忍者の里Scratch カード23　難易度　★★★★★(むずかしい)

**キャッチゲーム(上級)**



No16のキャッチゲームをパワーアップして、得点や時間制限をつけるよ。ゲームクリア/ゲームオーバー画面もあります。

　No15のキャッチゲームに加えて次の順番で作っていくよ。

1. 得点と制限時間の制限をつくる。
2. ゲームクリア/ゲームオーバーの背景をつくる。
3. 得点関係のコードを作る。
4. 制限時間関係のコードを作る。
5. 改良・拡張してみよう。



Go.Ota　CoderDojo市川真間

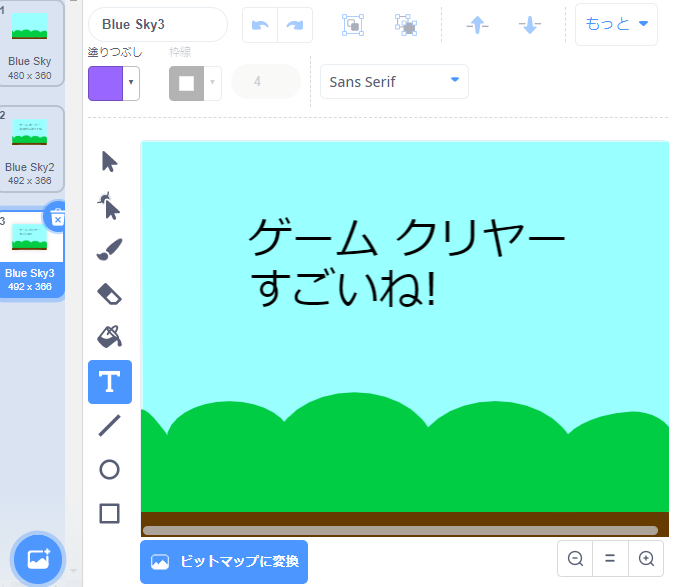
**キャッチゲーム(上級)[1]**

1. 得点と制限時間の制限をつくる。



「タイム」と「とくてん」の変数をつくります。

2. ゲームクリア/ゲームオーバーの背景をつくる。。



はいけいに、ゲームオーバーとゲームクリアーを追加します。文字はTで入力できます。

ヒント:

はじめからある背景を複製して追加すると楽です。

**キャッチゲーム(上級)[2]**

2. 得点関係のコードを作る。

○ おちるものにブロックを追加する。



<- この得点の1ブロックを追加します。

おちるものすべてに追加します。

**キャッチゲーム(上級)[3]**

○ うけとるものにスクリプトを追加する。



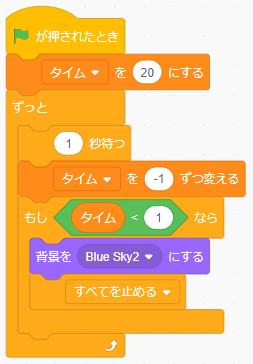
このスクリプト全体をついかします。

とくてんが20点になるとゲームクリアーの背景に変わります

この段階で実行してみて、ただしく背景がかわるか確認してみましょう。

**キャッチゲーム(上級)[4]**

3. 制限時間関係のコードを作る。



このスクリプト全体を、うけとるものについかします。

タイムが0秒になるとゲームオーバー背景に変わります

4. 改良・拡張してみよう。

〇 いろいろ設定をかえてクリア条件や制限時間を変更してみよう。

〇 いろいろなものを落としてみよう。飛ばしてみよう。

ものを横にとばしたら何かできる?

ものを下から上にとばしたら何ができる?

○ 拾ったら原点になるものを追加してみよう。

○ 拾ったら死ぬものを追加してみよう。