

この章でマスターできること

- ・マウスについてくるキャラやマウスのクリックでボムを なげるなどの「マウスそうさ」プログラム
- ・ゾンビをたくさん出したり、たくさんのボムをなげる
 「クローン」をつかったプログラム



ゾンビーズってどんなゲーム?



マウスをクリックすると、ゾンビをやっつけるペイ ント弾を投げられるよ。

ゾンビにつかまらないように、クリア時間がくる まで逃げ続けよう。

》あそんでみよう

「ゾンビーズネオプログラム済み」 をひらいてプレイしてみよう

こんなスプライトをつかうよ



プレイヤー (ゾンビ)(ボム)(テロップ
↑
タブにかかれたもじをみて
どのキャラのプログラムかを
たしかめてね

ゾンビーズでは、 プレイヤー・ゾンビ・ボム・テロップ の4つのスプライトをつかうよ

スプライトにはそれぞれ別の プログラムをすることになるよ

プログラムしたいキャラを スプライトリストからえらんで まちがえないようにプログラムしよ う。



テロップでゲームの流れをプログラムしよう



プレイヤーをアニメーションさせよう





はたがおされたときは プレイヤーの場所をリセットします。

ゲームスタートを受け取ったあとは 「ずっと次のコスチュームにする」 でアニメーションさせましょう。

プレイヤーがマウスについてくるようにしよう

プレイヤーのプログラムに プレイヤー (ゾンビ)(ボム テロッブ 2 「ゲームスタートを受け取った とき をもうひとつ作って、 左のよう ゲームスタート **を受け取ったとき** にプログラムしてみましょう。 プレイヤー もし く マウスのポインター マ に触れた なら </ ● マウスポインターに触れているときは なにもしません マウスのポインター (-マウスポインターに触れていないとき 5 歩動かす は、マウスに向かって進みます。



プレイヤーの「○歩動かす」の数字を大きくすると プレイヤーのスピードがはやくなるよ



クローンでたくさんのゾンビをだそう





はたをおして、どんな風になるか、かくにんしてみましょう。 すると、同じ場所から、同じすがたのゾンビがつぎつぎにあらわ れるようになりました。

つぎは、もうすこしランダムに出てくるようにしてみましょう。

いろんな場所からゾンビをだそう



e.			- 🗆 🗙
	2205月 コステニム 単 数元 数元目 イベルト 単元 第一3 マン デーシ マン デーシ マン マン マン マン マン マン マン マン マン マン	■ 499/yethL2 ■ ■ ■ 1988 - 998 - 986 ● 1988 - 998 - 986 ● 1988 - 998 - 986 ● 1988 - 998 - 986 ● 1988 - 988 - 986 ● 1988 - 986 1986 - 986 ● 1988 - 986 - 986 - 986 - 98	 で表 出てくる場所をきめる までくる場所をきめる までくるはしょ き 0 から 0 までくるはしょ = 1 か まごろしてする まごろしてする まごろしから 0 まごろしから 150 ま まごろのから 150 ま まごろのから 150 ま まごろのから 150 ま まごろのから 150 ま まごろのから 150 ま まごろのから 100 ま まごろのから 100 ま まごろのはたま まごろしのから 100 ま まごろしのから まごろしのから まごろしのから ま ま もの

3 プログラムができ たら、「クローン されたとき」に「出てく る場所をきめる」のブロッ クをついかしましょう。

ゾンビのしゅるいを かえてみよう



ゾンビのコスチュームをみてみると、8 しゅるいのゾンビの絵が 入っているのがわかります。 これをつかって、いろんなゾンビを出してみましょう。



ブレイヤーゾンビボムテロップ「ボタンで変数がかえられるよ出てくるぼし。②をしたするシビのいめるいシビのいかるいアレイレーンされたときシビのしゅるいシビのしゅるいシビのしゅるいとコスチュームをリンビのしゆるいとこのブロックをくみあわせて作るよこのブロックをくみあわせて作るよエスチュームをコスチュームをコスチュームをエスチュームをリンビのしゆるいとこのブロックをくみあわせて作るよしたいシビのしゆるいシビのしゆるいシビのしゆるいシビのしゅるい	 2 つぎに、出てくるところを ランダムにしてみましょう 「クローンされたとき」を もうひとつ作ります。 ・ ゾンビのしゅるいを1から8まで のランダムにします。 ・ あとは、ゾンビのしゅるいにあわ せたコスチュームをじゅんばんに 出せば、歩くアニメーションの かんせいです。
C Scrack 2 Offine Editor C	 3 ここまでできたら、はたを クリックして、うごきを チェックしてみましょう。 ジ ゾンビが上下左右から 出てくるか ジ ゾンビのしゅるいがかわって いるか

をチェックしましょう。

ゾンビにあたったらゲームオーバーにしよう









マウスが押されたではないまで待つ

このブロックは「マウスがはなされるまでプログラムをとめてお く」といういみです

これがないと、マウスを押しつづけているあいだ、クローンを作 り続けてしまうので、左の図のように、ボムがたくさん出てしま います。 つぎに、クローンされたとき、プレイヤーからマウスでクリックされたところまで いどうするようにプログラムしましょう



ゾンビにあたったらやっつけられるようにしよう



2

ソンビのスクリプトに、 オレンジ色にさわったら クローンをさくじょするプログラ ムをついかしましょう。





ボムのオレンジ色 をクリックすれば 色がえらべます



時間までにげられたらクリアにしよう

タイマーをつかう、「○秒まつ」をつかう…など、時間をはかる方法は色々ありますが、 今回は「曲をならす」ことでせいげん時間をつけてみましょう。



つぎのステージがむずかしくなるようにしよう







4 ステージクリアのときは、 ゾンビがでてくるのを止め ましょう。左のプログラムをついか します。

「スプライトのほかのスクリプトを 止める」ブロックで、クローンを作 るプログラムを止めましょう。

発表モードであそぼう



ステージの左上の青いしか くをクリックすると「発表 モード」になり大きいがめんで遊べ るようになります。

ロジックラボについて

レシピに関するお問い合わせや体験は無料ですので、教室までお越しくだ さい。そのほか、プログラミングに関する質問にはなんでもお応えします。

教室に関するお問い合わせはこちら info@logic-lab.net 086-238-5704

ほかのレシピをみてみたいときや、はんだづけ初心者の電子工作キットの ご相談もどうぞ。教室のレシピは無料で貸し出しいたします。

- ★教室開講日は http://www.logic-lab.net/ から確認できます お休みの日もあるのでチェックしてからきてね。
 - 月曜日:南方教室(16:30~)火・水曜日:旭東教室(16:30~)金曜日:伊島教室(18:00~)土曜日:庭瀬教室(13:00~)

YouTube でたのしくプログラミング



動画でもわかりやすく解説しています。 サンプルゲームもオンライン上に UP しているので 動画を見ながら自分でも作ってみてね



© 2018 ロジックラボ for kids 本書の内容は著作権法によって保護されています。 発行者の許可を得ず転載、複写、複製はできません。