

マウス練習ゲーム / ドラッグ & ドロップ練習 / モグラ ドラッグ & ドロップ

ゲーム画面、ステージ、スプライト :



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

モグラ1~モグラ9の скриптの違いは:

① モグラ1は **1** という、モグラ2は **2** という、... モグラ9は **9** という ようになる。

② x、yの値が違ふ。

モグラ1は、x=-165、y=105

モグラ2は、x=0、y=105

モグラ3は、x=160、y=105

モグラ4は、x=-165、y=15

モグラ5は、x=0、y=15

モグラ6は、x=160、y=15

モグラ7は、x=-165、y=-80

モグラ8は、x=0、y=-80

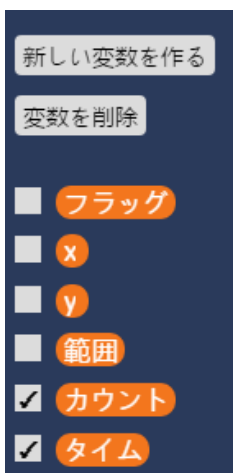
モグラ9は、x=160、y=-80

```
when green flag is clicked
  say 1
  set flag to 0
  x座標を -230 から 230 までの乱数、y座標を -170 から 170 までの乱数にする
  x を -165 にする
  y を 105 にする
  ずっと
    もし
      フラッグ = 0 かつ
      x座標 > x - 範囲 かつ x座標 < x + 範囲
      かつ
      y座標 > y - 範囲 かつ y座標 < y + 範囲
    なら
      ただいま という
      カウント を 1 ずつ変える
      フラッグ を 1 にする
```

ステージのスクリプト(プログラム)



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

x → このスプライト用 → モグラのスプライト1～9で使用

y → このスプライト用 → モグラのスプライト1～9で使用

範囲 → すべてのスプライト用

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

ゲーム名のスプライトを作成



数字1～9のスプライトを作成

