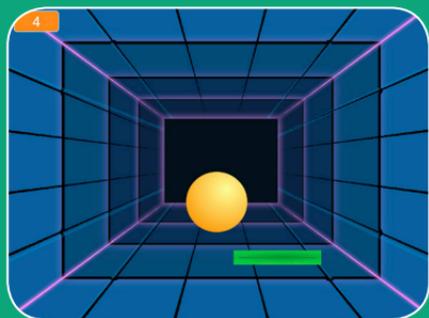


ピンポンゲーム カード



ボールがバウンドするゲームを作っ
しょうり 勝利のポイントを獲
かくとく 得しよう！

ピンポンゲーム カード

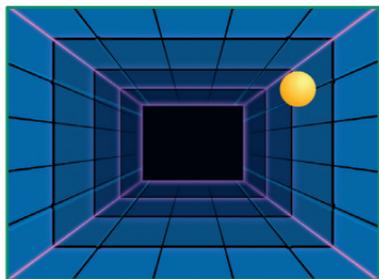
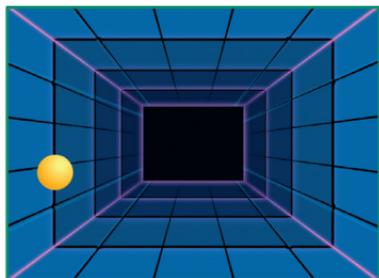
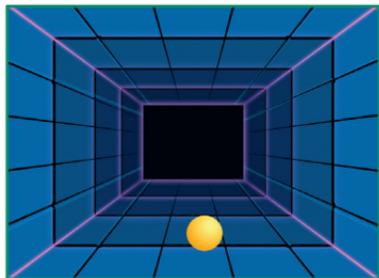
じゅんぱん つか
この順番でカードを使おう：

1. 周り^{まわ}でバウンドさせよう
2. パドルを動か^{うご}そう
3. パドルで跳ね返^{は かえ}そう
4. ゲームオーバー
5. スコアをつけよう
6. ゲームに勝^かったとき

まわ

周りでバウンドさせよう

なか うご
ステージの中でボールを動かそう



まわ

周りでバウンドさせよう

scratch.mit.edu

じゅんび

準備しよう



はいけい えら
背景を選ぼう



Neon Tunnel



えら
ボールを選ぼう



Ball

くわ

このコードを加えよう



Ball



はや うご おお あたい
速く動かすには大きな値
にしよう

ため

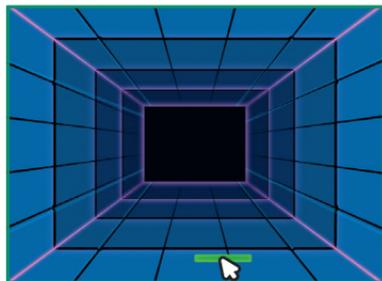
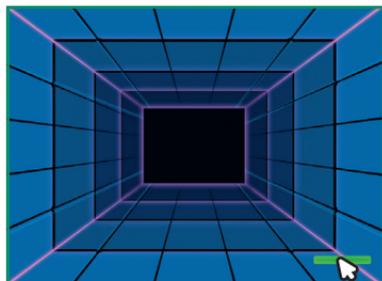
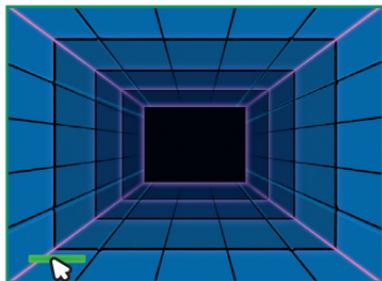
試してみよう

はた お じっこう
旗を押して実行してみよう



パドルを動かそう

マウスポインターを動かしてパドルを操ろう



パドルを動かそう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



"Paddle" のような、ボールを
打ち返すスプライトを選ぼう



パドルをドラッグして
ステージの下に移動しよう

このコードを加えよう



"x座標を~にする" に
"マウスのx座標" を組み込もう



ため 試してみよう

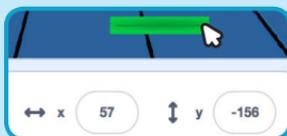
はた お じっこう
旗を押して実行してみよう



マウスポインター
を動かしてパドルを動かしてみよう

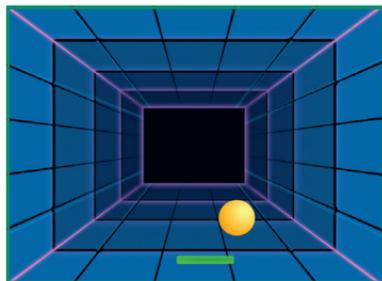
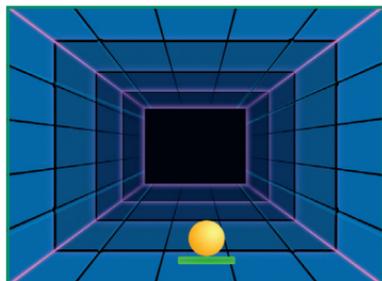
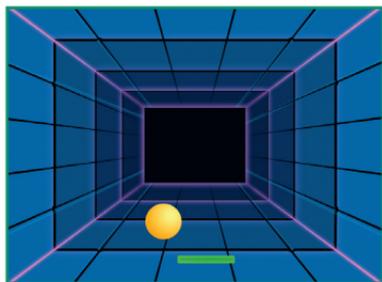
ヒント

ステージ上のパドルをマウスポインタで動
かすと、x座標が変化するのがわかるよ



パドルで跳ね返そう

ボールをパドルで跳ね返そう

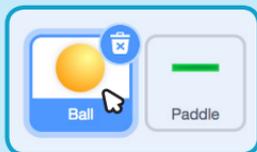


パドルで跳ね返そう

scratch.mit.edu

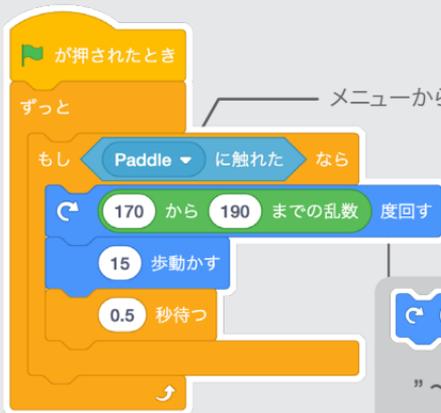
じゅんび 準備しよう

"Ball" をクリックして
スプライトを選ぼう



このコードを加えよう

ボールのスプライトに、この新しいブロックを加えよう



メニューから "Paddle" を選択しよう

度回す
170 から 190 までの乱数

" ~ から ~ までの乱数 " を
" ~ 度回す " に組み込んで、
170 から 190 までにしよう

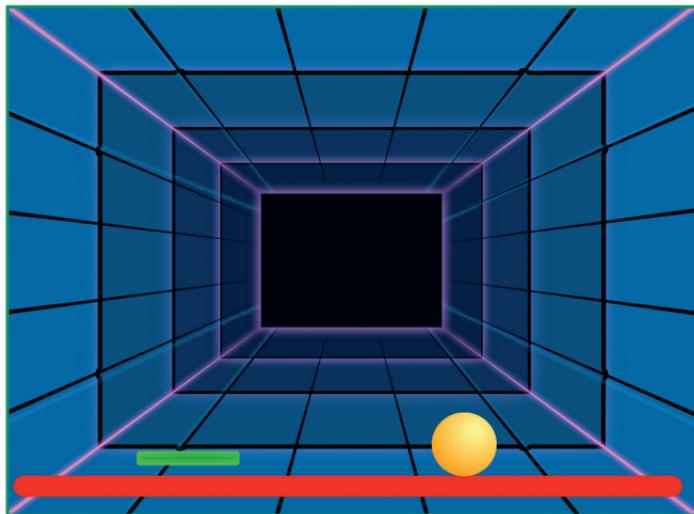
ため 試してみよう

はた お しっこう
旗を押して実行してみよう



ゲームオーバー

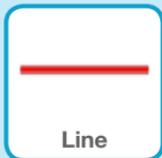
ボールが赤いラインに当たったら
ゲームを終わりにしよう



ゲームオーバー

scratch.mit.edu

じゅんぴ 準備しよう



“Line”のをえらばう



“Line”のをドラッグしてステージの床に移動しよう

このコードを加えよう



が押されたとき

x座標を 0、y座標を -170 にする — “Line”の位置をセットしよう

ずっと

もし Ball に触れた なら

すべてを止める

メニューから “Ball” をせんたくしよう

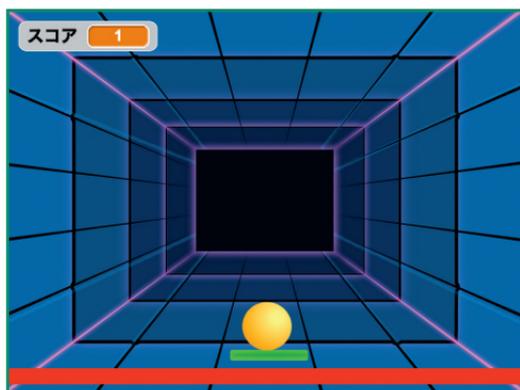
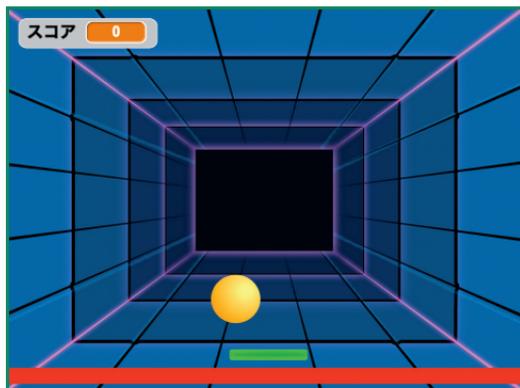
ため 試してみよう

はた お じっこう
旗を押して実行してみよう



スコアをつけよう

パドルでボールを打ち返すたびに
スコアを加えよう



スコアをつけよう

scratch.mit.edu

じゅんぴ 準備しよう

へんすう
変数をクリックしよう

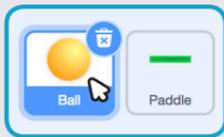
へんすう
変数を作るボタンを
クリックしよう



へんすう なまえ
変数の名前を "スコア" にして、
OK をクリックしよう

このコードを加えよう

"Ball" をクリックして
せんたく
選択しよう



このブロックを加えて、
せんたく
メニューから "スコア" を選択しよう



"~を0にする" を使って、
"スコア" をリセットしよう

せんたく
メニューから "スコア" を選択しよう

ゲームに勝ったとき

き
決めたスコアになったら、
しょうり ひょうじ
勝利のメッセージを表示しよう！



ゲームに勝ったとき

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



えが
描く
のアイコンをクリックして
あた
ら
えが
新しいスプライトを描こう

テキストツールを使って、"YOU WON!" のような
メッセージを書こう

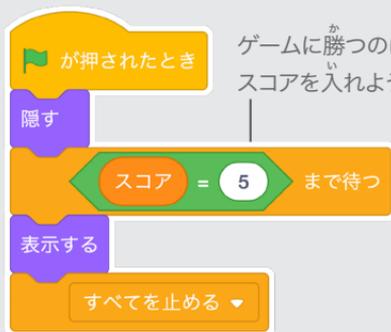


フォントの色、大きさ、スタイルを変更できるよ

このコードを加えよう

コード

コードタブをクリックしよう



ゲームに勝つのに必要な
スコアを入れよう



演算カテゴリーの等号ブロック
に "スコア" ブロックを組み込
もう

ため 試してみよう

はた
お
しつこう
旗を押して実行してみよう



勝つのに必要なスコアになるまで
プレイしよう!