

たからさがしゲームを  
宝探しゲームを  
つくろう  
作ろう



IPSEPA プログラミング親子大会実行委員会

おやこ たいかいじっこう いいんかい

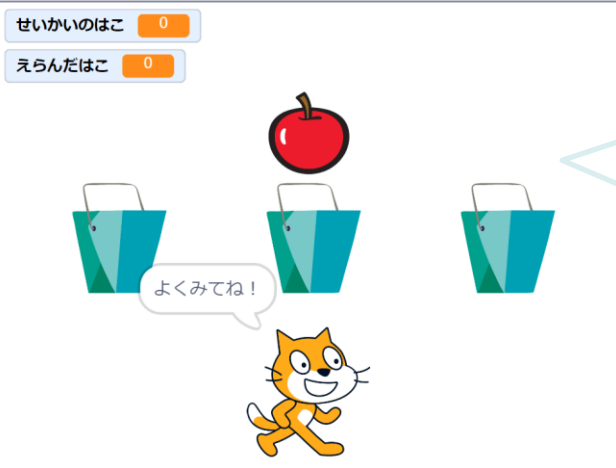
# 目次

1. かんせい 完成のイメージ
2. はこ 箱を3つ並べよう ならべよう
3. シャッフルしよう
4. ゲームをはじめよう きめよう
5. あたりを決めよう えらべる
6. せいかい 選べるようにしよう はっぴよう
7. 正解を発表しよう ようそ
8. オリジナル要素を入れよう いれよう

# 1. 完成のイメージ

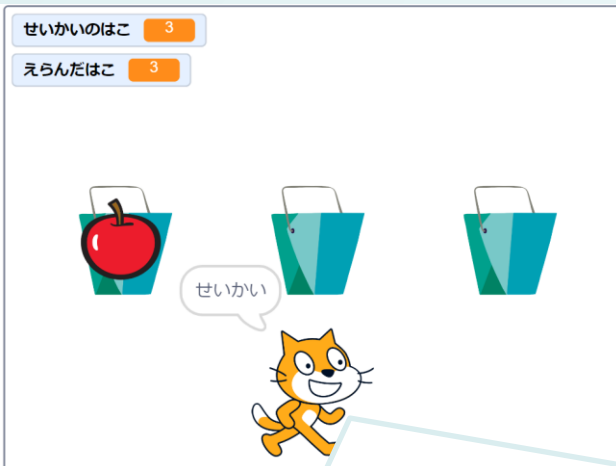
かんせい

## <完成のイメージ>



おした じょうたい  
旗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

たからもの はいっている おもう  
宝物が入っていると思う  
はこ  
箱をクリックすると…



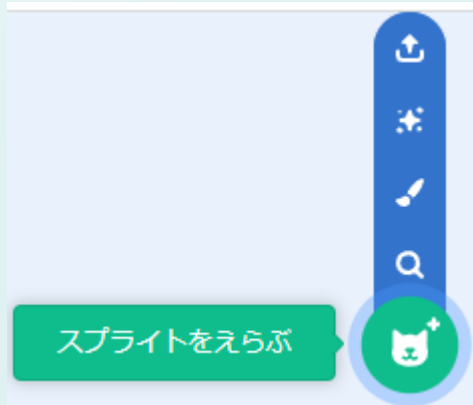
せいはいのはこ 1  
えらんだはこ 0



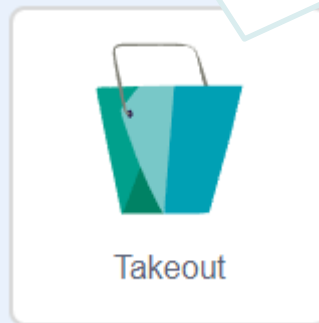
おしえて  
「せいはい」か「はずれ」かを教えてくれて  
せいはい できる  
ゲームオーバーだよ。正解出来るかな?

## 2. 箱を3つ並べよう

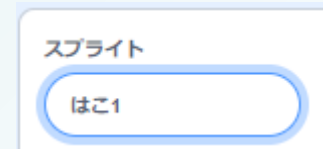
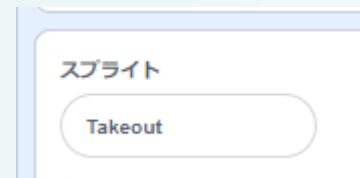
はこ ようい  
箱を3つ用意しよう



はこ  
1. 箱を1つだそう



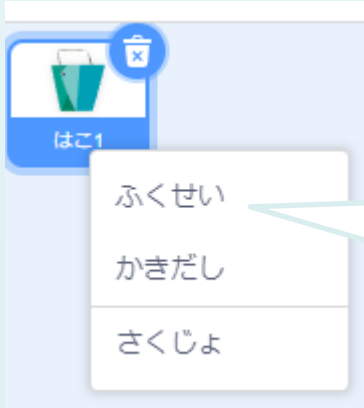
なまえ  
2. 名前を「はこ1」にしよう



はこ

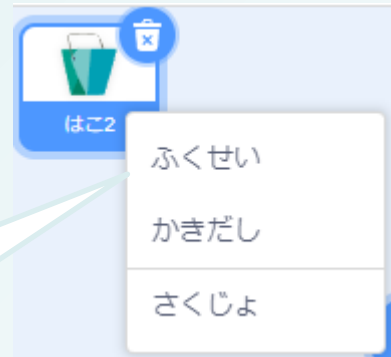
ならべ

## 2. 箱を3つ並べよう



みぎ

3. はこ1を右クリックして  
ふくせい  
複製しよう



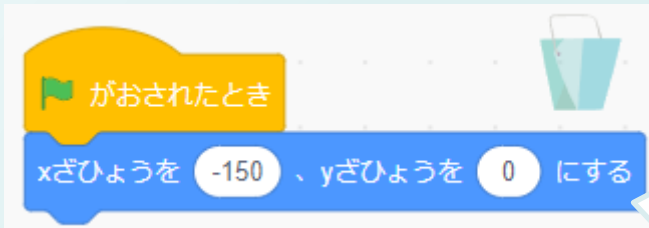
みぎ

4. はこ2を右クリックして  
ふくせい  
複製しよう



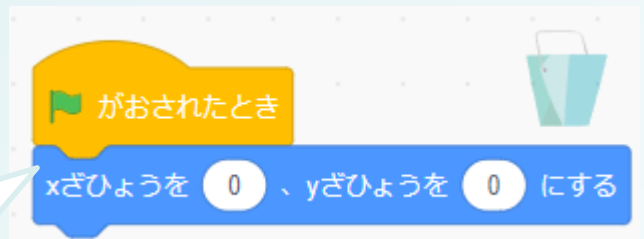
はこ ならべ

## 2. 箱を3つ並べよう

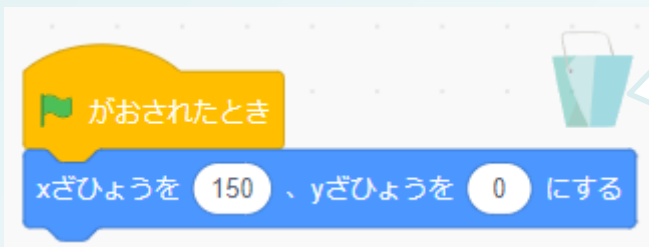


5. はこ1のブロックを  
くみだて  
組み立てよう

6. はこ2のブロックを  
くみだて  
組み立てよう



7. はこ3のブロックを  
くみだて  
組み立てよう



# 3. シャッフルしよう

1. はこ1にブロックを  
ついか  
追加しよう

がおされたとき

xざひょうを 、yざひょうを  にする

2 びょうまつ

1 びょうでxざひょうを  に、yざひょうを  にかえる

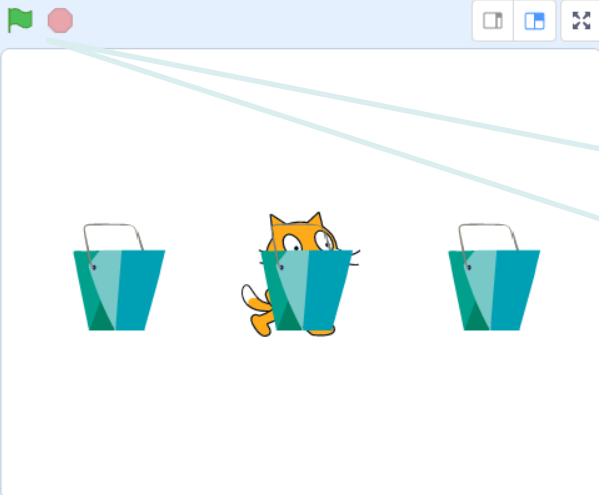
2. はこ3にブロックを  
ついか  
追加しよう


がおされたとき

xざひょうを 、yざひょうを  にする

2 びょうまつ

1 びょうでxざひょうを  に、yざひょうを  にかえる



3. スタートボタン   
おして  
を押してみよう！  
できる  
シャッフル出来るかな？

# 4. ゲームをはじめよう

へんすう

へんすうをつくる



へんすう  
1. 変数「せいかいのはこ」を  
ついか  
追加しよう

あたらしいへんすう

あたらしいへんすうめい:

せいかいのはこ

すべてのスプライト  
トよう

このスプライト  
のみ

キャンセル

OK

へんすう

へんすうをつくる



へんすう  
2. 変数「えらんだはこ」を  
ついか  
追加しよう

あたらしいへんすう

あたらしいへんすうめい:

えらんだはこ

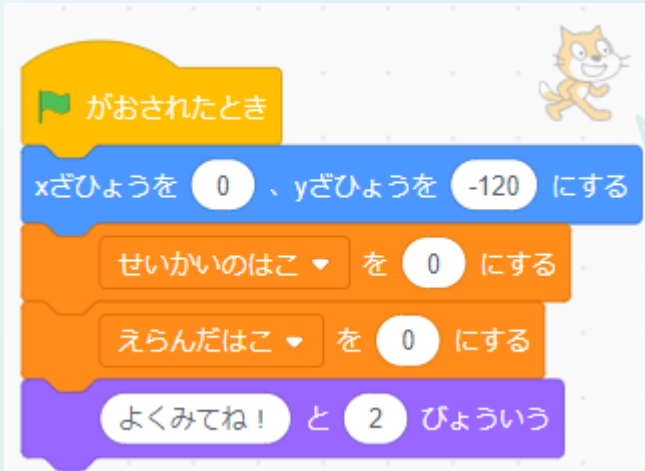
すべてのスプライト  
トよう

このスプライト  
のみ

キャンセル

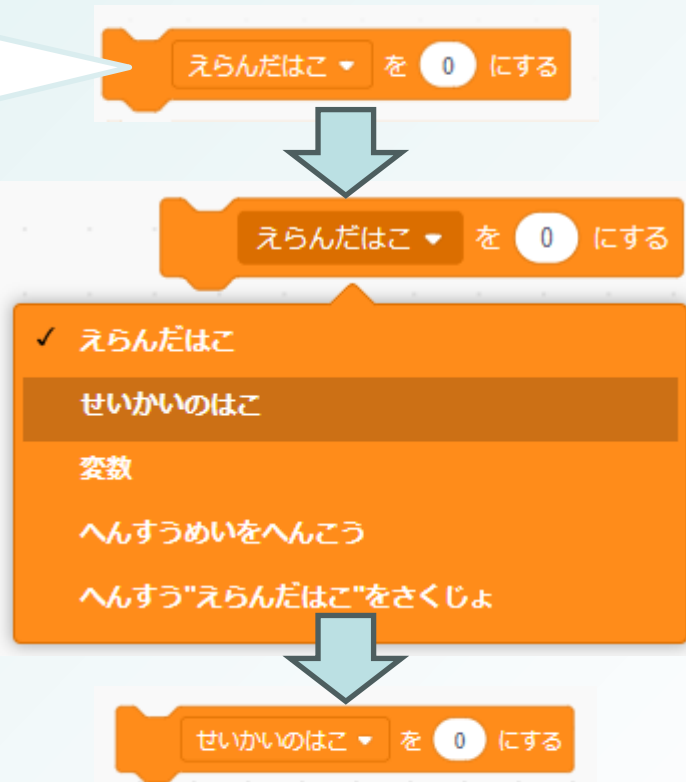
OK

# 4. ゲームをはじめよう



3. ネコにブロックを  
ついか  
追加しよう

へんすう きりかえかた  
※変数の切り替え方



# 5. あたりを決めよう

が  
お  
さ  
れ  
た  
と  
き

xざひょうを 0、yざひょうを -120 にする

せい  
かい  
の  
は  
こ を 0 にする

え  
ら  
ん  
だ  
は  
こ を 0 にする

よ  
く  
み  
て  
ね! と 2 び  
ょう  
い  
う

3 び  
ょう  
ま  
つ

せい  
かい  
の  
は  
こ を 1 から 3 ま  
で  
の  
ら  
ん  
す  
う に  
す  
る

ど  
れ  
か  
な? と 2 び  
ょう  
い  
う

1. ネコにブロックを  
ついか  
追加しよう

2. スタートボタン

お  
し  
て



を  
お  
し  
て  
み  
よ  
う!

あ  
い  
す

ネ  
コ  
が  
あ  
い  
す  
る  
か  
な?



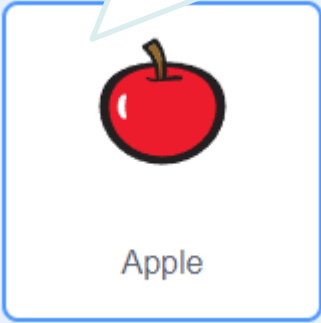
えらべる

# 6. 選べるようにしよう

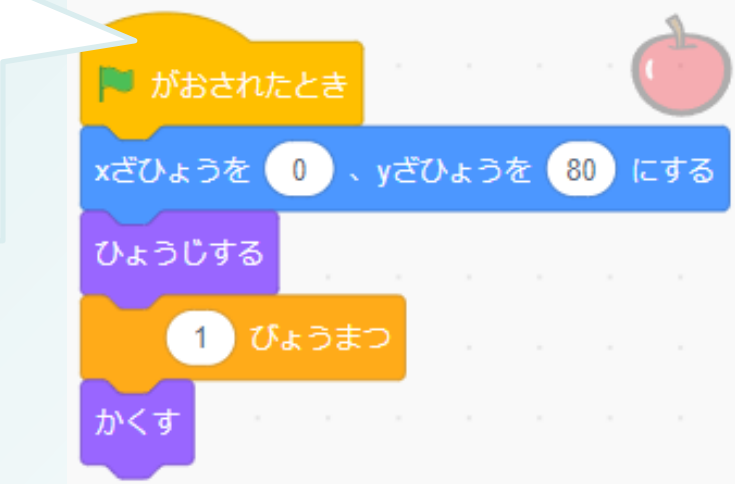


スプライトを選ぶ

1. リンゴ<sup>ついか</sup>を追加しよう



2. リンゴ<sup>ついか</sup>にブロックを追加しよう



えらべる

# 6. 選べるようにしよう

このスプライトがおされたとき



えらんだはこ を 1 にする

けっか をおくる

3. はこ1にブロックを  
ついか  
追加しよう

※「メッセージを送る」の  
おくる  
ついか ほうほう  
追加方法

メッセージ1 をおくる

メッセージ1 をおくる

あたらしいメッセージ

✓ メッセージ1

あたらしいメッセージ

あたらしいメッセージめい:

けっか

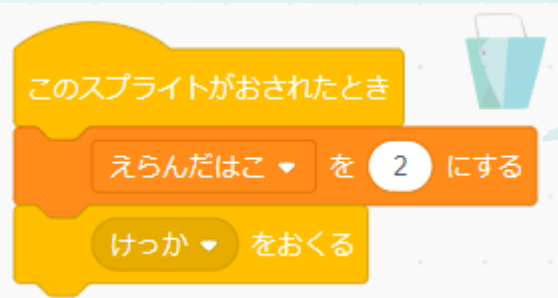
キャンセル

OK

けっか をおくる

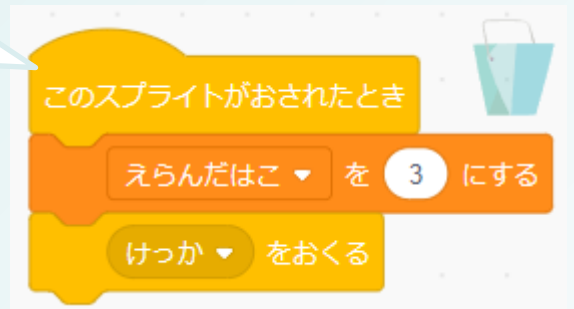
えらべる

## 6. 選べるようにしよう



4. はこ2にブロックを  
ついか  
追加しよう

5. はこ3にブロックを  
ついか  
追加しよう



# 7. 正解を発表しよう

```
けっか ▾ をうけとったとき  
もし <せいかいのはこ = 1> なら  
  はこ1 ▾ へいく  
もし <せいかいのはこ = 2> なら  
  はこ2 ▾ へいく  
もし <せいかいのはこ = 3> なら  
  はこ3 ▾ へいく  
ひょうじする
```



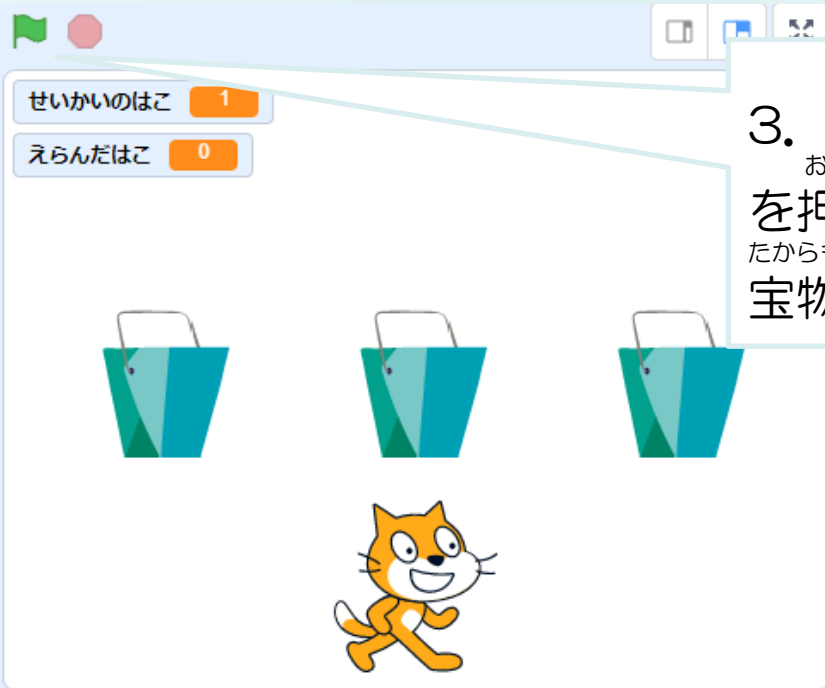
1. リンゴにブロックを  
つか  
追加しよう

2. ネコにブロックを  
つか  
追加しよう

```
けっか ▾ をうけとったとき  
もし <えらんだはこ = せいかいのはこ> なら  
  せいかい と 2 びょういう  
でなければ  
  ざんねん と 2 びょういう
```



# 7. 正解を発表しよう



## 3. スタートボタン

おして

を押してみよう！

たからもの みつけられる

宝物を見つけられるかな？

ようそ

## 8.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

たからもの かえたり はこ かず ふやした

宝物を変えたり、箱の数を増やしたり

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

たからさがし

ぶもん

の宝探しゲームにして、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/>