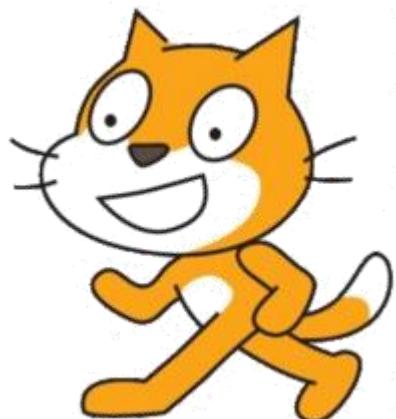


# ドラゴンからにげろを つくろう

## 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

- かんせい  
1. 完成のイメージ
- いどう  
2. 移動させよう
3. ドラゴンからにげよう

かんせい

# 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  
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

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



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 いって とまる  
「食べられたー」を言って、プログラムが止まるよ

いどう

## 2. 移動させよう

ばしょ きめよう  
スタートの場所を決めよう

変数 1



いち きめよう  
1. ネコの位置を決めよう

↔ x

19

↕ y

-43

おおきさ  
2. ネコの大きさを30にしよう

おおきさ

30

いどう

## 2. 移動させよう

ついか  
3. ドラゴンのスプライトを追加して、  
がぞう せってい  
これらの画像のように設定しよう



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 組み立てよう

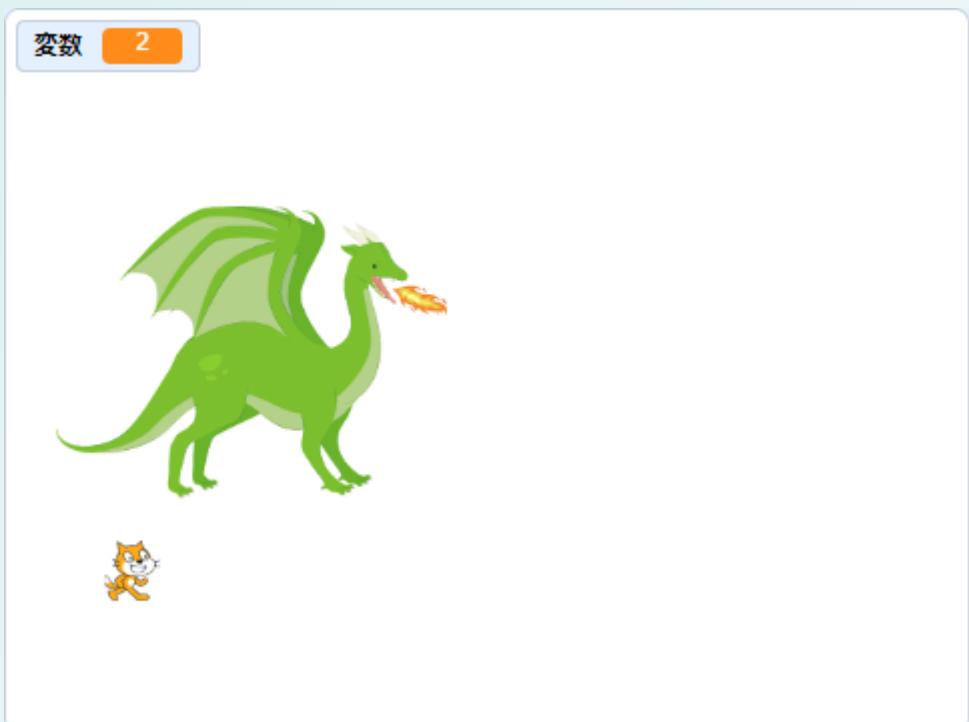
The image shows a Scratch script for a cat sprite. The script starts with a green flag button (がおされたとき) which triggers the following sequence:

- Set x-position to 19 and y-position to -43 (xざひょうを 19、yざひょうを -43 にする)
- Set variable 1 (1) to 0 (びょうまつ)
- Set x-position to mouse x-position (xざひょうを マウスのxざひょう にする)
- Set y-position to mouse y-position (yざひょうを マウスのyざひょう にする)
- Loop "ずっと" (until) with the following steps:
  - Set x-position to (mouse x-position \* 0.1) + (current x-position \* 0.9) (xざひょうを マウスのxざひょう \* 0.1 + xざひょう \* 0.9 にする)
  - Set y-position to (mouse y-position \* 0.1) + (current y-position \* 0.9) (yざひょうを マウスのyざひょう \* 0.1 + yざひょう \* 0.9 にする)

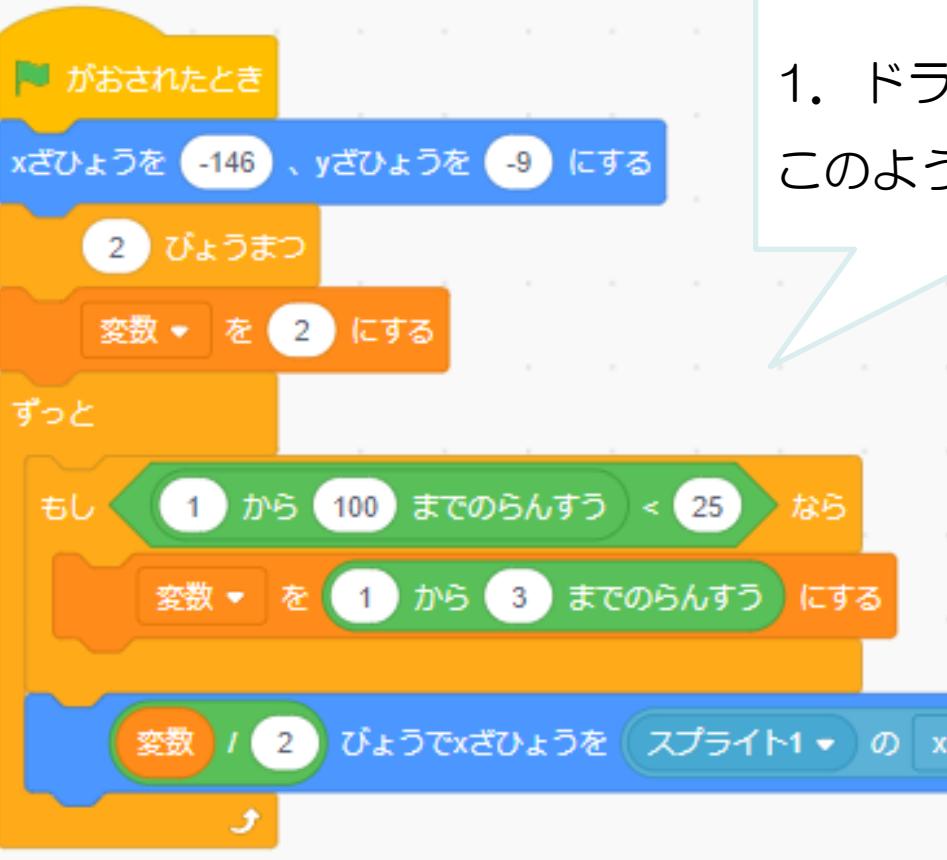
いどう

## 2. 移動させよう

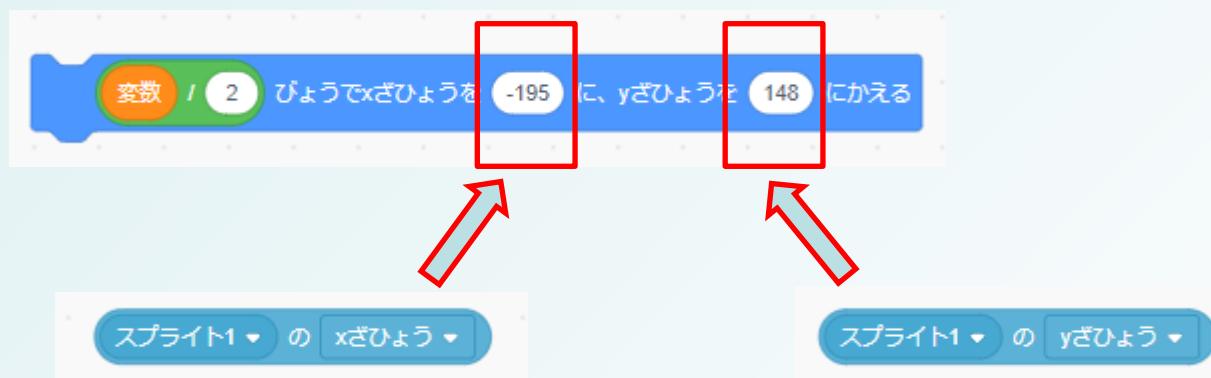
おした あと  
ボタンを押した後、  
うごかした  
マウスを動かしたらネコがついてくるかな？



### 3. ドラゴンからにげよう



1. ドラゴンのコードを  
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  
くみ立て  
このように組み立てよう



### 3. ドラゴンからにげよう

変数

2

ふれた  
ドラゴンに触れたら  
たべられた いう  
食べられたーってを言うよ

食べられたー



ドラゴンからずっとにげられるかな？！

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

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、1つ以上アレンジしたオリジナル  
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！

かつ かつ

たいしうう 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/>