

# じょうきゅうへん 上級編 (T) フルーツ斬り の作り方



## 【こんな作品】

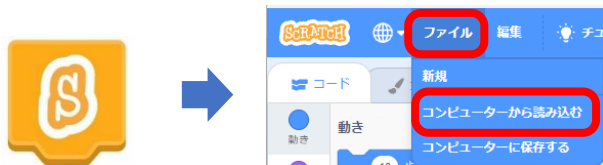
マウスを押しながら、投げられたフルーツをたくさん斬って斬って斬りまくる。フルーツに🔪がまぎれてる？

## 【学ぶこと】

・プログラムの基本として、順次処理・反復処理・分岐処理を学ぶ

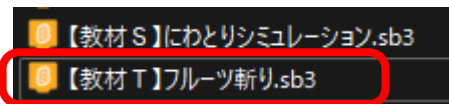
## 【作り方】

T-1. Scratch を開いて、上にある[ファイル]メニューから「コンピュータから読み込む」を選ぶ



T-2. 以下の URL に接続し、コンピュータに保存しておいた[【教材 T】フルール斬り.sb3]ファイルを開く

<https://scratch.mit.edu/projects/913543542/editor/>



T-3. ステージに以下のコードを追加

が押されたとき

- 背景を 背景2 にして待つ
- 残り時間を 60 にする
- 3 回繰り返す
- オープニングの音を鳴らす
- 1 秒待つ
- 次の背景にする
- スタートを送る

スタートを受け取ったとき

- 60 回繰り返す
- 1 秒待つ
- 残り時間を -1 ずつ変える
- エンディングの音を鳴らす
- 終了を送る


終了を受け取ったとき

- スプライトの他のスクリプトを止める
- 2 秒待つ
- エンディングの音を鳴らす

↑ 3・2・1 と背景を変えながらカウントダウンして、最後に「スタート」のメッセージを送る

↑ 「スタート」メッセージを受けとったら、初期値60の変数「残り時間」を1秒ずつ減らし、60回(残り時間0)になったら、「終了」のメッセージを送る

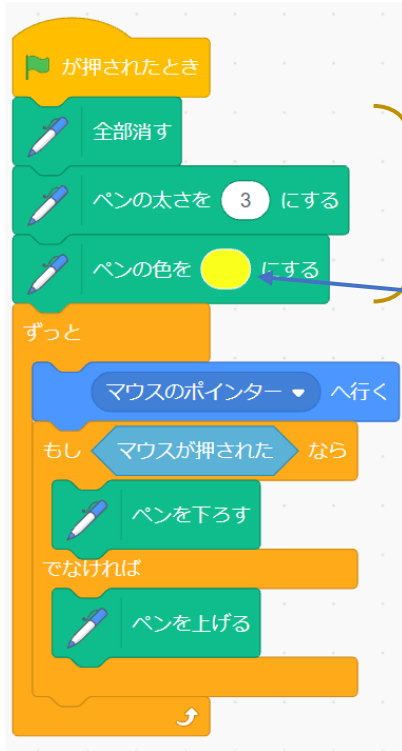
↑ 「終了」メッセージを受けとったら、2秒後にエンディングの音を鳴らす

T-4. 緑の旗  を押してスタートし、「3・2・1」とカウントダウンが始まることを確認



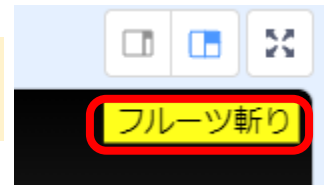
カウントダウン後に、フルーツがたくさん飛んでくる  
(まだ斬ることはできません)

T-5. スプライト「かたな」に以下のコードを追加




プログラム開始時の初期化  
※ペンブロックがない場合は、「拡張機能を追加」から「ペン」を追加

色：16、鮮やかさ：89、明るさ：100  
または、背景右上の文字周りの黄色




マウスボタンを押している時は、ペンを下ろして描く。  
マウスボタンを押していない時は、ペンを上げて描けないようにする。

T-6. 緑の旗  を押してスタートし、黄色い線が描けることを確認

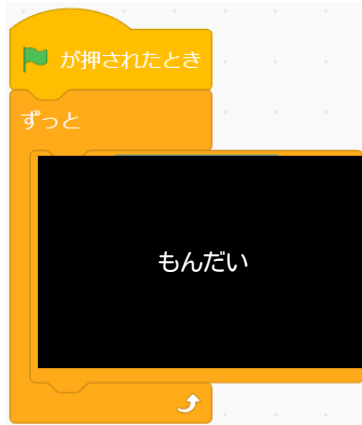


※しかし、このままではプログラムを止めない限り、永遠に描けてしまう



フルーツは斬れるが、バクダン  まで斬ってしまう

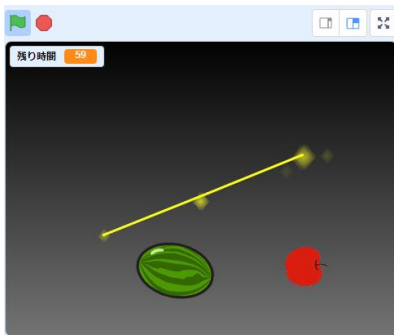
T-7. スプライト「かたな」に以下のコードを追加



【問題】

もんだいのところには「マウスを押してから、0.2秒後に必ず消える」ようにするためのブロックが入るよ。  
(答えは、このページのどこかにあるよ)

T-8. 緑の旗を押してスタートし、描いた線が消えることを確認



T-9. いろいろアレンジしてみよう

- スプライトをコピーして、他の食べ物など斬りたいものを追加しよう  
(プログラムはそのまま使えるが、コスチュームを5つ準備する必要あり)
- コンボ(連続で斬った回数)をカウントできるようにしてみよう!

この手順は、以下のBamb. iT公式ホームページに掲載しています。(無断複製禁止)

トップ → 会員専用ページ → ライブラリー → その他コンテンツ → こもがく 2023 作品集



T-7の答えは、「もし~なら」ブロックに、条件として「マウスが押された」ブロックを追加し、中には「0.2秒待つ」と「全部消す」ブロックが入るよ。