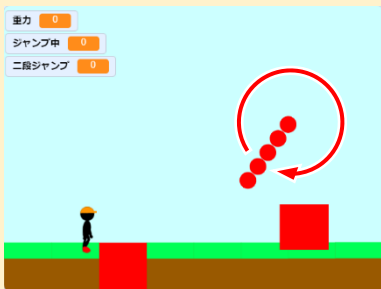
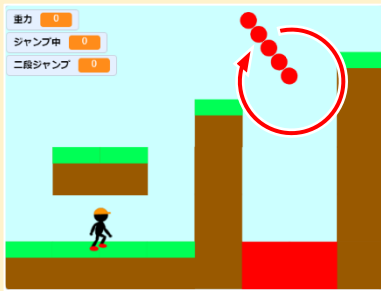
⑦⑥の後、『回転の動作「120」「90」「100」「2」』が動作する。

⑧背景が「4」になったとき、スプライトの他のスクリプト（コード）の動作が止まる。

⑨⑧の後、『回転の動作「120」「30」「100」「3」』が動作する。

⑩背景が「5」になったとき、スプライトの他のスクリプト（コード）の動作が止まる。

⑪⑩の後、『回転の動作「90」「30」「200」「8」』が動作する。



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。

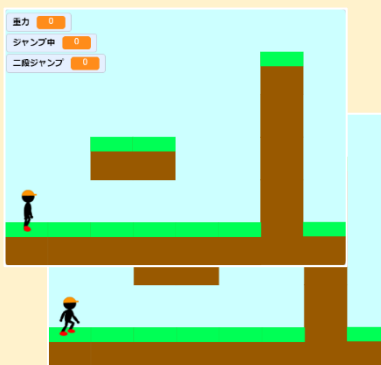
●キャラクターの動作

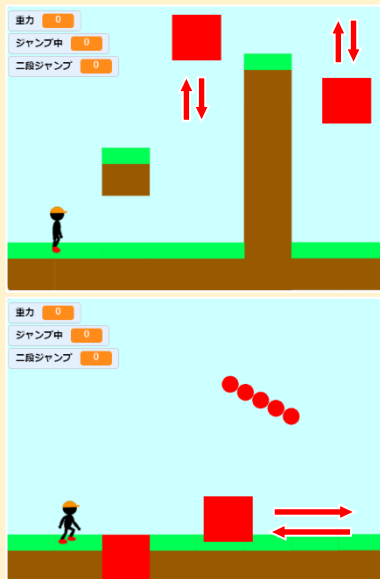
①旗がクリックされたとき、ずっと、繰り返し、以下が動作する。

- ・右向き矢印キーが左向き矢印キーが押され、かつ、変数「ジャンプ中」が「0」なら、以下のa、bの順に動作する。

a. 次のコスチュームになる。

b. 「0.1」秒待つ。





●敵2の動作

①敵2のクローンが作られたとき、以下が動作する。

・ステージの背景の番号が「3」なら、以下の a、b の順に動作する。

a. ステージに表示される。

b. ずっと、繰り返す、以下の 1、2 の順に動作する。

1. 「40」回だけ、繰り返す、y座標が「5」ずつ変わる。

2. 「40」回だけ、繰り返す、y座標が「-5」ずつ変わる。

・ステージの背景の番号が「4」なら、以下の a、b の順に動作する。

a. ステージに表示される。

b. ずっと、繰り返す、以下の 1、2 の順に動作する。

1. 「30」回だけ、繰り返す、x座標が「10」ずつ変わる。

2. 「30」回だけ、繰り返す、x座標が「-10」ずつ変わる。

●ポイント

・キャラクターの赤色（足）が黄緑色（地面）に触れたときは着地、そうでないときはジャンプ中と考えてコードを作成しましょう。

・キャラクターのオレンジ色（帽子）が茶色（壁）に触れたときは、頭をぶつけたと考えるとコードを作成しましょう。

・キャラクターが着地したときや頭をぶつけたときは、地面や壁に埋まらないように y座標の値を指定しましょう。

・似た動作は新しいブロックを作成して設定しましょう。