

つくろう

ジャンプゲームを作ろう

おやこ たいかいじっこう いいんかい

IPSEPA プログラミング親子大会実行委員会



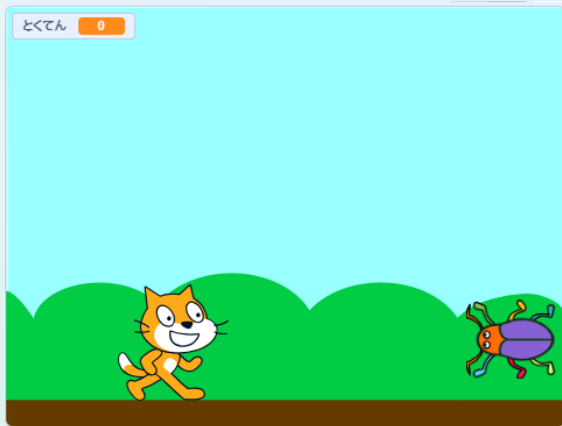
目次

1. 完成^{かんせい}のイメージ
2. ジャンプさせよう
3. ゲームオーバー^{つくろう}を作ろう

1. 完成のイメージ

かんせい

<完成のイメージ>



おした じょうたい
ボタンを押したらこの状態で
はじまる
ゲームが始まるよ

おした
スペースキーを押したら
ジャンプするよ



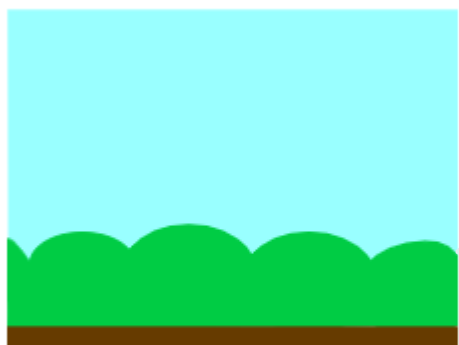
びょうたつ
1秒経つと、
とくてん ふえる
得点が1増えるよ

むし あたった
虫に当たったらゲームオーバーだよ
とくてん いって とまる
得点を言って、プログラムが止まるよ



2. ジャンプさせよう

はいけい じゅんび
背景・スプライトの準備をしよう



Blue Sky

はいけい かえよう
1. この背景に変えよう

あたらしい へんすう
2. 新しい変数「とくてん」の
つくろう
を作ろう

へんすう

へんすうをつくる



とくてん



変数

2. ジャンプさせよう

3. 虫の sprites を追加して、
これらの画像のように設定しよう
※順番にネコ、虫だよ



Sprite

Sprite 1

x

-96

y

-108



size

100

angle

90

2. ジャンプさせよう

スプライト

Beetle

x 193 y -105

おおきさ 90 むき -90

むき かえる

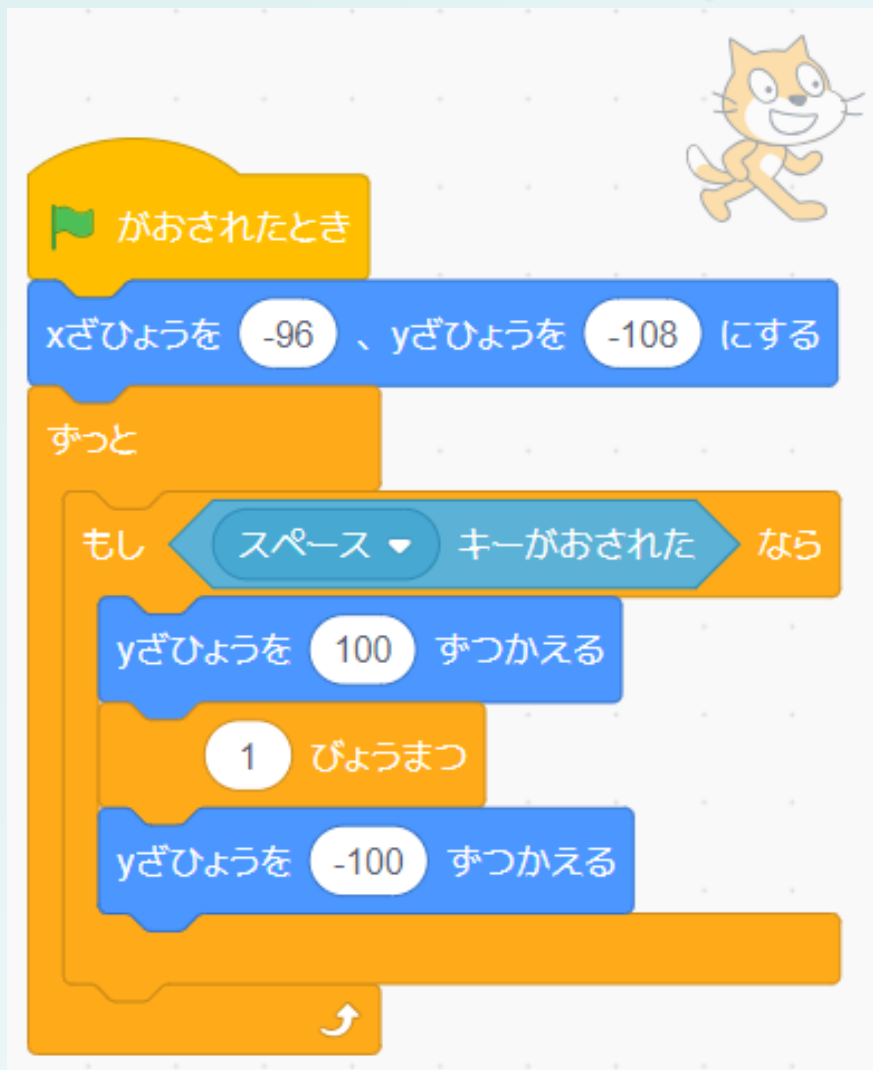
※向きを変えるとき
さゆうのみにしよう

はいけい
4. 背景でコードを
くみたてよう


```
がおされたとき
  とくてん を 0 にする
  ずっと
    とくてん を 1 ずつかえる
    1 びょうまつ
  上
```

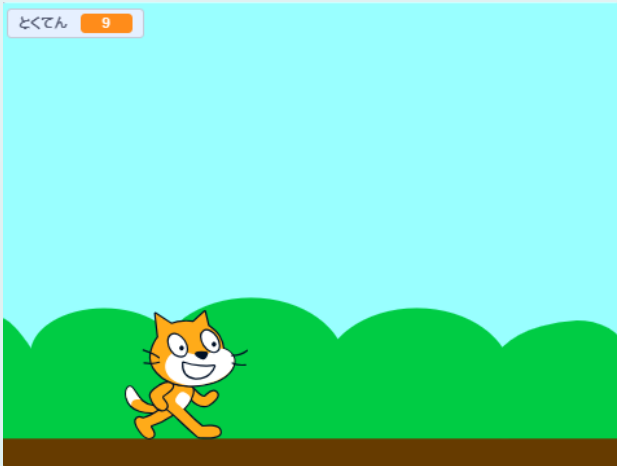
2. ジャンプさせよう

5. ネコのコードを
くみたて
このように組み立てよう

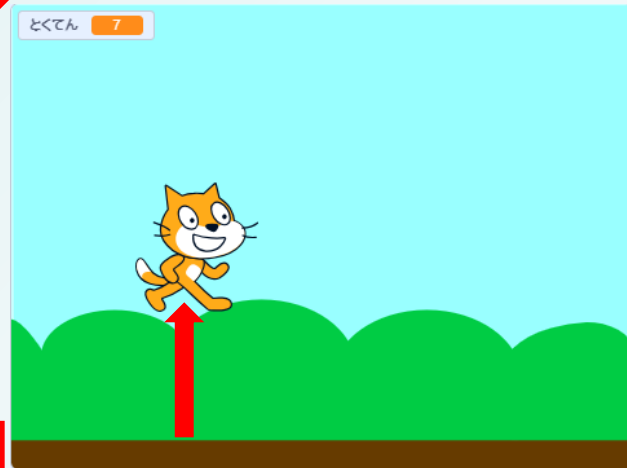
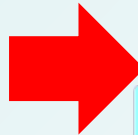


2. ジャンプさせよう

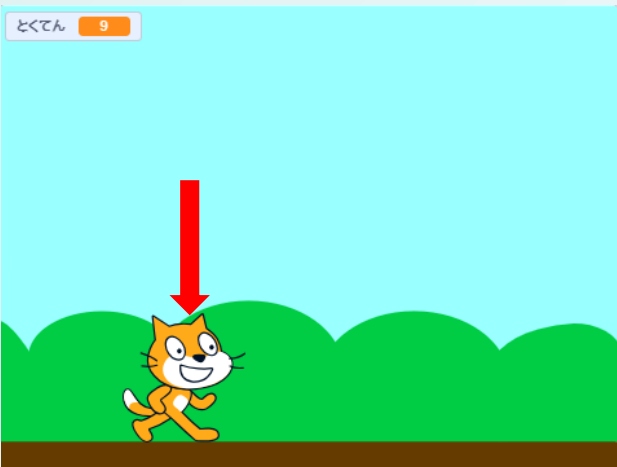
 ^{おした} ボタンを押した後、^{あと}
^{おした} スペースキーを押したらネコがジャンプできるかな？



^{おした} スペースキーを押したら
^{うえ} ^{いどう} 上に移動する



^{びょうご} 1秒後



^{した} ^{いどう} 下に移動する

3. ゲームオーバーを作ろう

むし うごかす つくろう
虫を動かすプログラムを作ろう

1. 虫のコードを
くみたて
このように組み立てよう



3. ゲームオーバーを作ろう

おした
ボタンを押したら、
むし ひだり むかって いどう
虫が左に向かって移動するかな？



3. ゲームオーバーを作ろう

最後にゲーム終了のプログラムを組み立てたら完成！
 虫に触れたら「とくてんは〇〇」と言って、
 プログラムを止めるよ
 ※〇〇には取った得点が入るよ



3. ゲームオーバーを作ろう



むし ふれない こうとくてん だせる
虫に触れないで高得点は出せるかな？！

4.オリジナル要素を入れよう

いれて

オリジナルのアイデアを入れてみよう

てき ふやし

てき いどう

はやく

敵を増やしたり、敵の移動スピードを速くしたり

かんがえて

いじょう

いろいろなアイデアを考えて、1つ以上アレンジしたオリジナル

ぶもん

のジャンプゲームにして、ビギナー部門にエントリーしてね！

がつ

がつ

たいしょう

こうしゅうかい

よてい

☆7月～9月にビギナー対象の講習会も予定しています。

ちょうせん

みなさんの挑戦を

まち

お待ちしております！

おやこ たいかい

IPSEPAプログラミング親子大会

<https://ipsepa.net/contests/>