忍者の里Scratch カード28　難易度　★★★★☆(むずかしい)

**エアーホッケー**



パドルを二人で操作してボール打ち合おう。

　次の順番で作っていくよ。

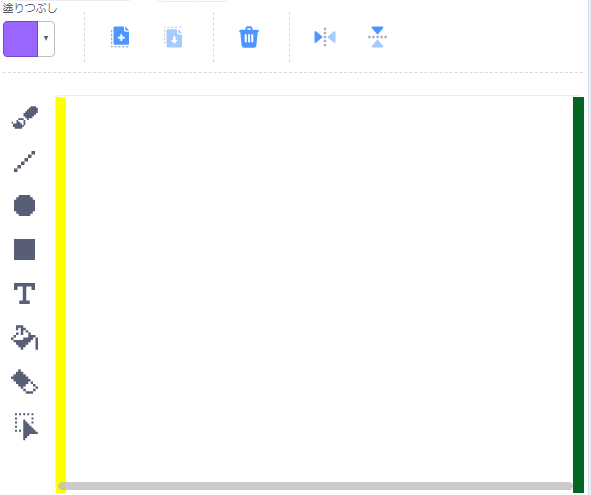
1. 背景を作ろう。
2. ラケットを作ろう。
3. ボールのコードを作ろう。
4. 改良・拡張してみよう。



Go.Ota　CoderDojo市川真間

**エアーホッケー[1]**

1. 背景を作ろう。

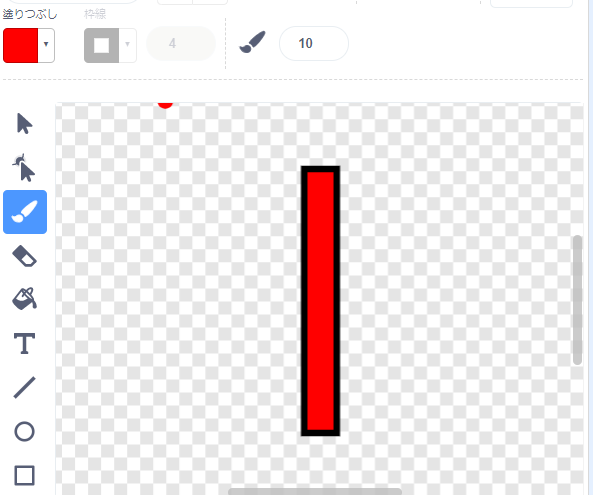


背景にボールがふれた時に、止まる合図になるように、左右に色の異なる線(細い長方形)を描きます。

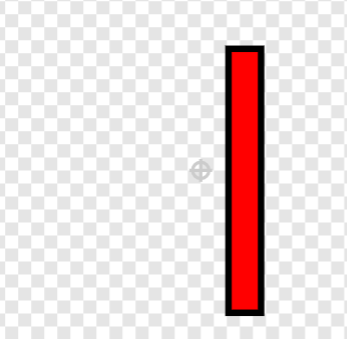
**エアーホッケー[2]**

2. ラケットを作ろう。

〇　ラケットのスプライトを作る。



左右の二個のスプライトを作ります。



ヒント:

コスチュームを描く画面にには、スプライトの中心点を示す印が薄く示されています。

スプライトを描く時は、この中心点に真ん中にくるようにします。

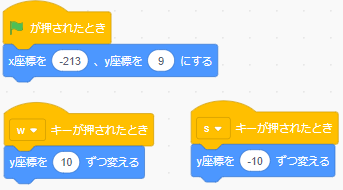
スプライトの中心点。

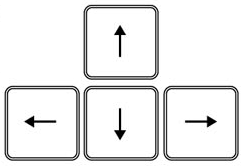
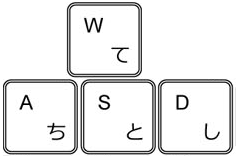
**エアーホッケー[3]**

〇　ラケットのコードを作る。

・右側のラケットのコード

・左側のラケットのコード





ヒント:

対戦型のゲームを作る場合は、一人は方向キーを使います。もう一人はAWDSのキーを方向キーの代わりに使用します。

**エアーホッケー[3]**

3. ボールのコードを作ろう。





ヒント:

[XX色に触れた]の色指定については、スポイトで吸い取ると正しく指定できます。

**エアーホッケー[5]**

5. 改良・拡張してみよう。

〇玉の速さや角度を変えてみよう。

〇ラケットに当たった時に、球の跳ね返る角度を変化されてみよう。

〇二人の得点を表示してみよう。

〇コンピュータとの対戦型にしてみよう。

〇コンビュータとの対戦で、レベル設定をしてみよう。

〇コンピュータ同士の超高速体制を実現してみよう。