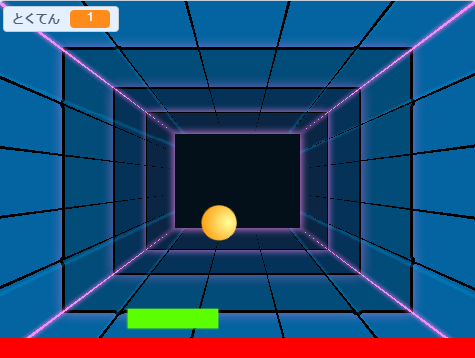
忍者の里Scratch カード20　難易度　★★★★☆(むずかしい)

**ピンポン**



マウスを操作して、ラケットでボールを跳ね返すよ。跳ね返した回数も得点でます。赤いところに、触れると終了。

　次の順番で作っていくよ。

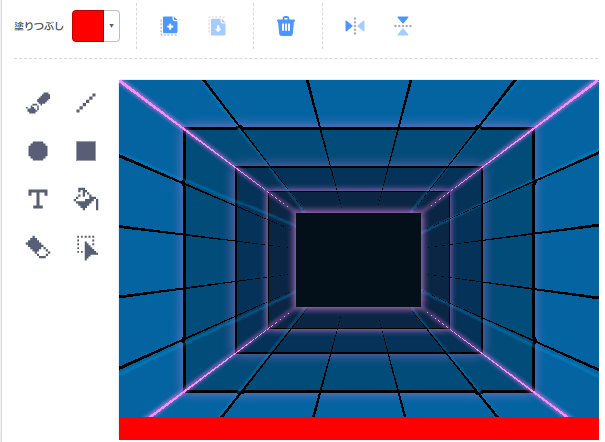
1. 背景を作ろう。
2. ラケットを作ろう。
3. ボールのコードを作ろう。
4. 得点をだそう。
5. 改良・拡張してみよう。



Go.Ota　CoderDojo市川真間

**ピンポン[1]**

1. 背景を作ろう。

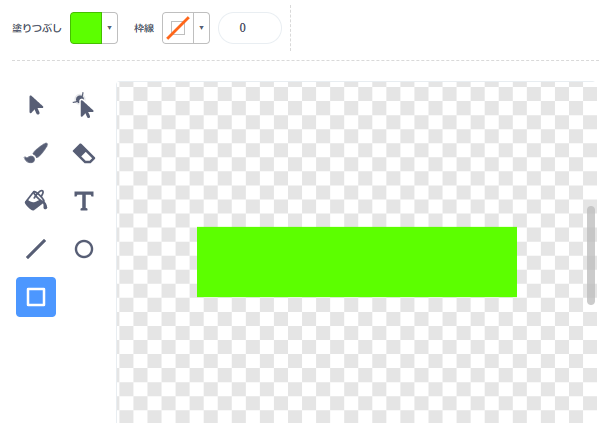


背景を選びます。次の、ポールがふれた時に、止まる合図になるように、下の方に赤い太めの線を追加します。

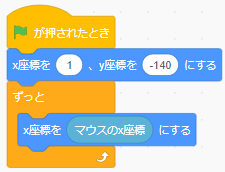
**ピンポン[2]**

2. ラケットを作ろう。

〇　ラケットのスプライトを作る。

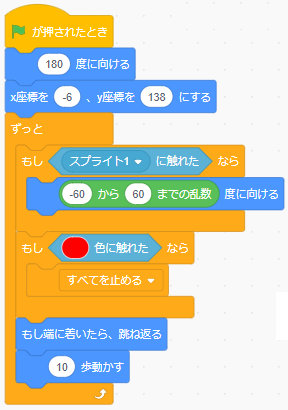


〇　ラケットのコードを作る。



**ピンポン[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。

**ピンポン[4]**

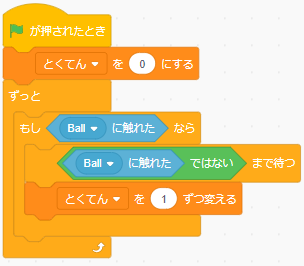
4. とくてん関係のコードを作ろう。

〇　とくてんの変数を作る。





〇　ラケットのコードを追加する。



ヒント:

これがある場合とない場合にどうちがうか考えてみよう。

**ピンポン[5]**

5. 改良・拡張してみよう。

〇 背景やラケットをいろいろな物に変えて、ボールを防ぐプログラムを考えてみよう。

〇 プログラムをもっと難しくしてみよう。

〇 たくさん打ち返したら、ゲームを終了させてみよう。

〇 時間制限をつけてみよう。