

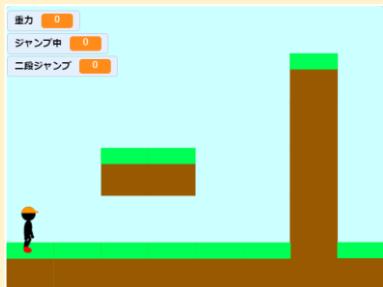
おうよう か だい
応用課題2

ミッション

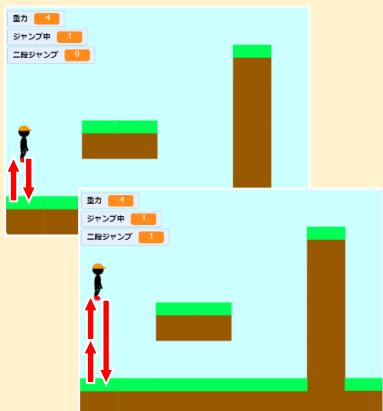
「G008_mission_素材.sb3」を開き、下の動作に合うようにコードを作りましょう。完成後、「G008_mission_完成.sb3」として保存しましょう。「G008_mission_おてほんムービー.mp4」を観て動きを確認してください。

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つてみよう。

●キャラクターの動作



- ①旗がクリックされたとき、変数「重力」が「0」になる。
- ②①の後、ずっと、繰り返し、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る「60」を掛けた値に、「50」を足した値になる。

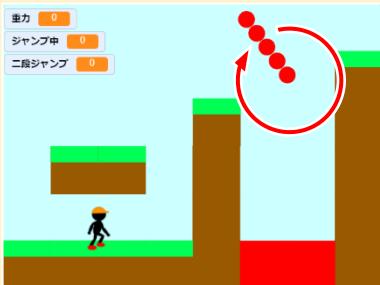


- ③スペースキーが押されたとき、変数「ジャンプ中」が「0」なら、メッセージ「ジャンプ」が送られる。そうでないなら、以下が動作する。
- 変数「二段ジャンプ」が「0」なら、以下の a、b の順に動作する。
 - 変数「二段ジャンプ」が「1」になる。
 - メッセージ「ジャンプ」が送られる。



- 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、繰り返し、以下の a、b 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。
 - 変数「重力」が「0」になる。
 - y座標が、y座標を「60」で割った値を切り下げる「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。

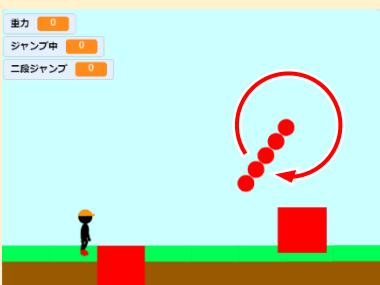
・○○は数値の引数「X」として追加する。

・△△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。

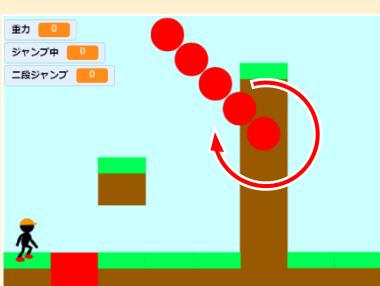


②①のブロックが動作したとき、x座標が引数「X」の値、y座標が引数「Y」の値になる。

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。

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。

●キャラクターの動作

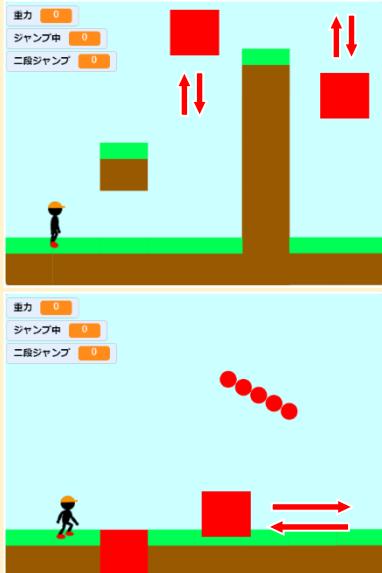


①旗がクリックされたとき、ずっと、繰り返し、以下が動作する。

・右向き矢印キーか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、繰り返し、以下の1、2の順に動作する。

1. 「40」回だけ、繰り返し、y座標が「5」ずつ変わる。

2. 「40」回だけ、繰り返し、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、繰り返し、以下の1、2の順に動作する。

1. 「30」回だけ、繰り返し、x座標が「10」ずつ変わる。

2. 「30」回だけ、繰り返し、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て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座標の値を指定しながらしましょう。
- ・似た動作は新しいブロックを作成して設定しましょう。