

ドラゴンからにげろを つくろう 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. かんせい 完成のイメージ
2. いどう 移動させよう
3. ドラゴンからにげよう

1. 完成のイメージ

かんせい

<完成のイメージ>

変数 1



おした
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

うごかしたら
マウスを動かしたら
ついてくるよ



変数 2



変数 2

食べられたー



あたった
ドラゴンに当たったらゲームオーバーだよ
たべられたー
「食べられたー」を言って、プログラムが止まるよ
とまる

2. 移動させよう

スタートの場所を決めよう

変数 1



1. ネコの位置を決めよう

↔ x

19



y

-43

2. ネコの大きさを30にしよう

おおきさ

30

2. ^{いどう}移動させよう

3. ドラゴンのスプライト^{ついか}を追加して、
^{がそう}これらの画像の^{せってい}ように設定しよう



x

-146



y

-9

おおきさ

70

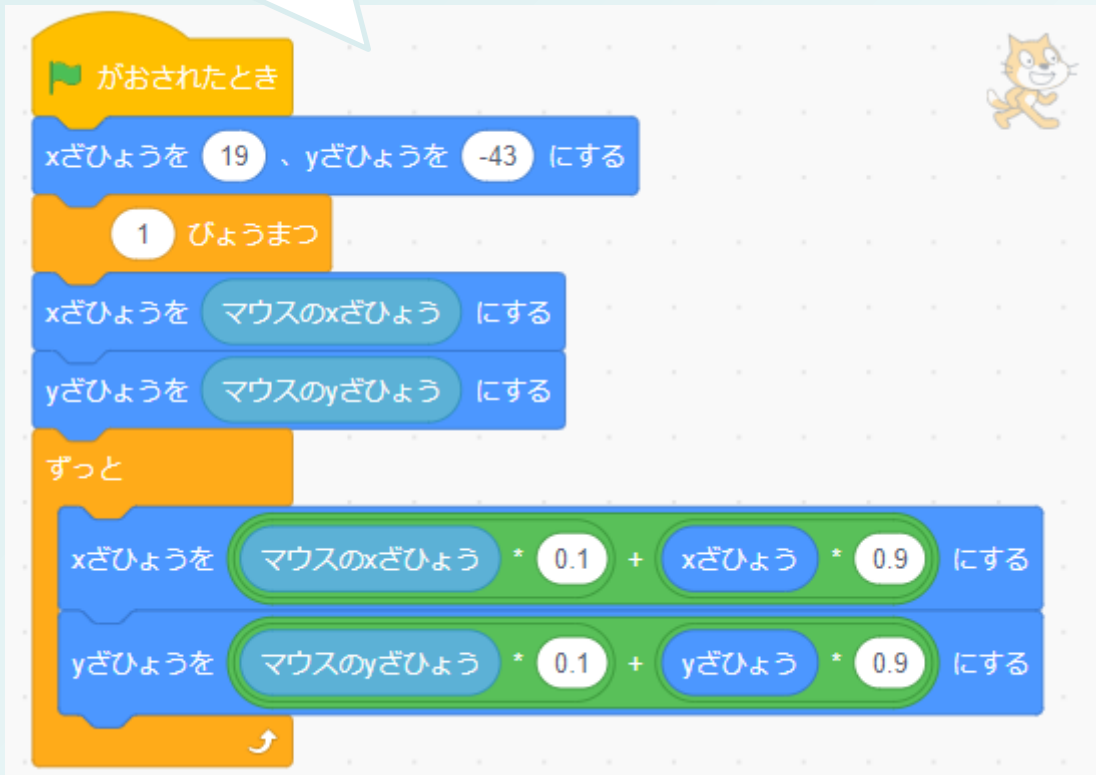
むき

90

いどう


2. 移動させよう

4. ネコのコードを
くみたて
組み立てよう



2. 移動させよう

いどう

 ボタンを押した後、
マウスを動かしたらネコがついてくるかな？

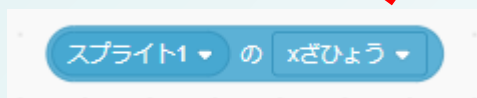
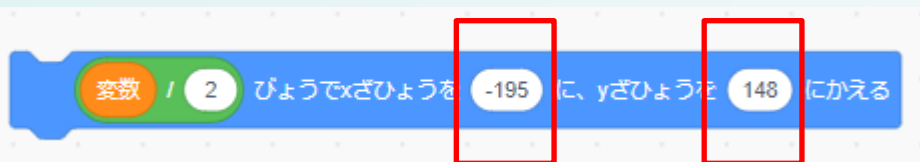
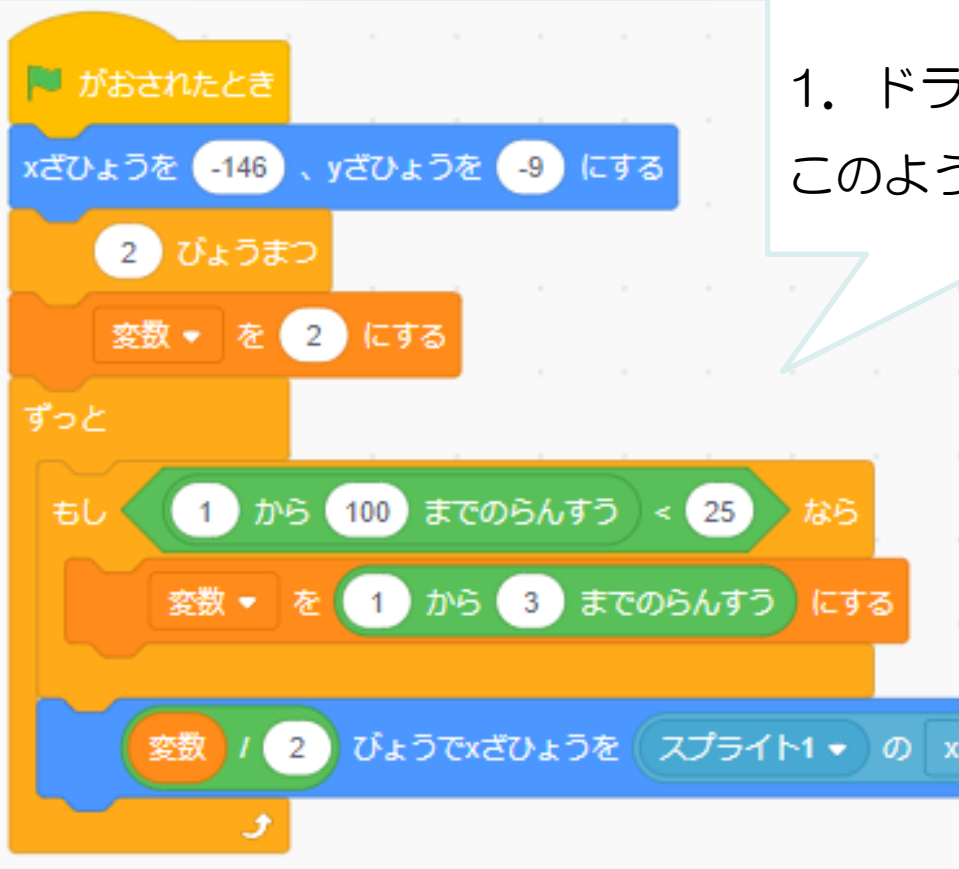
おした あと

うごかした



3. ドラゴンからにげよう

1. ドラゴンのコードを
くみたて
このように組み立てよう



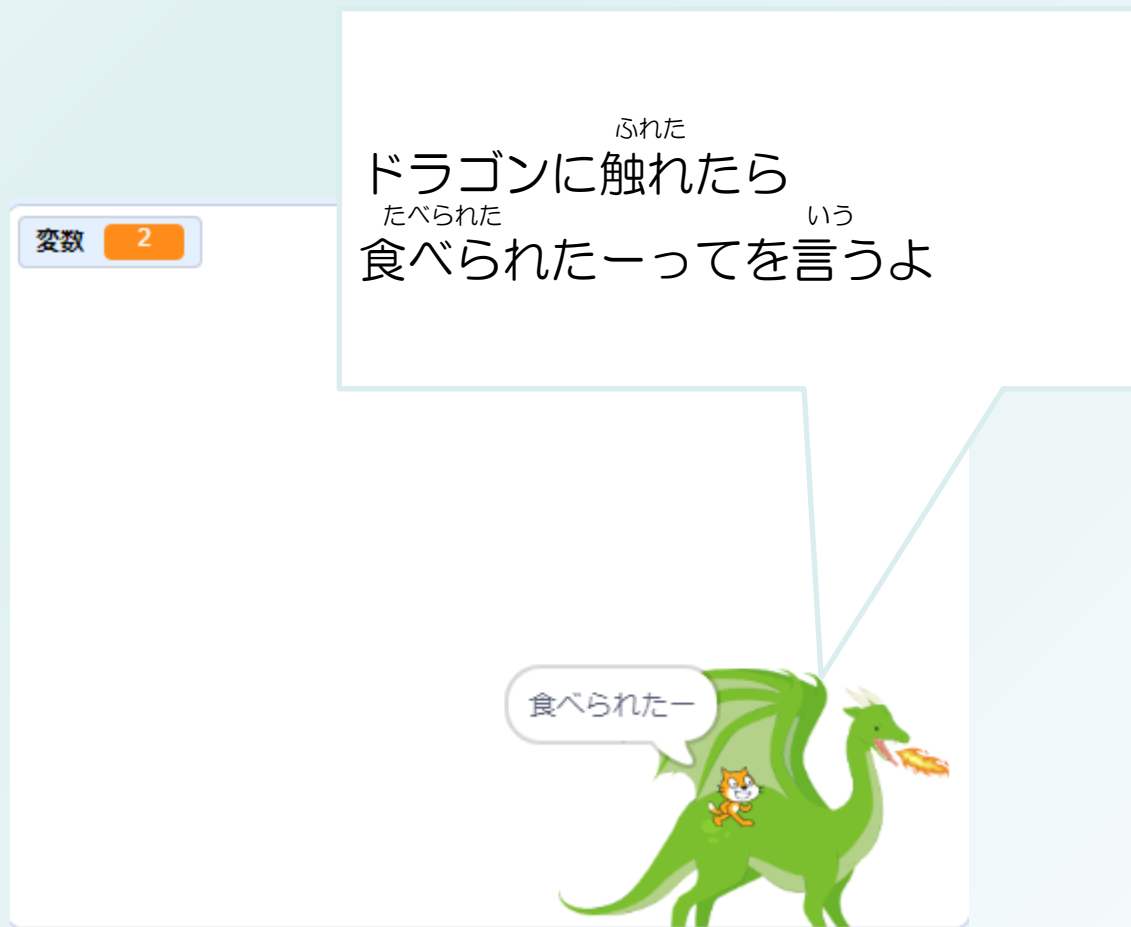
3. ドラゴンからにげよう

ドラゴンにぶつかったらゲームオーバーにしよう

2. ネコのコードを
くみたて
このように組み立てよう



3. ドラゴンからにげよう



ドラゴンからずっとにげられるかな？！

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

ふやし

いどう

はやく

ドラゴンを増やしたり、ドラゴン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

のドラゴンからにげろゲームにして、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！

おやか たいかい

IPSEPAプログラミング親子大会

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