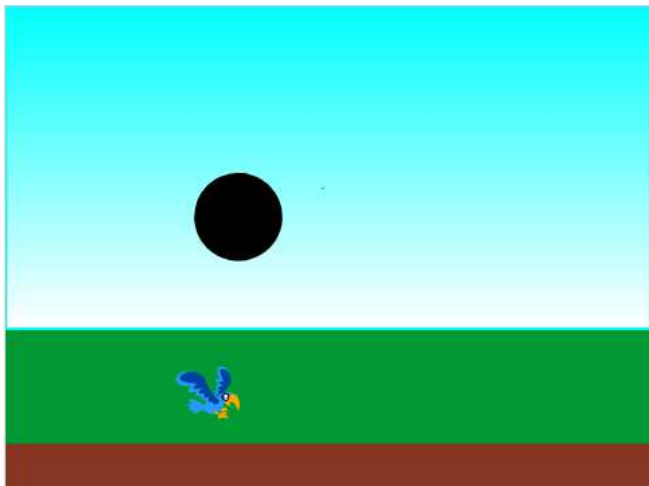


## 忍者練習 001 ボールよけ

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

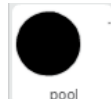
・105759592 忍者練習 001:完成版

・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

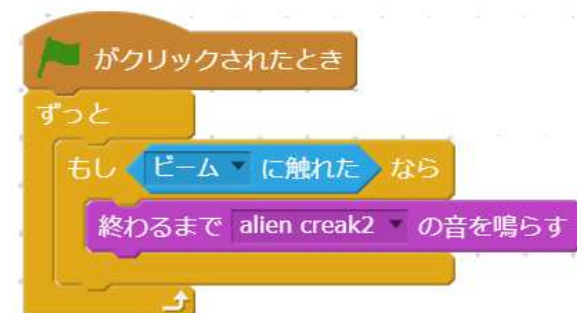
Spaceship(うちゅうせん/宇宙船)



### ◎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

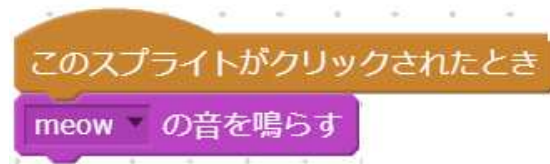
難易度: ★★☆☆☆

出てきたネコをクリックします



◎ネコ

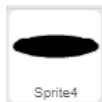
(1匹作ってから複製するといいでしょ)



◎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。

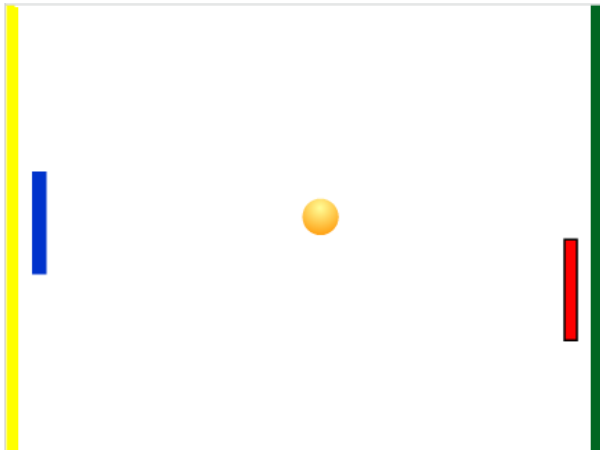
◎改造してみよう。

- 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

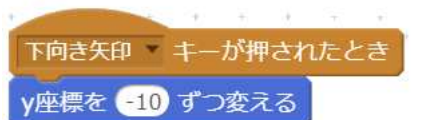


Scratch の標準

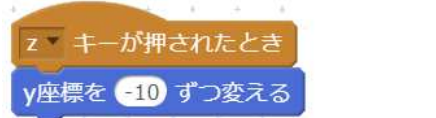
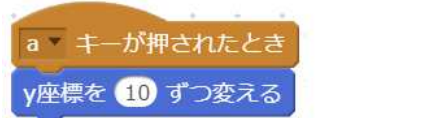
自分で作ります

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



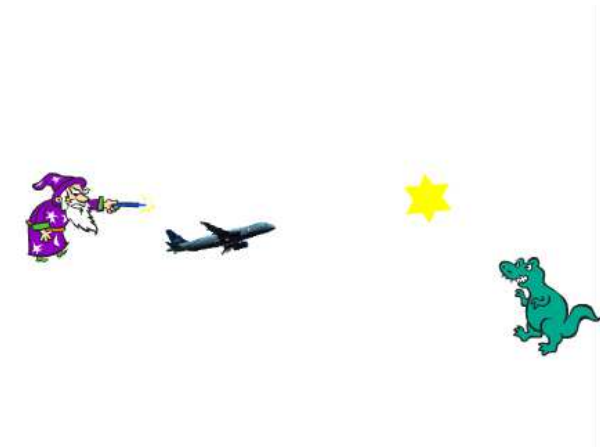
### ◎改造してみよう。

- 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)

```
がクリックされたとき
  90 度に向ける
  x座標を -226 、y座標を -5 にする
  kakudo を 向き にする
```

```
上向き矢印 キーが押されたとき
  5 度回す
  kakudo を 向き にする
```

```
下向き矢印 キーが押されたとき
  5 度回す
  kakudo を 向き にする
```

## ◎Star(星)

```
がクリックされたとき
  隠す

1 キーが押されたとき
  x座標を -195 、y座標を 0 にする
  kakudo 度に向ける
  表示する
  端 に触れた まで繰り返す
  10 歩動かす
  隠す
```

## ◎Airplane(飛行機)

```
がクリックされたとき
  隠す

2 キーが押されたとき
  x座標を -195 、y座標を 0 にする
  kakudo 度に向ける
  表示する
  端 に触れた まで繰り返す
  10 歩動かす
  隠す
```

## ◎Dinosaur2(きょうりゅう)

```
がクリックされたとき
  x座標を 207 、y座標を 5 にする
  ずっと
  idow を -20 から 20 までの乱数 にする
  5 回繰り返す
  y座標を idow ずつ変える
  もし端に着いたら、跳ね返る
```

```
がクリックされたとき
  ずっと
  もし Airplane に触れた なら
    pop の音を鳴らす
  もし Star2 に触れた なら
    pop の音を鳴らす
```

## ◎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。

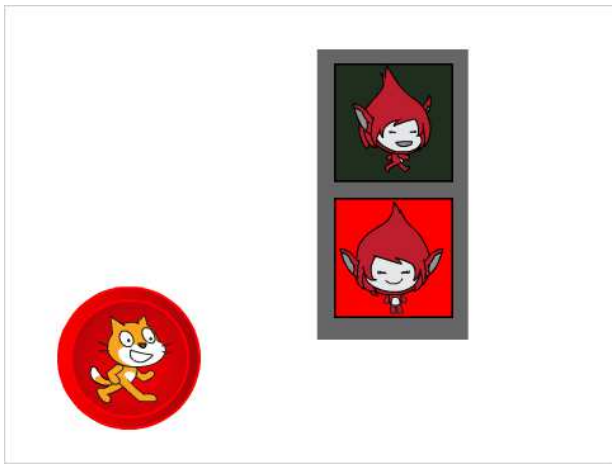
○もっと、いろいろなものでかいじゅうを倒そう。

○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

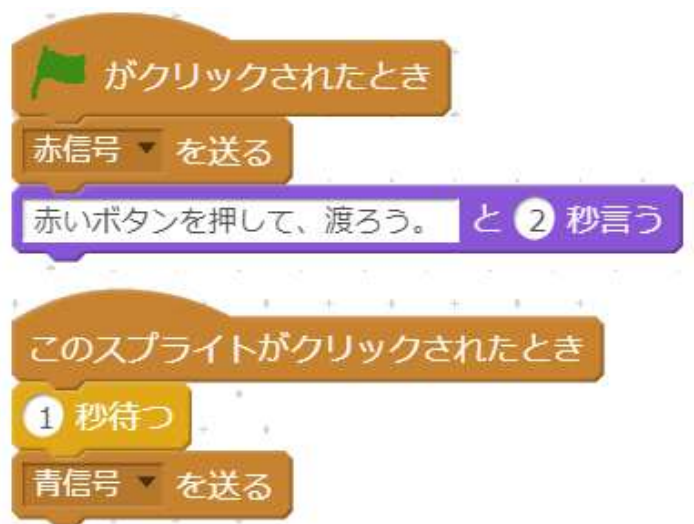
・ 209069816 忍者練習 006:完成版

◎使っているスプライト



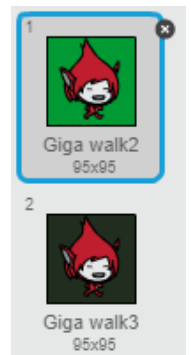
Scratch の標準

◎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なら、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)

```
がクリックされたとき
x座標を 4、y座標を 10 にする
表示する
大きさを 100% にする
Click/クリックして と 2 秒言う
```

```
このスプライトがクリックされたとき
隠す
ずっと
自分自身 のクローンを作る
0.1 秒待つ
```

◎Snowflake (雪)の続き

```
クローンされたとき
大きさを 10 から 40 までの乱数 % にする
x座標を -190 から 190 までの乱数、y座標を 140 にする
幽霊 の効果を 10 から 90 までの乱数 にする
表示する
端 に触れた まで繰り返す
180 度に向ける
160 から 200 までの乱数 度に向ける
10 から 20 までの乱数 歩動かす
0.1 秒待つ
このクローンを削除する
```

◎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)

```
がクリックされたとき
-90 度に向ける
隠す

1 キーが押されたとき
x座標を 205 、y座標を 75 にする
表示する
2 秒でx座標を 11 に、y座標を -37 に変える
食ってやるぞ と 2 秒言う

2 キーが押されたとき
3 秒待つ
60 度に向ける
やられた!!! と 2 秒言う

3 キーが押されたとき
隠す
```

## ◎Princess(王女さま)

```
がクリックされたとき
x座標を -204 、y座標を -74 にする
2 秒でx座標を -105 に、y座標を -64 に変える
ここは、どこかしら、迷ったみたい と 2 秒言う

1 キーが押されたとき
3 秒待つ
誰か助けて と 2 秒言う

3 キーが押されたとき
x座標を -216 、y座標を -65 にする
3 秒でx座標を -61 に、y座標を -59 に変える
めでたし、めでたし... という
```

## ◎ステージ

```
がクリックされたとき
背景を woods にする

3 キーが押されたとき
背景を castle4 にする
ずっと
終わるまで xylo4 の音を鳴らす
```

## ◎Knight(ナイト)

```
がクリックされたとき
隠す

2 キーが押されたとき
x座標を 188 、y座標を -37 にする
表示する
2 秒でx座標を 88 に、y座標を -54 に変える
えい! や! と 2 秒言う

3 キーが押されたとき
x座標を 207 、y座標を -53 にする
3 秒でx座標を -6 に、y座標を -59 に変える
```

## ◎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。