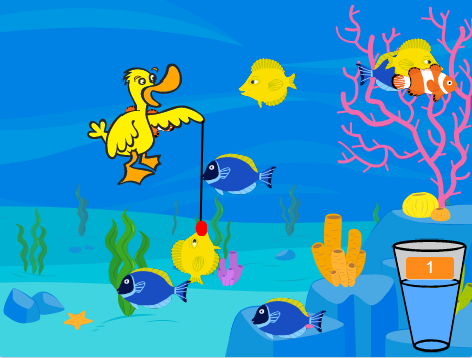
忍者の里Scratch カード37　難易度　★★★★★(むずかしい)

**さかな釣り**



あひるが魚釣りをするよ。何匹つれるかな。

1. 魚を入れるコップの準備。
2. あひるを作る。
3. さかなを作る
4. 改良・拡張してみよう。



Go.Ota　CoderDojo市川真間

**さかな釣り[1]**

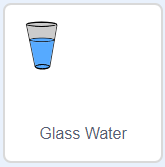
1. 魚を入れるコップの準備。

○ 背景を準備する。

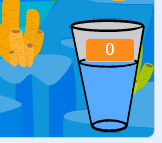


背景に選択します。エサと同じ赤色を使っていないものを選びます。

○ コップのスプライトを選択する。。



○ 釣った魚の数を数える変数の作成。



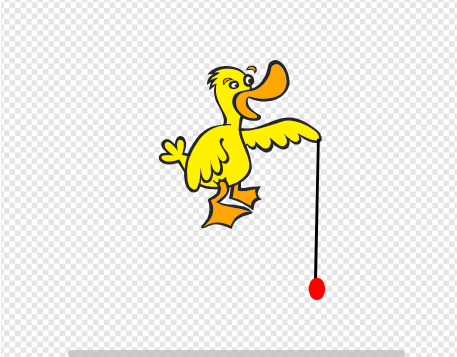
コップの位置に変数の表示を移動させます。

「釣った数」の変数をつくります。

**さかな釣り[2]**

2. あひるを作る。

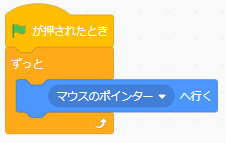
○ あひるのコスチュームを変更する。



アヒルのコスチュームに釣り糸と赤いエサを追加します。

この赤いえさは、さかなが釣れたかの判定に使います。

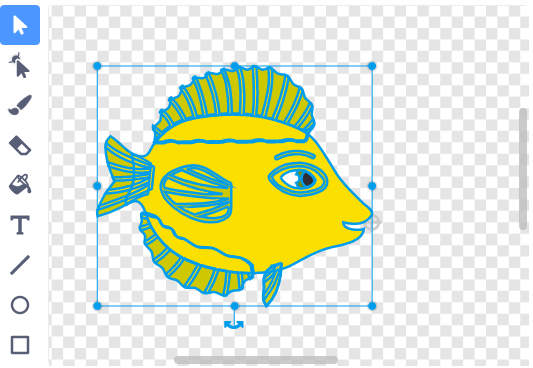
○ あひるのコードを追加する。



**さかな釣り[3]**

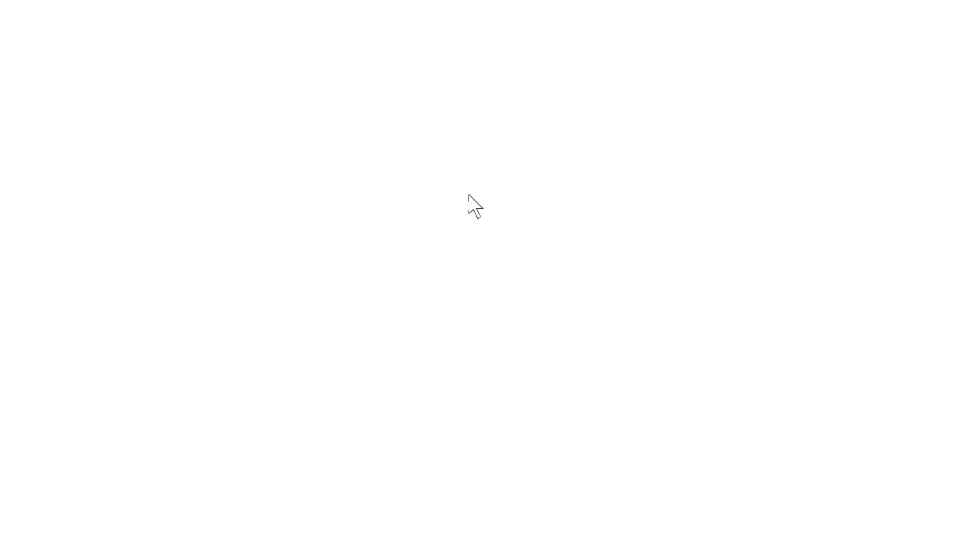
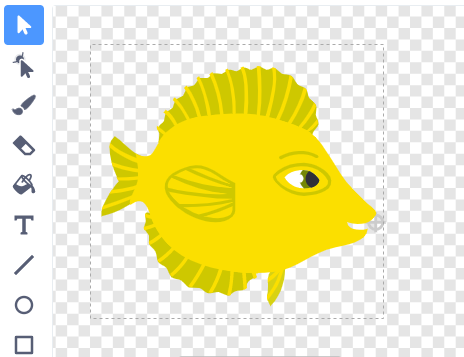
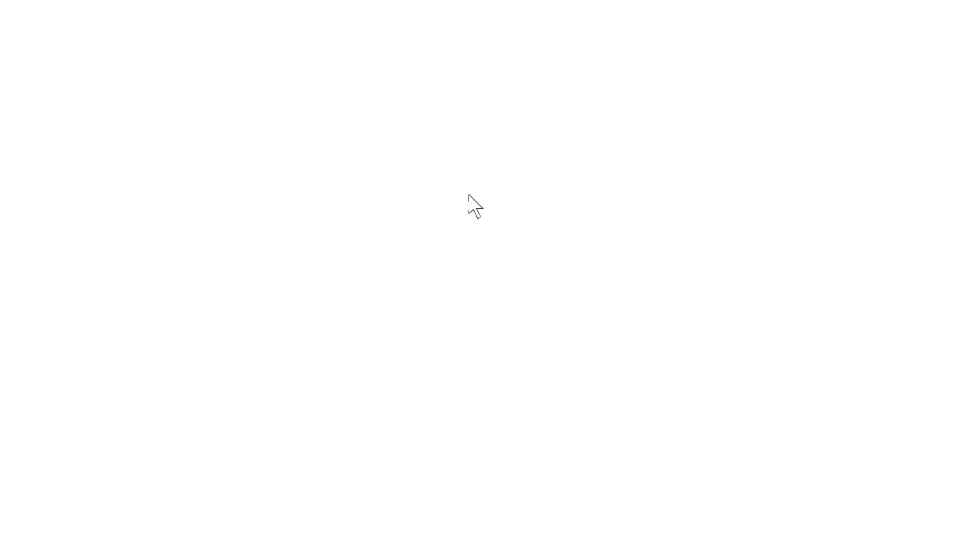
1. さかなを作る

○ さかなのコスチュームを変更する。



スプライトの中心点。

スプライトの中心に口元がくるように、コスチューム全体を移動させます。4種類のさかながいるので、すべて移動させます。

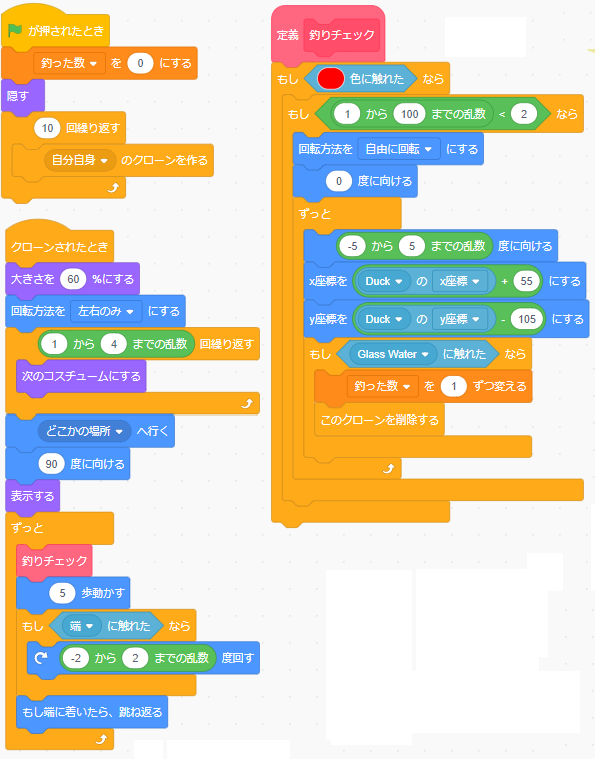


ヒント:

移動させるとき選択を使って、コスチューム全体を囲むようにして指定します。

**さかな釣り[4]**

○ さかなのコードを作る



4. 改良・拡張してみよう。

〇 魚がされる確率を変えてみよう。釣った後に魚がにげられるようにしてみよう。

〇 時間制限をつけてみよう。

〇 いろいろな魚を増やしてみよう。釣った魚で得点がかわるようにしてみよう。

〇 魚以外のいろいろなものを捕まえるゲームにしてみよう。