

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

The image shows a Scratch script for a mole character. It starts with a 'when green flag is clicked' event block. The first block is a 'say 1' block. This is followed by a 'set flag to 0' block. Then, two 'set x coordinate to random number between -230 and 230' and 'set y coordinate to random number between -170 and 170' blocks. Next are 'set x to -165' and 'set y to 105' blocks. A 'forever' loop follows. Inside the loop, there is a 'if flag = 0' block. Inside this 'if' block, there are two 'if' conditions: 'if x coordinate > x - range and x coordinate < x + range' and 'if y coordinate > y - range and y coordinate < y + range'. If both conditions are met, the script says 'just now', increments a 'count' block by 1, and sets the 'flag' to 1.

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

