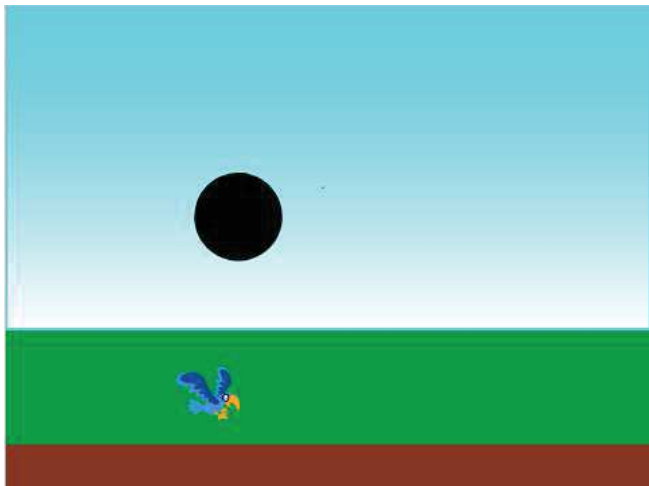


忍者練習 001 ボールよけ

難易度: ★★★☆☆

鳥をボールに当たらないようにします。



◎スタジオ内のサンプルプログラム

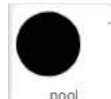
・105759592 忍者練習 001:完成版

・198749196 忍者練習 001:スプライトだけ

◎使っているスプライト

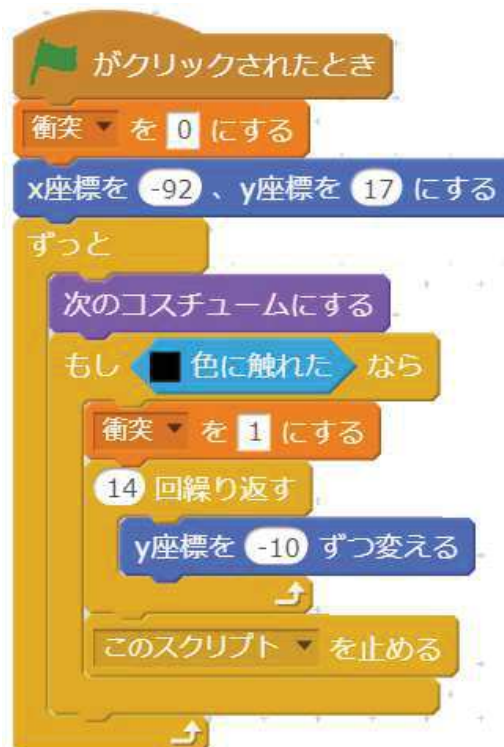


Scratch の標準



自分で作ります

◎Parot2(とり/オウム)



◎Parot2(とり/オウム)の続き



◎Pool(ボール) 正しいつづりは Ball



◎Pool(ボール)の続き



◎改造してみよう。

○ ボールの出るかんかくを変えたりして、ゲームを難しくしてみよう。

○ゲームオーバーの画面を作ってみよう。

○例えば、鳥の命を複数にして、何回か失敗したらゲームオーバーにしてみよう。

○ゲームのクリア条件を考えよう。

忍者練習 002 シューティング

難易度: ★★☆☆☆

ロボットをビームで打ちます



◎スタジオ内のサンプルプログラム

・198754955 忍者練習 002:完成版

・198755547 忍者練習 002:スプライトだけ

◎使っているスプライト



Scratch の標準

自分で作ります

◎スプライト

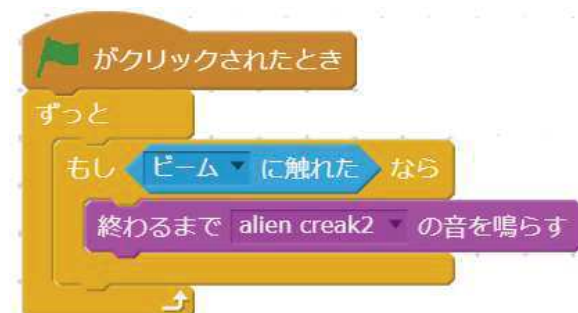
Spaceship(うちゅうせん/宇宙船)



◎ビーム



◎Robot1(ロボット)



◎ロボット(続き)



◎改造してみよう。

○得点を計算してみよう。

○相手からもビームを出してみよう。

○ゲームのクリア条件を考えよう。

○ビームに当たりにくくしてみよう。

○音や音楽をもっといれてみよう。

忍者練習 003 ネコたたき

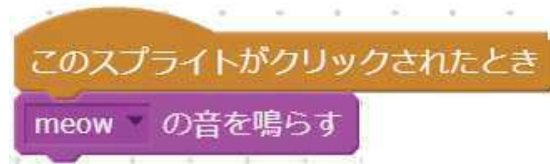
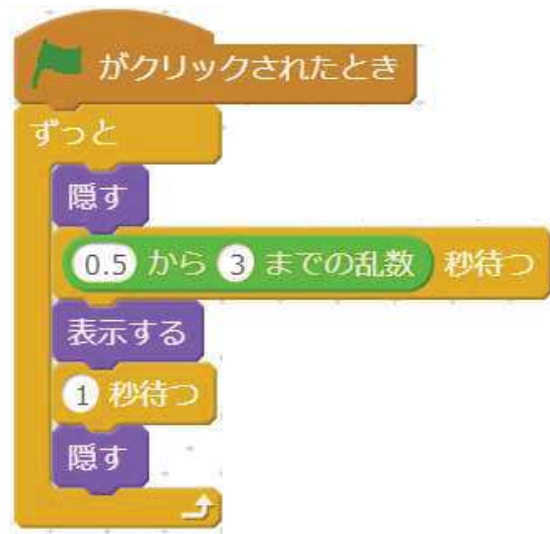
難易度: ★★☆☆☆

出てきたネコをクリックします



◎ネコ

(1匹作ってから複製するといいでしょ)



◎スタジオ内のサンプルプログラム

- ・ 198756147 忍者練習 003:完成版
- ・ 198925575 忍者練習 003:スプライトだけ

◎使っているスプライト



Scratch の標準

自分で作ります

それぞれ、複製で 3 個つくります。

ネコはスクリプトを作ってから複製します。

◎改造してみよう。

○ネコの出るタイミングや消えるタイミングを調整してみよう。

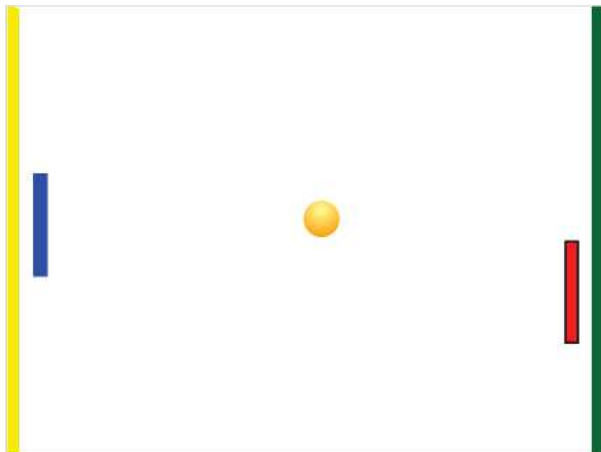
○ネコをたたいた数を表示してみよう。

○たたくの失敗した数を表示してみよう。

忍者練習 004 エアホッケー(対戦型)

難易度: ★★★★★

二人でボールを打ち合います



◎スタジオ内のサンプルプログラム

- ・ 198926799 忍者練習 004:完成版
- ・ 198945184 忍者練習 004:スプライトだけ

◎使っているスプライト



Scratch の標準

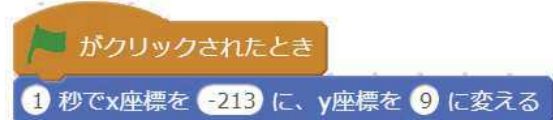
自分で作ります

背景: 左端が黄色、右端が緑色にします。

◎スプライト 1(赤い棒右側)



◎スプライト 2(青い棒左側)



◎Ball



◎Ball の続き



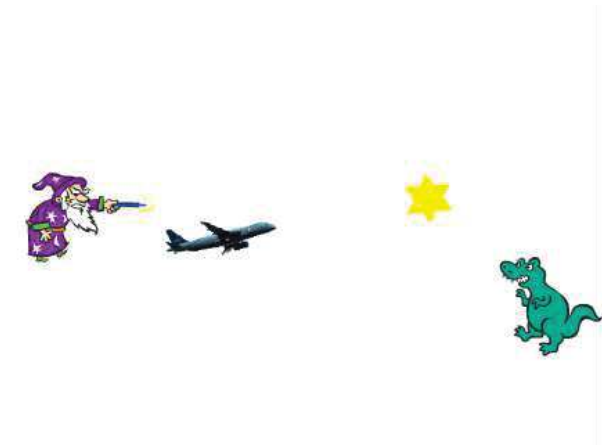
◎改造してみよう。

- 玉の速さや角度を変えてみよう。
- 棒に当たった時に、球の跳ね返る角度を変化させてみよう。
- 二人の得点を表示してみよう。
- コンピュータとの対戦型にしてみよう。
- コンピュータとの対戦で、レベル設定をしてみよう。
- コンピュータ同士の超高速体制を実現してみよう。

忍者練習 005 かいじゅうを倒せ

難易度: ★★★☆☆

星と飛行機でかいじゅうを退治します



◎スタジオ内のサンプルプログラム

- ・ 198946749 忍者練習 005:完成版
 - ・ 198980675 忍者練習 005:スプライトだけ
- ◎使っているスプライト



Scratch の標準

◎WiZard(魔法使い)



◎Star(星)



◎Airplane(飛行機)



◎Dinosaur2(きょうりゅう)



◎改造してみよう。

- かいじゅうを、星や飛行機に当たりにくくしてみよう。
- 星や飛行機をもっとスムーズに発射できるようにしてみよう。
- もっと、いろいろなものでかいじゅうを倒そう。
- 得点や制限時間をつけてみよう。

忍者練習 006 歩行者信号機

難易度: ★★★☆☆

ボタンを押すと青信号になります



◎スタジオ内のサンプルプログラム

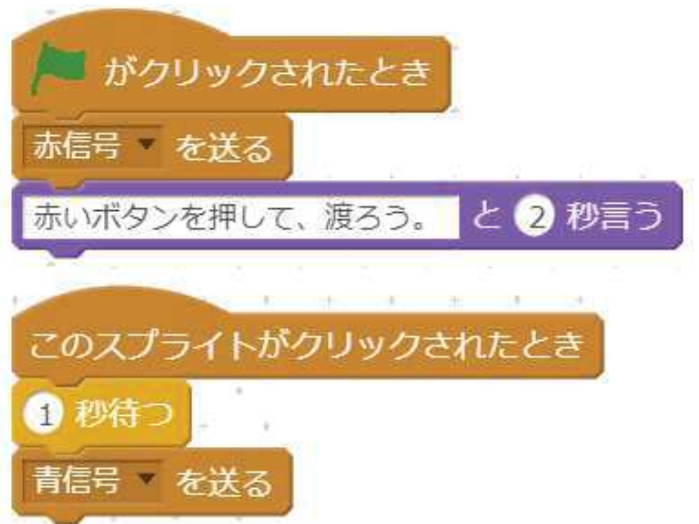
・ 209069816 忍者練習 006:完成版

◎使っているスプライト



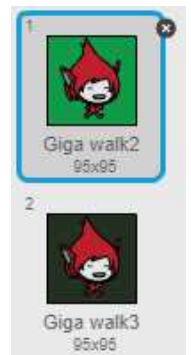
Scratch の標準

◎Sprite1 (ネコボタン)



◎作成のポイント

一つのスクリプトに、信号が点いている物と、消えている物の二種類のコスチュームを作ります



◎Giga Walk (青信号)



◎Giga Walk (赤信号)



◎改造してみよう。

○ リアルにしよう。一度ボタンを押して青信号にしたら、その後ボタンを押しても、すぐに青信号にならないようにしよう。

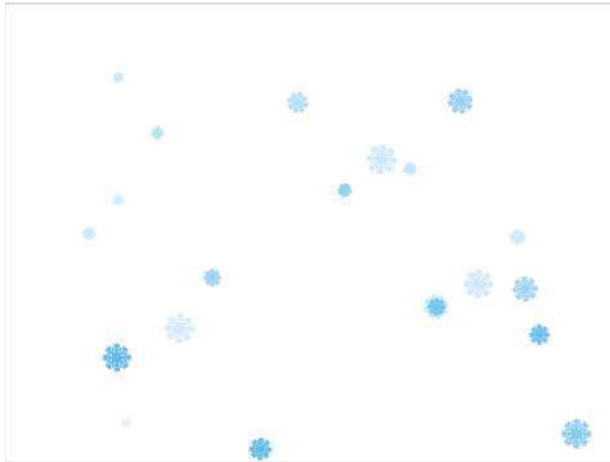
○ あったら便利な信号を作ってみよう。

○ あったら楽しい信号を作ってみよう。

忍者練習 007 雪の空

難易度: ★★★☆☆

いろいろな雪が降ります



◎スタジオ内のサンプルプログラム

・ 209075743 忍者練習 007:完成版

◎使っているスプライト



Scratch の標準

◎Snowflake (雪)



◎Snowflake (雪)の続き



◎改造してみよう

○いろいろなものを降らせてみよう。

○吹雪のように横方向にある程度降らせてみよう。

忍者練習 008 昔話

難易度: ★★☆☆☆

お話を作ります



◎スタジオ内のサンプルプログラム

・ 209076845 忍者練習 008:完成版

◎使っているスプライト

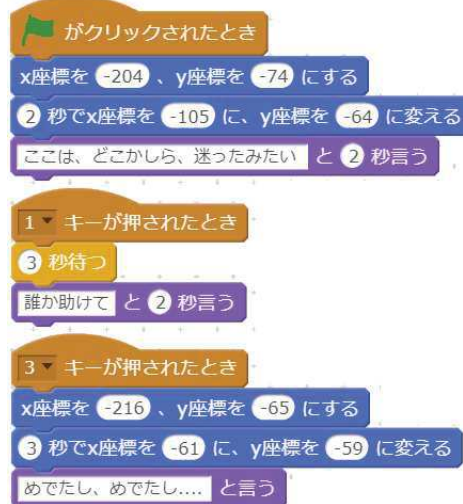


Scratch の標準

◎Dragon(怪物/龍)



◎Princess(王女さま)



◎ステージ



◎Knight(ナイト)



◎改造してみよう

- いろいろな物語を作ってみよう。
- 物語が自動的に進むようにしてみよう。
- 複雑なアニメーションにしてみよう。