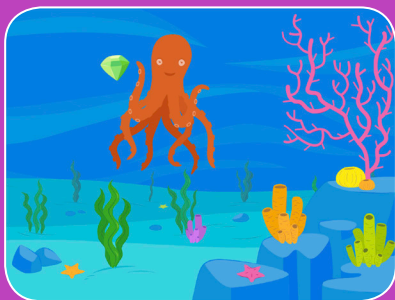
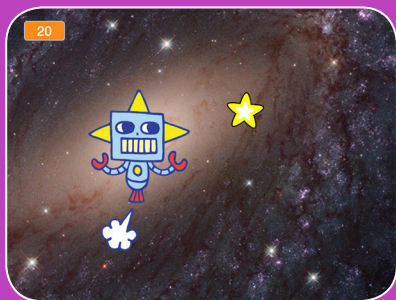


ついでに  
追跡ゲーム  
カード



ついでに  
キャラクターを追跡してポイントを  
あ  
上げるゲームをつく  
ろう

つ い せ き  
**追跡ゲーム**  
**カード**

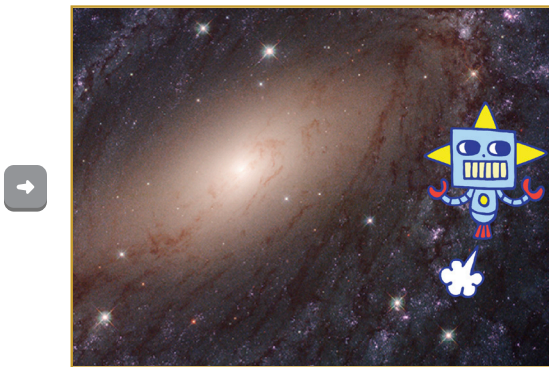
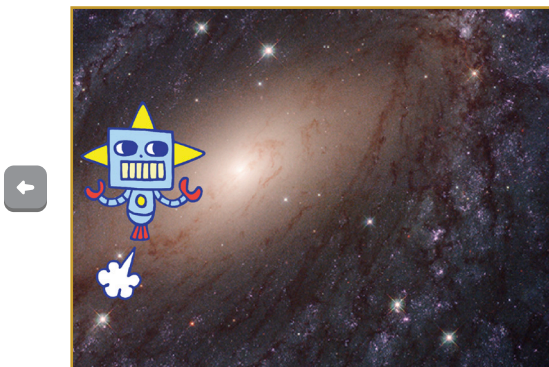
じゅんぱん      つか  
この順番でカードを使おう：

1. 左右さ ゆうに動かそう
2. 上下じょう げに動かそう
3. 星ほしを追いかけよう
4. 音おとを鳴らそう
5. スコアをつけよう
6. レベルアップ!
7. 勝利しょうりのメッセージ

# さ ゆう う ご 左右に動かそう



や じ る し      お      さ ゆ う      う ご  
矢印キーを押して左右に動かそう



# さ ゆう う ご 左右に動かそう

scratch.mit.edu

じゅんび

## 準備しよう



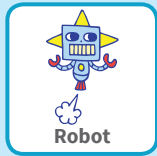
はいけい えら  
背景を選ぼう



Galaxy



せんたく  
キャラクターを選ぼう



Robot

## このコードを加えよう



みぎむ やじりし せんたく  
右向き矢印を選ぼう

右向き矢印 キーが押されたとき

x座標を 10 ずつ変える

ひだりむ やじりし せんたく  
左向き矢印を選ぼう

左向き矢印 キーが押されたとき

x座標を -10 ずつ変える

ひだり うご ふ あたい い  
左に動かすには負の値を入れよう

ため

## 試してみよう

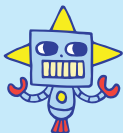
やじりし お  
矢印キーを押そう



## ヒント

ひだり うご ふ あたい  
左に動かすには負の値にしよう

x座標を -10 ずつ変える



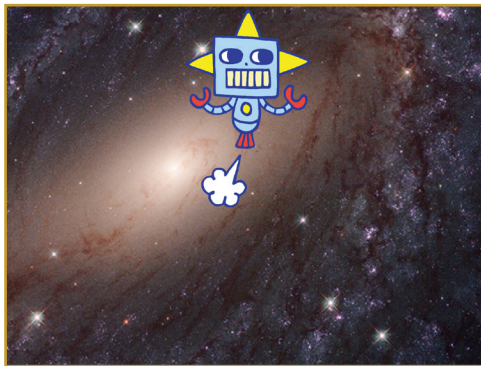
みぎ うご せい あたい  
右に動かすには正の値にしよう

x座標を 10 ずつ変える

じょうげ うご  
上下に動かそう



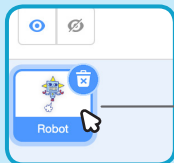
やじるし お じょうげ うご  
矢印キーを押して上下に動かそう



# じょうげ うご 上下に動かそう

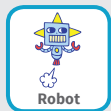
scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



キャラクターをクリック  
して選択しよう

## このコードを加えよう



上向き矢印を選択しよう

上向き矢印 ▼ キーが押されたとき

y座標を 10 ずつ変える

“y座標を~ずつ変える”  
を使って上に動かそう

下向き矢印を選択しよう

下向き矢印 ▼ キーが押されたとき

y座標を -10 ずつ変える

下に動かすには負の値を入れよう

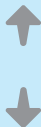
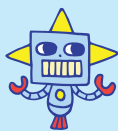
## ため 試してみよう

矢印キーを押そう



## ヒント

y座標はステージの上下の位置を示しているよ



y座標を 10 ずつ変える

上に動かすには正の値にしよう

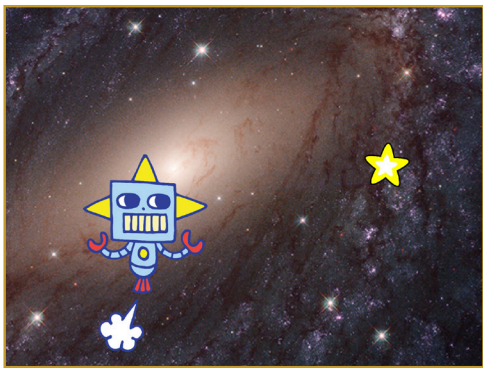
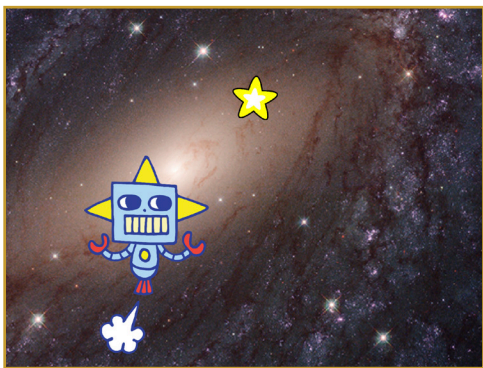
y座標を -10 ずつ変える

下に動かすには負の値にしよう

# ほし お 星を追いかけてよう



お くわ  
追いかけるスプライトを加えよう



# ほし お 星を追いかけてよう

scratch.mit.edu

## じゅんぴ 準備しよう



“Star” のような追いかける  
スプライトを選ぼう



## このコードを加えよう



速く移動させるには、もっと小さな数  
(0.5 のような) を入れよう

## 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

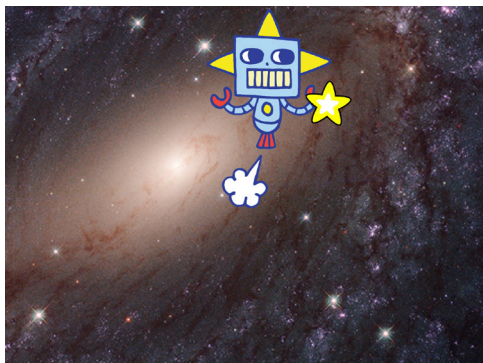
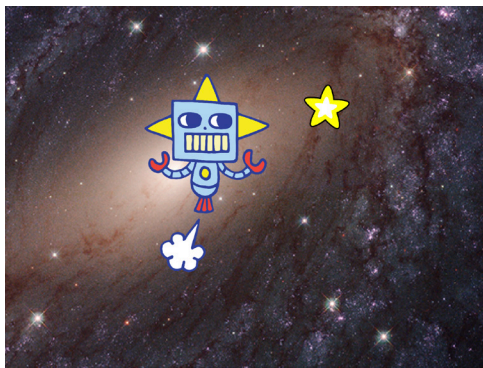


と  
止めるボタンをクリックして  
ストップさせよう



# おと な 音を鳴らそう

ほし ふ  
キャラクターが星に触れたら  
おと な  
音を鳴らそう

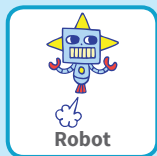


# おと な 音を鳴らそう

scratch.mit.edu

じゅんぴ

## 準備しよう



"Robot" をクリックして  
せんたく  
選択しよう

音

おと  
音タブをクリックしよう



おと  
音ライブラリーから  
"Collect" のようなおと  
えら  
音を選ぼう

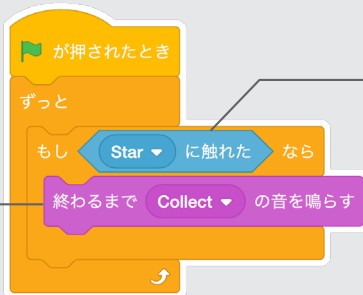
## このコードを加えよう

コード

コードタブをクリックしよう



す  
メニューから好きな  
おと  
音を選ぼう



"もし~なら" に  
"Star につれた" を  
組み込もう



ため

## 試してみよう

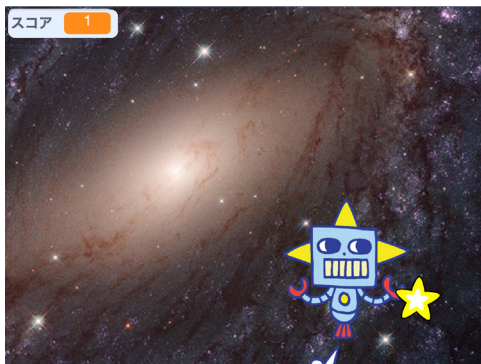
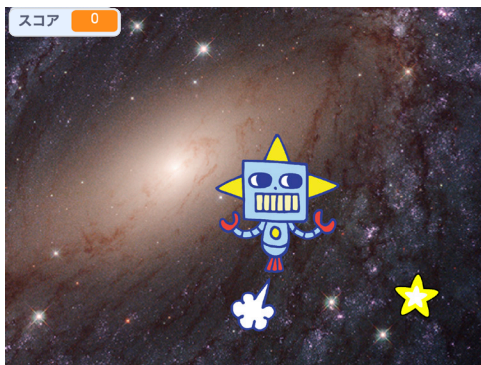
はた お じっこい  
旗を押して実行してみよう



# スコアをつけよう



ほし ぶ  
星に触れたらポイントをあげよう



# スコアをつけよう

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう

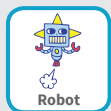
へんすう  
変数をクリックしよう

へんすう つく  
変数を作るボタンを  
クリックしよう

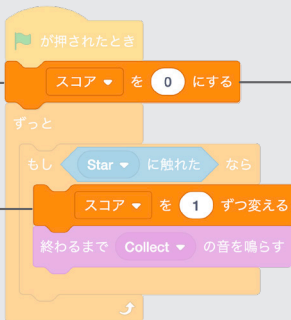


へんすう なまえ  
変数の名前を "スコア" にして、  
OK をクリックしよう

## このブロックを加えよう



メニューから "スコア"  
を選択しよう



このブロックを加えて  
"スコア" をリセットしよう

このブロックを加えて  
"スコア" を加算しよう

## ヒント



"~を~にする" を使って "スコア" をゼロにリセットしよう

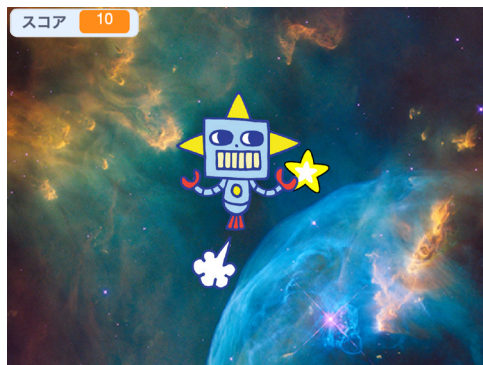
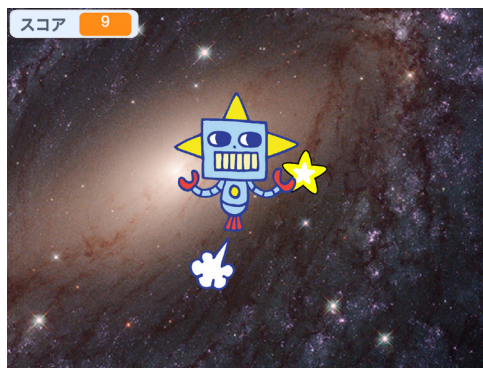


"~を~ずつ変える" を使って "スコア" を加算しよう

# レベルアップ!



つぎ  
次のレベルへ



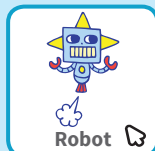
# レベルアップ!

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう

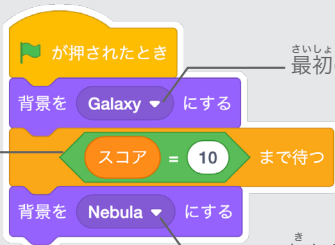


“Nebula”のような  
ふたつめ はいけい えら  
2つ目の背景を選ぼう



“Robot”の sprites を選択しよう

## このコードを加えよう



さいしょ はいけい えら  
最初の背景を選ぼう

き 切りかえる はいけい えら  
切りかえる背景を選ぼう



おと えら  
音を選ぼう

スコア  
= 10  
えんざん  
演算カテゴリーの等号プロ  
ックに “スコア” を組み込  
もう

## ため 試してみよう

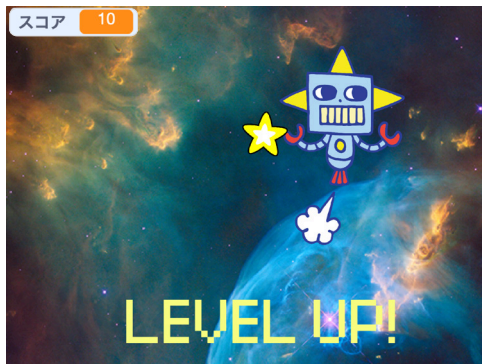
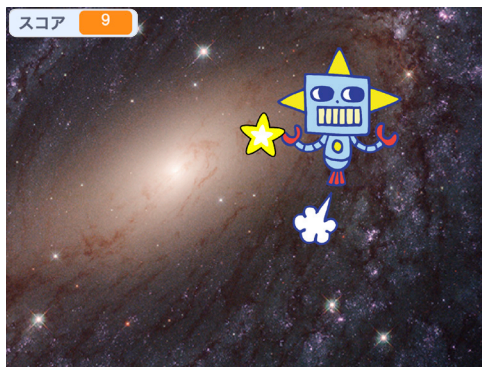
はた お はじ  
旗を押してゲームを始めよう



# しょうり 勝利のメッセージ



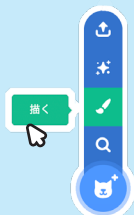
つぎ  
次のレベルになったら  
ひょうじ  
メッセージを表示しよう



# しょうり 勝利のメッセージ

scratch.mit.edu

## じゅんぴ 準備しよう



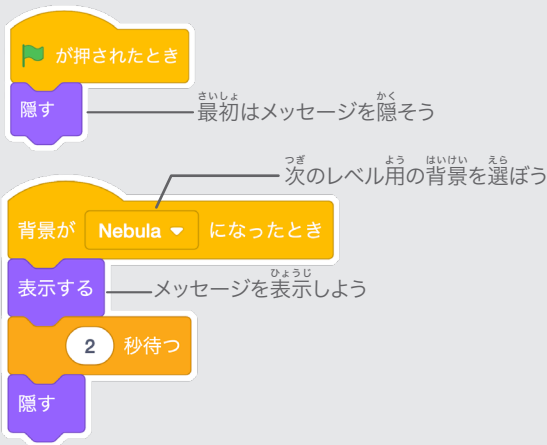
えが  
描く  
あた  
新しい  
アイコンをクリックして  
新しい  
スプライトを描こう

もじ  
文字ツールを使って  
”LEVEL UP!”  
のよ  
か  
のようなメッセージを書こう



もじ  
文字の色、  
いろ  
大きさ、  
おお  
形を  
かた  
へん  
ごう  
変更  
でき  
るよ

## このコードを加えよう



## ため 試してみよう

はた  
旗を押してプレイしよう

