

マウス練習ゲーム/ダブルクリック練習/モグラ-ダブルクリック

ゲーム画面、ステージ、スプライト :



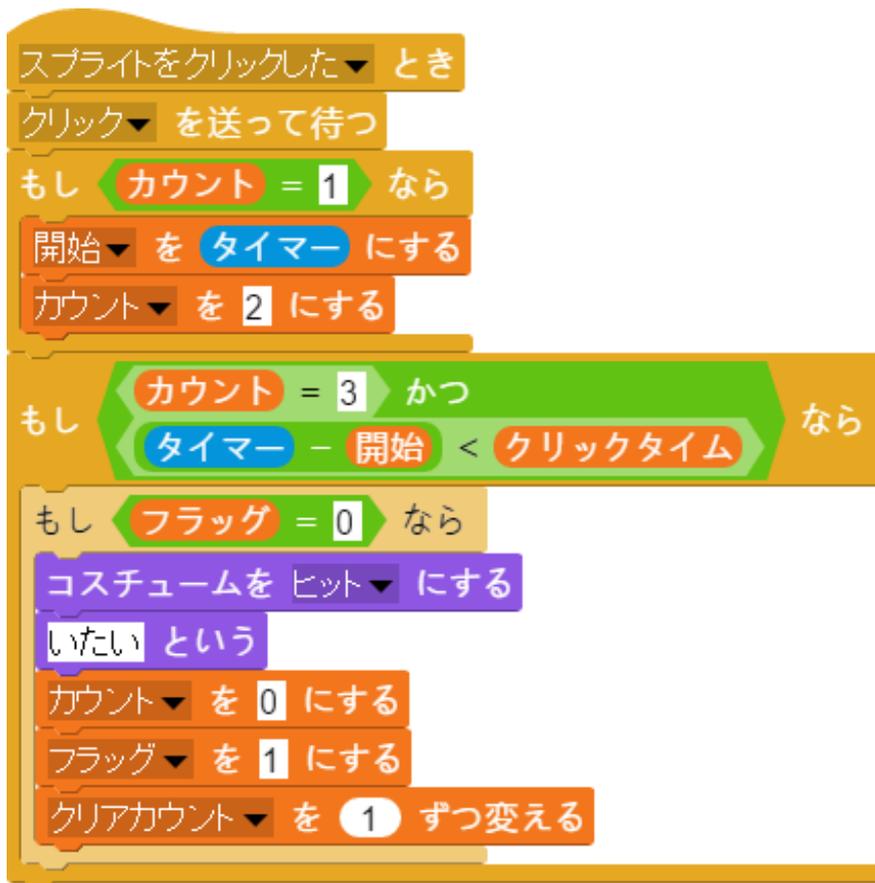
ステージのスクリプト(プログラム)

```
が押されたとき
  タイマーをリセット
  クリアカウント を 0 にする
  カウント を 0 にする
  クリックタイム を 0.5 にする
  開始 を 0 にする
  ずっと
    もし クリアカウント < 9 なら
      タイム を タイマー を丸める にする
      もし 1 < カウント かつ
        クリックタイム < タイマー - 開始 なら
          カウント を 0 にする
          開始 を 0 にする
      でなければ
        クリア を送って待つ
```

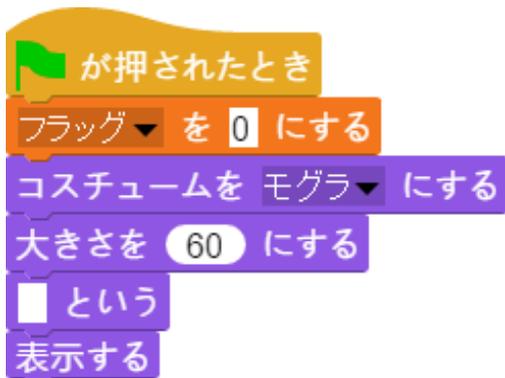
```
クリック を受け取ったとき
  もし カウント = 0 なら
    カウント を 1 にする
  でなければ
    カウント を 3 にする
```

```
リトライ を受け取ったとき
  タイマーをリセット
  クリアカウント を 0 にする
  カウント を 0 にする
  クリックタイム を 0.5 にする
  開始 を 0 にする
```

1(モグラ)のSCRIPT(プログラム) (1~9はすべて同じSCRIPT)



```
when clicked by mouse
  click → send message and wait
  if (count = 1) then
    start → set timer to
    count → set to 2
  if (count = 3 and timer - start < click time) then
    if (flag = 0) then
      costume → set to Hit
      say いたい for 2 sec
      count → set to 0
      flag → set to 1
      clear count → set to 1 and change by 1
```



```
when green flag clicked
  flag → set to 0
  costume → set to Mole
  size → set to 60
  say □ for 2 sec
  show
```



```
when red flag clicked
  flag → set to 0
  costume → set to Mole
  size → set to 60
  say □ for 2 sec
  show
```

1(モグラ)のコスチューム (1~9はすべて同じ設定)



ゲーム名のコスチューム



クリアのスク립ト(プログラム)



クリアのコスチューム



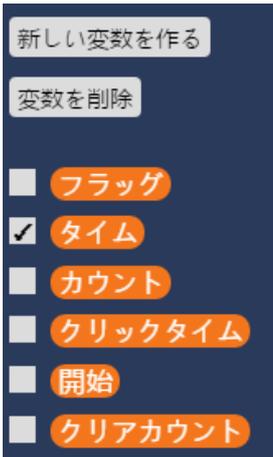
クリアのスクリプト(プログラム)



リトライのコスチューム



作成した変数



フラッグ → このスプライト用 → モグラのスプライト1~9で使用

タイム → すべてのスプライト用

カウント → すべてのスプライト用

クリックタイム → すべてのスプライト用

開始 → すべてのスプライト用

クリアカウント → すべてのスプライト用