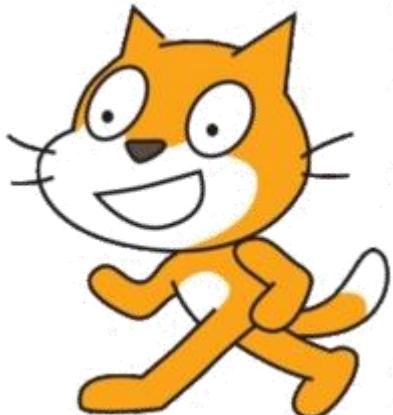


つくろう ジャンプゲームを作ろう

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

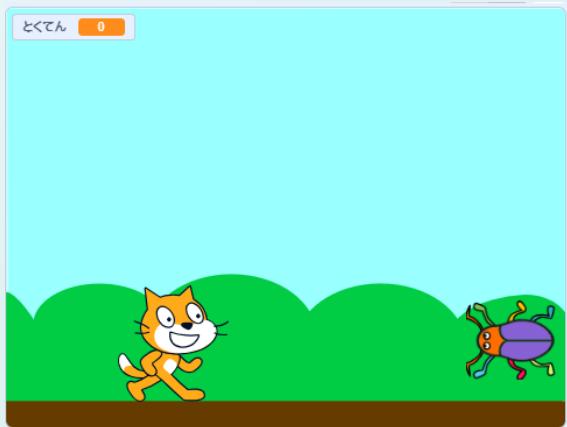


目次

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

1. 完成のイメージ

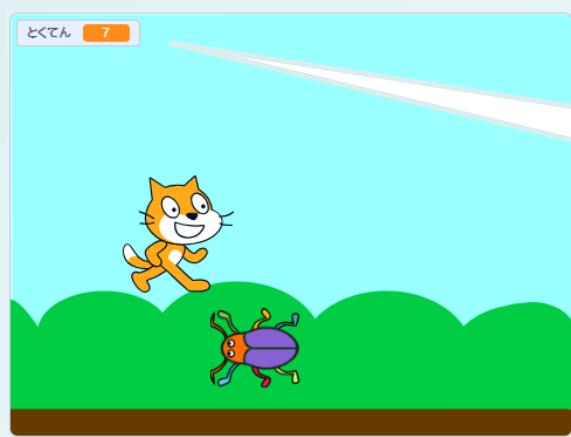
かんせい ＜完成のイメージ＞



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



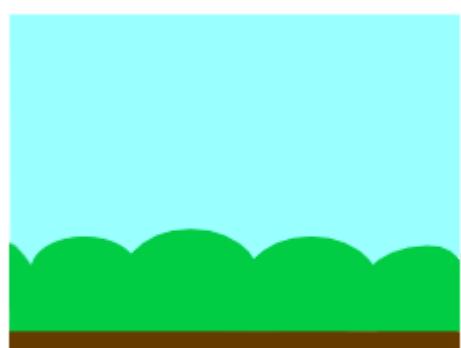
びょうたつ
1秒経つと、
とくてん ふえる
得点が1増えるよ



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
背景・スプライトの準備をしよう
じゅんび



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
2. 新しい変数「とくてん」の
へんすう
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

むし
3. 虫のスプライトを追加して、
ついか
これらの画像のように設定しよう
がぞう
せってい
じゅんばん
むし
※順番にネコ、虫だよ

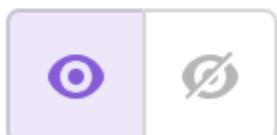


スプライト

スプライト1

x -96

y -108



おおきさ

100

むき

90

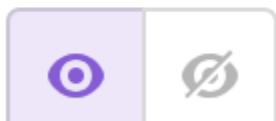
2. ジャンプさせよう

スプライト

Beetle

x 193

y -105



おおきさ

90

むき

-90

むき

かえる

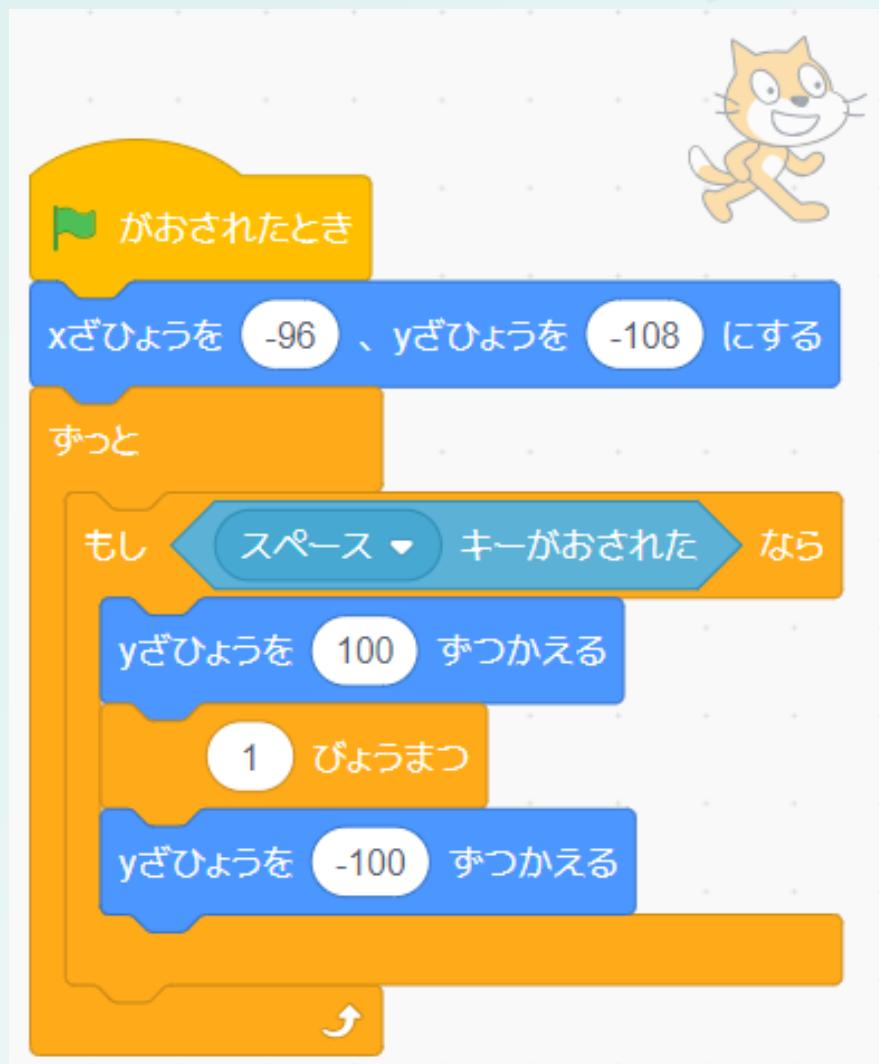
※向きを変えるとき
さゆうのみにしよう

はいけい
4. 背景でコードを
くみ立て
組み立てよう



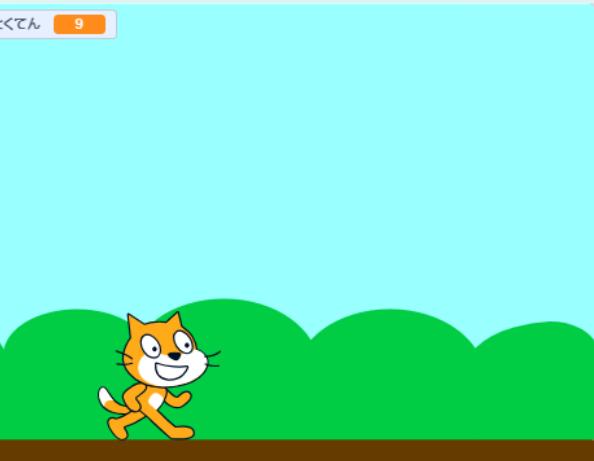
2. ジャンプさせよう

5. ネコのコードを
くみ立て
このように組み立てよう

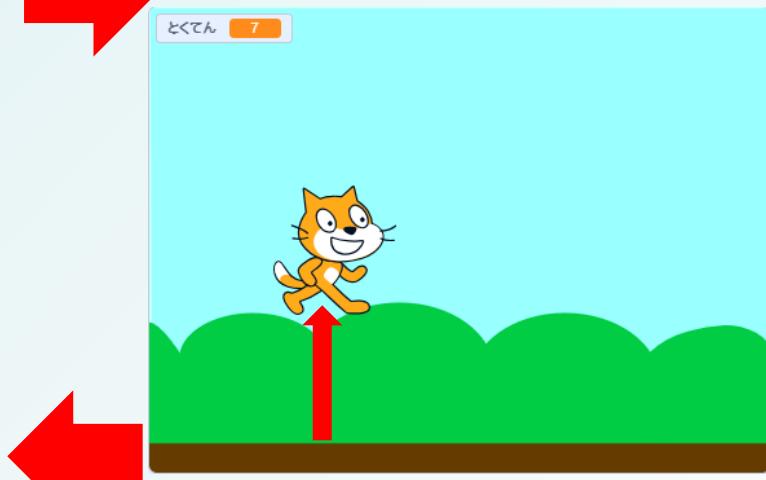
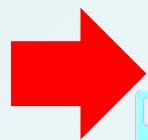


2. ジャンプさせよう

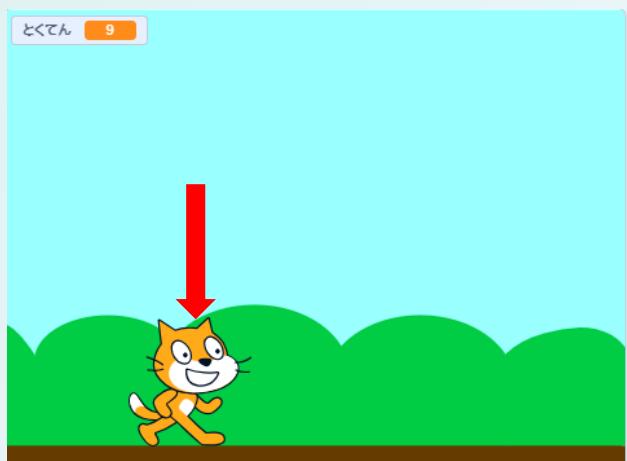
ボタンを押した後、
スペースキーを押したらネコがジャンプできるかな？



スペースキーを押したら
上に移動する



1秒後



下に移動する

つくろう

3. ゲームオーバーを作ろう

むし うごかす

虫を動かすプログラムを作ろう

つくろう

むし
1. 虫のコードを
くみ立て
このように組み立てよう



つくろう

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

さいご しゅうりょう くみたて かんせい
 最後にゲーム終了のプログラムを組み立てたら完成！

むし ふれた いって
 虫に触れたら「とくてんは〇〇」と言って、

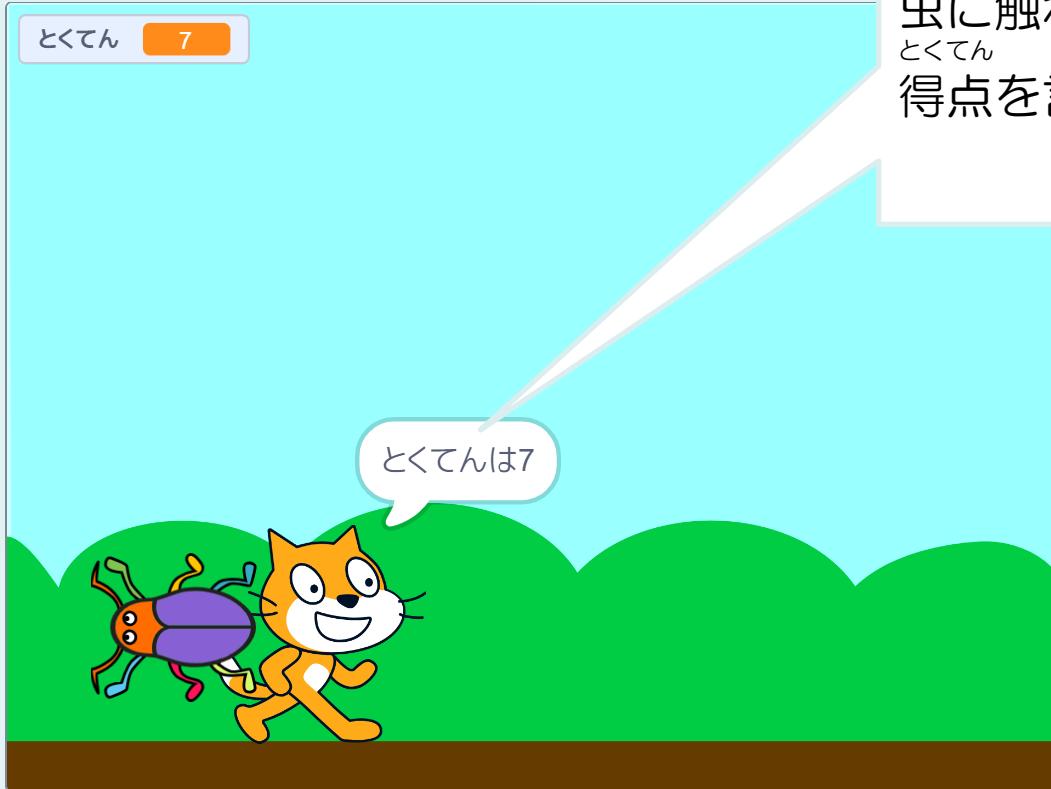
とめる
 プログラムを止めるよ

とった とくてん はいる
 ※〇〇には取った得点が入るよ



つくろう

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？！

ようと

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、1つ以上アレンジしたオリジナル
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！
ぶもん

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

みんなの挑戦を

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/>